



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DE QUIXADÁ
CURSO DE DESIGN DIGITAL

WYTALO BEZERRA DE LIMA

PESSOASX: UM JOGO EMPÁTICO SOBRE A COMUNIDADE QUEER

QUIXADÁ
2022

WY TALO BEZERRA DE LIMA

PESSOASX: UM JOGO EMPÁTICO SOBRE A COMUNIDADE QUEER

Trabalho de conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design Digital. Áreas de concentração: Programas interdisciplinares e certificações envolvendo Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

Orientador: Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa de Sousa

QUIXADÁ

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

L711p Lima, Wytalo Bezerra de.

PessoasX: um jogo empático sobre a comunidade Queer / Wytalo Bezerra de Lima. – 2022.
48 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá,
Curso de Ciência da Computação, Quixadá, 2022.

Orientação: Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa de Sousa.

1. Jogos eletrônicos. 2. Representação social. 3. Empatia. 4. Teoria Queer. 5. Minorias Sexuais e de
Gênero. I. Título.

CDD 004

WY TALO BEZERRA DE LIMA

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em design digital. Aprovado pela seguinte banca examinadora.

Aprovado em: __/__/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa de Sousa
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Ma. Diana Patrícia Medina Pereira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer a minha mãe, Raimunda Ivoneide de Lima, por ser uma das pessoas mais incríveis que eu já conheci em toda minha vida, e que fez e faz tudo que pode para me ajudar a realizar todos os meus sonhos e, acima de tudo, por estar sempre na primeira fileira torcendo por mim em qualquer lugar que eu vá. Sou muito grato por tudo e gostaria de dizer que essa conquista é não só minha, mas nossa.

Quero agradecer também a minha irmã, Maria Neidiani Lima dos Santos, por ser minha segunda mãe e muitas vezes acreditar em mim quando nem eu mesmo acreditava. Sei que ao lado da nossa mãe você batalhou muito para me dar suporte durante essa jornada e quero que saiba que serei eternamente grato por isso.

Gostaria de agradecer a todo corpo docente do curso de design digital, em especial agradecer a professora Tânia Pinheiro, pelo suporte que ela me deu durante a cadeira de projeto, talvez para ela nem tenha sido muita coisa, mas para mim foi uma das coisas que não me permitiu desistir naquele momento. Agradeço também a professora Diana Medina, que foi uma das primeiras professoras que conheci ao chegar no curso e que, por muitas vezes, abriu meus olhos e me guiou durante o curso.

Agradeço ao não só professor mas também amigo João Vilnei, por todo o suporte e aos diversos conselhos que recebi dele durante essa caminhada. Agradeço também a minha querida amiga Mariana Maciel pelas diversas noites de conversas e risos que tivemos, além de todo o carinho.

Agradeço também ao meu professor e orientador Paulo Victor, por ter me acompanhado nessa jornada mesmo com os meus constantes surtos repentinos. Obrigado por não desistir de mim durante essa longa jornada.

Agradeço também a todos os amigos que fiz durante essa caminhada, saibam que todos foram muito importantes e que espero levar nossa amizade para o resto da minha vida. Um agradecimento especial ao meu amigo Mateus Henrique não só por sua incrível amizade mas também por toda a ajuda que você me deu durante o desenvolvimento desse projeto.

E por fim agradeço, assim como a Anitta, a mim mesmo. Não foi uma caminhada fácil, mas com ajuda e muita perseverança cheguei na reta final.

*“Juro que os erros passados não vou esquecer
Mas os problemas se esfarelam junto com a minha mente
Ao ver o meu ego vir a falecer
Descubro o sentido da vida e ele é pra frente”
(Potyguara Bardo)*

RESUMO

Esse trabalho apresenta o uso de jogos empáticos com objetivo de experimentar uma boa representatividade *queer* e a demonstração de histórias da comunidade LGBTQIA+ nos jogos digitais. Buscando assim, gerar debates e trazer para o público *gamer* contato com essas histórias ao mesmo tempo que busca gerar ligação do público com as histórias vividas nos jogos por meio da empatia. Para o desenvolvimento desse projeto foi necessário o estudo de pesquisas teóricas em diferentes áreas como: Teoria *queer*, representatividade *queer* nos jogos assim como o que define um jogo digital é um jogo empático. Também foram feitas pesquisas de campo com a comunidade *gamer queer* buscando analisar formas de representatividade já existentes em jogos que essa comunidade acham válida e outra pesquisa com a comunidade *queer* de Quixadá buscando conhecer vivências e histórias dessa comunidade vividas na cidade de Quixadá, que serviriam como base na criação do jogo PessoasX. Para o desenvolvimento do jogo foi utilizada a ferramenta de criação de jogos *RPG MAKER MZ* que permitia a criação de um RPG de aventura *point-and-click*, que por meio da pesquisa teórica foi eleito como o melhor modelo de jogo para se desenvolver o projeto. Após a concepção da versão final dessa etapa do jogo, foi realizada uma pesquisa com a comunidade *queer* buscando analisar se o projeto cumpria sua proposta inicial, em especial, a sua narrativa. Os teste foram realizados com 11 usuários, e obteve resultados positivos ao que se buscava analisar, em especial a diversidade na representatividade apresentada pelo jogo que buscou mostrar histórias diferentes das que são normalmente exibidas quando se fala de representatividade *queer*. A partir dos resultados é possível validar a ideia inicial do projeto e buscar aperfeiçoar ainda mais o jogo PessoasX e as diferentes gamas de representatividades apresentadas no projeto.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Representação social. Empatia. Teoria Queer. Minorias Sexuais e de Gênero

ABSTRACT

This work presents the use of empathic games to provide a good queer representation and to demonstrate stories of the LGBTQIA+ community in digital games, thus seeking to generate debates and to approximate the gamer public contact with these stories while seeking to generate a connection between the game's characters stories with the audience through empathy. For the development of this project, it was necessary to study theoretical research in different areas such as: Queer theory, queer representation in games as well and what defines a digital game is an empathic game. Field research was also carried out with the queer gamer community, seeking to analyze forms of queer representation that is positively accepted by the community and another research with the queer community of Quixadá, seeking to know their experiences and stories that happened in the city, which would serve as inspiration on the creation of the game PeopleX. For the development of the game, the game creation tool RPG MAKER MZ was used, which allowed the creation of a point-and-click adventure RPG, which through theoretical research was elected as the best game model to develop the project. After designing the final version of one stage of the game, a survey was carried out with the queer community seeking to analyze whether the project fulfilled its initial proposal, and in particular, its narrative. The tests were carried out with 11 users and obtained positive results to what was analyzed, especially the diversity of representation presented by the game that sought to show different stories from those that are normally displayed when talking about queer representation. Based on the results, it is possible to validate the initial idea of the project and seek to further improve the PeopleX game and the different ranges of representations presented in the project.

Keyword: Electronic games. Social Representation. Empathy. Queer Theory. Gender and Sexual Minorities

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tabela sobre definição de jogo.....	19
Figura 2 – Exemplo de possibilidades nos diálogos.....	31
Figura 3 – Criação de mapa do RPG Maker.....	32
Figura 4 – Modelo original do personagem Alex.....	33
Figura 5 – Visual do chefe Decepção.....	34
Figura 6 – Praça da batalha.....	35
Figura 7 – Praça da batalha com a rosa do ventos.....	36
Figura 8 – A estação.....	37
Figura 9 – Casa do mago Aderaldo.....	37
Figura 10 - Bairro residencial	38
Figura 11 – Vila da colheita.....	38
Figura 12 – Visual do personagem Elx	39

LISTA DE SIGLAS

LGBTQIA+ Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, *Queer*, Intersexuais e Assexuais.

NPCNon Playable Character

RPGRole-playing Game

GTAGrand Theft Auto

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
1.1 Objetivos.....	13
<i>1.1.1 Objetivo Geral.....</i>	<i>13</i>
<i>1.1.2 Objetivos específicos.....</i>	<i>13</i>
2 TRABALHOS RELACIONADOS.....	14
2.1 Representatividade queer nos games: tradução intersemiótica do documentário "stonewall uprising" para jogo digital.....	14
2.2 A Representação da Identidade Queer nos Jogos: O Trabalho de Amanda Sparks	14
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
3.1 A representatividade queer nas mídias digitais	15
<i>3.1.1 O que é teoria queer.....</i>	<i>15</i>
<i>3.1.2 Os estereótipos queer nas mídias.....</i>	<i>16</i>
<i>3.1.3 Representação queer nos jogos digitais.....</i>	<i>17</i>
3.2 Jogos digitais.....	18
<i>3.2.1 O que é um jogo digital.....</i>	<i>18</i>
<i>3.2.2 Jogos digitais como ferramentas de ensino.....</i>	<i>21</i>
3.3 Jogos empáticos.....	22
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	23
4.1 Pesquisa com a comunidade queer sobre a representação queer nos jogos.....	23
4.2 Pesquisa com a comunidade queer de Quixadá sobre suas vivências na cidade.....	24
4.3 Desenvolvimento do jogo PessoasX.....	24
<i>4.3.1 O roteiro.....</i>	<i>24</i>
<i>4.3.1 A jogabilidade</i>	<i>25</i>
<i>4.3.1 O jogo.....</i>	<i>26</i>
4.4 Desenvolvimento da versão jogável do jogo PessoasX.....	26
4.5 Entrevista com pessoas queer que jogaram o jogo PessoasX.....	27
5 RESULTADOS.....	27
5.1 A entrevista com a comunidade queer gamer	27
5.2 A entrevista com a comunidade queer de Quixadá.....	29
5.3 Desenvolvimento do jogo PessoasX.....	30
<i>5.3.1 A ferramenta RPG MAKER MZ.....</i>	<i>30</i>
<i>5.3.2 O universo de PessoasX.....</i>	<i>33</i>
<i>5.3.3 O roteiro de PessoasX.....</i>	<i>34</i>
<i>5.3.4 O jogo.....</i>	<i>35</i>
<i>5.3.5 Os personagens.....</i>	<i>39</i>
5.4 Pesquisa com os jogadores.....	40
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
REFERÊNCIAS.....	43
APÊNDICE A - FORMULÁRIO COM A COMUNIDADE QUEER GAMER	45

1 INTRODUÇÃO

A sociedade costuma exibir em suas mídias um padrão de representação que se mantenha próximo de uma sociedade dita tradicional, representado majoritariamente pessoas heterossexuais e cisgêneras, dentre outros aspectos, não concedendo espaço para a representação de pessoas que nele não se encaixam. No entanto, as pessoas fora desse arquétipo aos poucos começaram a conquistar espaço e representação dentro da mídia, principalmente na última década, na qual se nota uma maior frequência de personagens que se afastam do modelo estabelecido.

Nos jogos digitais, essa representação demorou um pouco mais para começar a aparecer de maneira significativa. Segundo UTSCH *et al.* (2017, p. 853), de acordo com uma análise de jogos do ano de 2005, as aparições explícitas de personagens e relações explicitamente *queer* começaram a ser mais frequentes do que as implícitas. Entretanto, nos jogos do ano de 2016 o número de aparições implícitas volta a ser o mesmo do século anterior, superando as explícitas.

A pequena quantidade de personagens *queer* não é a única barreira para o início de uma boa representação dessa comunidade nos jogos digitais. Pela ausência de um maior conhecimento sobre essa comunidade ou pelo receio de uma rejeição do jogo por parte dos jogadores conservadores, muitas vezes os personagens acabam seguindo os estereótipos que são melhor recebidos pelos jogadores em geral: são apresentados como um personagem que tem como o único propósito divertir o jogador mas nunca ser levado a sério por ele (EDGE, 2010 *apud* SANTOS, 2012, p. 24).

Os jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes na vida e sociedade humana (GRANDO; TAROUCO, 2008, p.3), e na sociedade contemporânea isso não seria diferente. Cada vez mais cedo os integrantes mais jovens da sociedade são apresentados às mídias digitais, tendo contato com os jogos digitais mais cedo que as gerações anteriores. E esse contato precoce pode ser de alguma forma utilizado para começar a abordar novos assuntos e ideias.

Os jogos digitais, como qualquer outra mídia, têm o poder de informar e adicionar novos conteúdos e perspectivas para aqueles que os consomem. Como ferramenta de ensino, a sua capacidade de prender a atenção do receptor pode ser uma ferramenta, mesmo que não seja absorvido o todo que o jogo está comunicando.

Porém, surgem alguns problemas ao se utilizarem os jogos digitais como uma mídia de ensino de causas sociais, por ser projetado e desenvolvido um ambiente quase majoritariamente integrados por homens cis-heterossexuais. Para Bragança *et al.* (2016), o universo *gamer* acaba, por muitas vezes, sendo resistente a essa iniciativa de representatividade.

Dentre essa gama de possibilidades de história possíveis dentro no universo *gamer*, uma delas é a ramificação de jogos empáticos, se afastando dos gêneros mais fantasiosos dos jogos tradicionais. Os jogos empáticos trazem o jogador para uma realidade muitas vezes comum e cotidiana. Por meio da narrativa e dos personagens, os jogos empáticos instigam a empatia do jogador para com aquele personagem ou situação vivenciada nos jogos.

Este projeto busca trazer vivências da comunidade *queer* e transformá-las em narrativas de um jogo empático digital, buscando trazer não apenas uma representatividade explícita *queer* para dentro desse meio, como também exemplificar uma narrativa livre de estereótipos. Essa representatividade é necessária não apenas para a comunidade *queer*, como também para a sociedade como um todo, uma vez que, com a grande capacidade dos jogos de comunicar e dar visibilidade às pluralidades humanas, eles têm a possibilidade de auxiliar no processo de constituição dos indivíduos. Permitem, assim, que os jogadores tenham a abertura para perceber que a humanidade é plural e que cada ser humano é único.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver a primeira etapa um jogo digital empático com um protagonista *queer* que retrata de maneira assertiva uma pessoa *queer* e suas vivências na cidade de Quixadá, buscando exibir os sentimentos e situações relacionadas a essa comunidade.

1.1.2 Objetivos específicos

- Entender a visão da comunidade *queer* diante das representações encontradas nos jogos e se elas realmente se sentem representadas.
- Pesquisar vivências e diferentes necessidades de representação para as diferentes letras da sigla LGBTQIA+.
- Desenvolver uma narrativa compatível às vivências de pessoas *queer* para que o jogador possa entender suas vivências e suas lutas.
- Desenvolver o protótipo interativo de um jogo empático chamado PessoasX utilizando as narrativas da comunidade *queer*.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

2.1 Representatividade *queer* nos *games*: tradução intersemiótica do documentário "stonewall uprising" para jogo digital

Neste trabalho, Silva (2019) faz uma tradução intersemiótica do documentário “stonewall uprising” para um jogo, utilizando técnicas semióticas para a tradução de uma mídia digital para outra. Por meio de uma pesquisa com os usuários da comunidade *queer*, busca compreender quais os pontos necessários para uma boa representação dessa comunidade. O projeto serve como uma fonte de consulta direta com a comunidade *queer*, buscando compreender suas características para assim compreendê-las melhor e conseguir representá-la de maneira correta.

Apesar deste projeto também se encaixar no desenvolvimento de um jogo digital, este projeto não traduz uma mídia em outra como Silva (2019), o trabalho se relaciona com esse projeto pela busca de representatividade *queer* no meio *gamer* e busca a opinião da comunidade *queer* sobre o projeto dando voz a essa comunidade, assim como este projeto. A metodologia abordada por Silva (2019) durante a criação da representação da comunidade *queer* e o respeito aos sentimentos dessa comunidade sobre a representação apresentadas no projeto é utilizada como base na criação da metodologia desse projeto.

2.2 A Representação da Identidade *Queer* nos Jogos: O Trabalho de Amanda Sparks

Leopoldino (2017) debate em seu trabalho a representação da identidade *queer* nos jogos digitais, a maneira como essa representação é feita pelas empresas de jogos e como essa representação é vista pelos jogadores. Enquanto faz isso, ele apresenta uma bibliografia sobre diversos jogos que contêm personagens *queer* em destaque. Em especial o trabalho foca no jogo digital desenvolvido por José Henrique Oliveira que dá vida à personagem *drag queen* Amanda Sparks, que criou o jogo *The Shade Forest* (2015).

O jogo *The Shade Forest* traz como personagem principal da *drag queen* Amanda Sparks, inspirado em outros jogos do mesmo estilo 2D, como Super Mario Bros ou Sonic, *The Shade Forest* traz consigo as jogabilidades típicas desse estilo de jogo “maquiadas” para o cenário *drag*, onde o ataque é um beijo com glitter e o motivo de não poder cair na água é para não desfazer a maquiagem e o cabelo da *drag queen*.

O trabalho de Leopoldino (2017) além de apresentar uma vasta bibliografia de exemplos de boa representatividade *queer* nos jogos, traz para esse projeto o exemplo de produções de jogos com personagens *queer* e exhibe a possibilidade de existirem jogos onde o foco é contar de maneira real e livre de estereótipos as histórias da comunidade *queer*.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 A representatividade *queer* nas mídias digitais

3.1.1 O que é teoria *queer*

Inicialmente utilizada de forma pejorativa para se referir a comunidade LGBTQIA+ ou a lugares onde essa comunidade costumava se reunir, que eram tachados de “a rua *queer*” ou “o bar *queer*”, por exemplo, a palavra *queer*, que podia ser traduzida como algo estranho ou fora dos padrões, foi, ao longo dos anos, mudando seu sentido. Após o ano de 1980, a comunidade começou a se apropriar dessa palavra, tomando posse dela para denominar-se a si mesma (BARKER, 2016).

Com o passar do tempo, a teoria *queer* começou a se desenvolver de maneiras diferentes, algumas delas complementares e outras discordantes em seu sentido de tratamento do termo *queer*. Para Louro (2001), que trata do termo *queer* em um âmbito mais acadêmico, ele tem como papel de ir contra a naturalização heterossexual, que coloca a heterossexualidade como a única opção natural enquanto as outras opções não são. Além disso, a autora afirma que essa heterossexualidade é ensinada de geração para geração, onde se ensina a performar essa heterossexualidade para si e para a sociedade. Para Barker (2016) o termo *queer* é usado mais como uma definição das múltiplas pessoas que habitam a sigla LGBTQIA+, para o autor a sigla serve como uma definição dessa comunidade que, mesmo não existindo de maneiras idênticas entre si, se diferenciam cada um à sua maneira do estabelecido socialmente aceito heterossexual e cisgenero.

Segundo Miskolci (2007), o termo teoria *queer* foi sugerido pela primeira vez em 1990 por Teresa Lauretis que criara esse termo em oposição crítica a como eram feitas as pesquisas sociológicas sobre minorias sexuais e de gênero eram conduzidas na época. Ainda segundo Miskolci (2007) o método desconstrutivo criado por Jacques Derrida embasa grande parte da teoria *queer* explicando como são criados e perpetuados os processos que criam o que se denominaria “normal” e “anormal” na sociedade.

Foi essencial para o desenvolvimento da Teoria *Queer*, o conceito de complementaridade criado por Derrida. Segundo ele, nossa linguagem opera em binarismos, de forma que o hegemônico só se constrói em uma oposição necessária a algo inferiorizado e subordinado. Assim, em um exemplo caro aos *queer*, a heterossexualidade só existe em oposição à homossexualidade, compreendida como seu negativo inferior e abjeto. Ainda que não expressa, a homossexualidade é o Outro sem o qual o hegemônico não se constitui nem tem como descrever a si próprio.” (MISKOLCI, 2007, p. 3)

Barker (2016) debate sobre a pluralidade de movimentos e áreas que se denominam *queer* e que essas diferentes áreas muitas vezes concordam entre si mas também muitas vezes se contradizem em suas vertentes. Mas apesar dessas contradições, todas essas vertentes e áreas que se denominam *queer* se unem no ponto na luta por direitos com bases identitárias.

Neste trabalho, a conceituação e o entendimento da palavra *queer* em suas muitas vertentes e sentidos agregados a ela é importante para o entendimento que essa palavra tem diversos significados e que este trabalho não busca dizer qual deles é o correto. Aqui utilizaremos a definição de *queer* definida por Barker (2016), como uma palavra que engloba todos os corpos que se identificam com algum grupo presente na sigla da comunidade LGBTQIA+.

3.1.2 Os estereótipos queer nas mídias

O grande poder de propagação das mídias digitais na atualidade concede a essas mídias a capacidade de alterar ou manter opiniões daqueles que as consomem com frequência, muitas vezes essas mídias veiculam estereótipos a determinadas pessoas ou grupos. Esses estereótipos mantidos pelas mídias com o intuito de manter imagens controladoras de certos grupos sociais como “o carioca ladrão” ou “o europeu muito educado”, dentre outros estereótipos que já são senso comum, para assim manter um controle sobre a percepção da sociedade para com esses indivíduos (SANTAELLA, 2004, p. 125).

Esses estereótipos nas mídias por muitas vezes são feitos de maneira nociva e baseada em visões preconceituosas sobre um grupo social específico. Na comunidade LGBTQIA+, especificamente, esses estereótipos quando não reforçam um preconceito ou visão negativa sobre a comunidade, são usados para fazer chacota da imagem estereotipada desse grupo. O gay afeminado e com trejeitos espalhafatosos, por exemplo, é um dos estereótipos mais recorrentes e conhecidos pelo grande público dessas grandes mídias, o que é tratado como uma piada pronta feita de maneira recorrente para o público que está de fora dessa comunidade (DAVIES, 2016)

3.1.3 Representação queer nos jogos digitais

Existe uma parcela de membros da comunidade *gamer* dispostos a mudar as representações *queer* nos jogos digitais de uma maneira positiva, dos jogadores a desenvolvedores, pessoas em diversas camadas de desenvolvimentos dos jogos buscam melhorar como a comunidade *queer* é mostrada nos jogos digitais (BRAGANÇA *et al.*, 2016). Ainda segundo os autores, grande parte dos casos de machismo e LGBTfobia encontrada nos jogos vem de sua base: os ambientes onde esses jogos são produzidos são compostos em grande parte por homens brancos, heterossexuais e cisgêneros, gerando assim produtos que representam e exaltam valores apenas desse pequeno grupo.

Essa falta de diversidade não acontece apenas pela falta de pessoas da comunidade integrando os times de desenvolvimentos, mas também pelo medo da grande maioria das empresas desenvolvedoras. Esse medo de trazer o assunto nos jogos se dá, em grande parte, das empresas que ainda veem seu público alvo em grande maioria como homens heterossexuais e cisgêneros, o que segundo Bragança et al (2016), é um equívoco uma vez que a comunidade *queer* é uma grande parcela consumidora de jogos digitais e busca estar cada vez mais representada dentro das mídias que consomem.

Um grande exemplo disso é a personagem Ellie do jogo *The Last of Us* (2020), abertamente gay e protagonista do segundo jogo da franquia. A personagem chocou alguns amantes da franquia e gerou uma grande quantidade de ataques de ódio à personagem e ao jogo. Antes mesmo do lançamento, o jogo estava com nota zero no Metacritic, e lá haviam diversos comentários disseminando ódio, com comentários homofóbicos direcionados ao jogo. Entretanto, após seu lançamento, a força da personagem só se solidificou, deixando de lado o papel que é delegado aos poucos LGBT nos jogos de personagens secundários ou NPCs (BRAGANÇA *et al.*, 2016).

Ellie surge como uma personagem forte, carismática e personalidade, fazendo com que a personagem saia dos estereótipos e represente de forma positiva e complexa uma pessoa LGBTQIA+, mostrando que a sexualidade da personagem é apenas parte da sua construção e não o fator dominante em que tudo sobre aquele personagem gira em torno. *The Last of Us* mostra como é possível desenvolver para grandes projetos personagens representativos.

¹ <https://www.metacritic.com/> “Metacritic” Metacritic é um website americano que reúne críticas de álbuns, videogames, filmes, programas de televisão, DVDs e livros.

Porém, a representação de personagens *queer* nos jogos nem sempre é condizente com a realidade. Um exemplo disso é o jogo *Grand Theft Auto* (GTA), onde existe uma grande quantidade de personagens *queer*, sejam essas representações explícitas ou implícitas, porém, em grande parte feitas de maneira pejorativas. O jogo sempre trata os personagens *queer* e em especial as personagens trans com inferioridade ou apenas de forma sexual, onde essas personagens são em sua grande maioria NPCs prostitutas ou viciadas em drogas (BRAGANÇA *et al.*, 2016).

3.2 Jogos digitais

3.2.1 O que é um jogo digital

A discussão acerca do que é um jogo gera debates entre diferentes pesquisadores há muito tempo, diversos pensadores já desenvolveram e publicaram suas ideias de que tipo de regras e moldes formam um jogo.

Para Crawford (1982) os jogos são instrumentos educativos e que mesmo não tendo como principal função de educar, deixam trilhas de conhecimento que futuramente podem ser desenvolvidos pelo jogador. Ainda segundo Crawford (1982) para definir-se um jogo, ele precisa ter suas próprias regras fechadas na realidade daquele sistema, seja ela igual a realidade do mundo real, ele precisa ter conflitos com resoluções possíveis para os jogadores sem a necessidade de algo externo a ele.

Para Fullerton (2014) um jogo é um meio fechado onde são criados conflitos complexos e estruturados que devem ser resolvidos pelos jogadores, esses conflitos não precisam necessariamente ser resolvidos da mesma maneira para cada jogador, assim existindo diversas possibilidades de caminhos diferentes e complexos que cada jogador pode encontrar e percorrer.

Miranda (2017) analisou e compilou diversos desses estudos sobre a definição de jogo e comparou lado a lado o que cada autor diz que é necessário para algo ser considerado um jogo. A tabela criada por Miranda (2017) exibida na figura A compara as visões de doze estudos sobre a definição do termo jogo, e compara em porcentagens as recorrências dessas visões em trabalhos diferentes.

Figura 1 - Tabela sobre definição de jogo

	Huizinga	Crawford	Salen e Zimmerman	Juul	Marx	Wolf	Fullerton	Brathwaite e Schreiber	IKGoncal	Scheif	
Atividade voluntária	•				•			•	•	•	50%
Não séria	•										10%
Regras	•	•	•	•	•	•	•	•	•		90%
Sem interesse material	•										10%
Espaço delimitado	•	•	•				•				40%
Sistema		•	•	•			•				40%
Jogadores					•	•	•				30%
Sentimentos	•			•						•	30%
Interação		•	•								20%
Tomada de decisão								•			10%
Conflitos		•	•			•	•	•		•	60%
Resultado mensurável			•	•		•			•		40%
Resultado variável				•			•				20%
Consequências opcionais/negociáveis				•							10%
Objetivos claros					•			•	•		30%

Fonte: Miranda (2017)

Entretanto, a definição de jogos digitais tem suas próprias características e peculiaridades que os diferenciam dos jogos não digitais. Segundo Miranda (2017) jogos digitais necessitam carregar algumas das características que definem um jogo, mas que sejam gerados por *software* e que a interação seja por meio de um *hardware*. O autor ainda define um jogo digital como “Atividade voluntária, com ou sem interesse material, com propósitos sérios ou não, composta por regras bem definidas e objetivos claros, capazes de envolver os(as) jogadores(as) na resolução de conflitos que possuem resultados variáveis e quantificáveis. Essa atividade deve ser gerenciada por *software* em *hardware*” (MIRANDA, 2017).

Entretanto, não são apenas essas regras que definem os jogos digitais, com múltiplas categorias de jogos digitais e cada categoria possuindo sub categorias, cada estilo de jogos digitais tem suas próprias regras de funcionamento. Como exemplos das categorias mais comuns podem ser utilizados os jogos de **ação**, **aventura** e **luta**.

Ação: Nesse estilo de jogo as capacidades do jogador são testadas e necessárias ao extremo, com necessidade de rápida resposta olho-controle do jogador essa categoria requer uma extrema coordenação motora, algumas de suas subcategorias são por exemplo:

- *FPS (First-person shooter):* Nesses jogos a sua regra principal é onde a câmera de visão do jogador é em primeira pessoa, emulando a visão real e não permitindo uma visão em 360 graus do mapa, em sua grande maioria esses jogos tendem a ser batalhas com armas diversas, sejam contra outros *players* ou contra o próprio jogo. Exemplos desse gênero: *Counter Strike* e *Doom*.
- *Survival Horror:* seguindo uma regra do FPS, esse gênero de jogo também tem sua câmera em primeira pessoa, entretanto, ele impede o jogador de revidar ou de lutar contra qualquer perigo que aconteça no jogo, dando ao jogador apenas a opção de correr e se esconder, potencializando o medo dos jogadores por não conseguirem se defender. Exemplos desse gênero: *Silent Hill* e *Outlast*.

Aventura: Nesse gênero de jogo o jogador tem como um dos seus principais objetivos a exploração, por meios de diálogos com NPC (*non-player characters*) e buscas pelo mapa. O jogador tem como objetivo encontrar maneiras de progredir na história do jogo e do seu objetivo final, algumas de suas subcategorias são por exemplo:

- *Open World:* Os jogos de mundo aberto exploram ao extremo a capacidade de exploração dos jogos de aventura, sem uma linearidade aparente na história esse tipo de jogo permite o jogador explorar o mundo no seu tempo e quando ele desejar seguir com a história principal do jogo. Exemplos desse gênero: *Dragon Age: Inquisition* e *Grand Theft Auto*.
- *Point and Click:* Como o próprio nome já diz, esse jogo se baseia principalmente nos cliques do *mouse*, mais focado em diálogos e conversas com NPC do mapa. Esse gênero de jogo geralmente é mais focado na sua história principal, mesmo possuindo muitas vezes um mundo aberto. Exemplos desse gênero: *Life is Strange* e *Detroit: Become Human*.

Luta: Baseados completamente nas lutas e batalhas dos jogadores, esse gênero leva o jogador a diferentes áreas apenas para lutar com diferentes oponentes, baseando suas lutas em combos, o único objetivo é ganhar a luta. Algumas de suas subcategorias são por exemplo:

- 2D: As lutas são em fases de duas dimensões onde o jogador pode lutar contra outro jogador ou contra o próprio jogo. Exemplos desse gênero: *Street Fighter* e *Mortal Kombat*.
- *Beat'em up*: Em tradução livre “espanque eles”, nesse gênero o jogador tem como objetivo ir passando de fases lutando, onde só é possível ir para a próxima fase depois que todos os inimigos são derrotados. Exemplos desse gênero: *Hades* e *Final Fight*.

3.2.2 Jogos digitais como ferramentas de ensino

Os jogos digitais são parte intrínseca da sociedade contemporânea e, como toda mídia, eles têm a capacidade de gerar e propagar conteúdos às pessoas que a consomem. Segundo Torres-Parra (2013), essa capacidade dos jogos digitais de levar conteúdo aos seus usuários consegue insurgir os jogadores contra preconceitos contra *queer* nos jogos e desenvolver pensamentos críticos em seus usuários sobre assuntos abordados durante as narrativas dos jogos.

Segundo Fragoso (2014), os jogos digitais têm capacidades parecidas de influência como as outras mídias digitais, porém com algumas vantagens diante delas. A interação constante necessária entre jogador e jogo faz com que os assuntos abordados atraiam mais a atenção do jogador, além de que, com as diversas variações de estilos de jogos e narrativas, os jogos conseguem atingir quase todas as pessoas. Yonashiro (2012) afirma que esse contato com os jogos e sua influência permitem uma possível abertura para mudanças e um melhor discernimento para os possíveis assuntos abordados durante a narrativa do jogo.

Um exemplo dessa capacidade de transmissão de conhecimento por meio dos jogos são os *History Games*. Neves *et al* (2010) coloca nessa categoria jogos que se passam durante eventos históricos, seja esses eventos parte da sua narrativa principal ou apenas pano de fundo para a narrativa geral do jogo. Ainda segundo Neves *et al* (2010) essa característica de jogos utilizarem eventos históricos nas suas narrativas, mesmo muito presente em jogos de tabuleiro, começou a ganhar força a partir da década de noventa nos jogos digitais como *Civilization* e *Age of Empires*.

Neves *et al* (2010) ainda afirmam que mesmo que esses jogos classificados como *History Games* por muitas vezes não tenham como intuito principal o ensino de história para o jogador, a sua capacidade de transmitir algumas informações não pode ser

minimizada ou ignorada. Um exemplo disso está presente no jogo *Assassin's Creed Odyssey*, ambientado na Grécia antiga. O jogador além de diversos contatos com nomenclaturas e atos cotidianos daquela época, conhece o filósofo grego Sócrates e seus pensamentos e desenvolvimento de uma das suas mais conhecidas frases “Só sei que nada sei”. Mesmo que o jogo tenha suas liberdades narrativas e com isso não siga à risca os acontecimentos históricos daquela época, esse contato é o suficiente para apresentar esse conhecimento ao jogador.

3.3 Jogos empáticos

Os grandes objetivos citados anteriormente miram um público já conhecido e dificilmente foge do que é conhecido pelo receio de decepcionar e assim desagradar o público alvo daquele produto, sendo assim muitos jogos lançados por grandes empresas de estilos parecidos são, na maioria das vezes, muito parecidos entre si. Porém uma parte das desenvolvedoras e dos produtores busca cada vez mais trazer mais história e experiências próprias para dentro dos jogos, fazendo com que eles se tornem mais tocantes ou até certo ponto intimistas aos jogadores Wolverton (2005). Trazer o jogador mais próximo a uma possível realidade e fazer com que ele trate de assuntos muitas vezes vistos como angustiantes, pode despertar no jogador um sentimento de empatia para com aquela história contada.

Portanto, jogos dessa ramificação emergente, chamados de jogos empáticos, buscam não apenas divertir o jogador, pode-se até dizer que essa é uma das menores preocupações desse estilo de jogo, trazer assuntos que deixam as pessoas desconfortáveis para assim buscar um sentimento de empatia emergente dos jogadores através de situações ou experiências muitas vezes não experienciadas pelo jogador. Um bom exemplo disso é o jogo *That Dragon Cancer*, que através de sua narrativa coloca o jogador na pele de uma pessoa próxima a uma criança com câncer terminal, e dali guia a história levando o jogador aos altos e baixos de se estar naquela situação nada agradável e divertida, e assim debater assuntos difíceis e desenvolver a empatia dos jogadores mesmo que o tema do jogo seja pesado e extremamente sério. “Ainda é um novo conceito para jogos explorar o espectro emocional da morte, e nós temos alguns exemplos que se aprofundam nessa ideia de ângulos totalmente diferentes” (DIOGO, 2016).

Em quesitos técnicos, os jogos empáticos não se diferem muito dos jogos digitais de outras categorias, entretanto, esse estilo de jogo performa melhor em estilos de jogos mais

calmos e ligados a sua história, como os jogos de aventura. Os jogos empáticos tem como seu quesito diferente dos outros, o seu direcionamento do jogador, segundo Belman e Flanagan (2010) os jogos empáticos devem ter como um dos seus principais pontos utilizar os seus recursos sejam eles de narrativa, visuais ou sonoros para levar o jogador a se simpatizar com o evento ou situação da qual aquele jogo se trata.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A realização do projeto aqui proposto foi dividido em duas etapas: a primeira etapa é composta por a realização de duas pesquisas com a comunidade LGBTQIA+. A primeira etapa consistiu em uma aplicação de questionário estruturado, de modo a coletar dados quantitativos, investigando de forma ampla o que seria uma boa representação em um personagem *queer* para a sua comunidade. A pesquisa foi aplicada por meio de um questionário *online* com pessoas da comunidade *queer* que tem contato constante com jogos digitais. A segunda pesquisa foi realizada por meio de uma entrevista não estruturada de forma que os entrevistados ficassem livres para expor suas vivências e lutas relacionados à sua existência como pessoa *queer* dentro da cidade de Quixadá, buscando conhecer as vivências e histórias de diferentes pessoas da comunidade LGBTQIA+, a fim de construir um enredo que fosse fiel à realidade destas pessoas. A segunda metade da construção do projeto se deu com o desenvolvimento do jogo, utilizando os materiais e conhecimentos captados na primeira etapa do estudo. Por fim, solicitou-se que pessoas da comunidade *queer* jogassem o jogo; então foi realizada uma entrevista com essas pessoas para investigar os sentimentos e sensações com as quais as pessoas se depararam durante a *gameplay* e se o objetivo do jogo foi atingido.

4.1 Pesquisa com a comunidade *queer* sobre a representação *queer* nos jogos

Essa pesquisa, realizada com o público LGBTQIA+ *gamer*, buscou conhecer e entender como a comunidade *queer* se enxerga nos jogos que eles consomem e encontrar referências de personagens e histórias nas quais essas pessoas se sentiram representadas tanto de maneira positiva como negativa, e quais histórias elas não conseguiam se ver em nenhum dos personagens apresentados a eles pelo jogo. A pesquisa busca também encontrar padrões em personagens considerados como representativos para essa comunidade, com o intuito de tentar começar a traçar um possível perfil das características que um personagem precisa ter para a representar, seja essa característica estética, de narrativa ou de personalidade.

A pesquisa foi realizada através de um formulário online com perguntas fechadas, buscando assim colher e consentir a opinião de diversas pessoas de diferentes grupos da comunidade *queer* sobre esses personagens e jogos. O formulário foi distribuído em grupos nas redes sociais formados por pessoas LGBTQIA+ que se reúnem para falar sobre jogos.

4.2 Pesquisa com a comunidade queer de Quixadá sobre suas vivências na cidade

A pesquisa, realizada com o público LGBTQIA+ de Quixadá, objetivava descobrir eventos ou lugares da cidade onde uma pessoa *queer* fosse vista ou tratada de maneira diferente de uma pessoa não *queer*, não necessariamente buscando apenas casos de preconceito ou lugares perigosos, mas também lugares onde essas pessoas se sentem mais acolhidas ou incluídas.

A pesquisa foi composta de entrevistas qualitativas e semi-abertas, buscando evitar que as visões e vivências dos entrevistados pudessem ser de alguma forma podadas ou enviesadas por perguntas pré-definidas. Foram entrevistadas 15 pessoas *queer* da cidade de Quixadá de diferentes entendimentos de gênero e orientação sexual, de forma a centralizar os resultados da pesquisa a uma parte específica dessa comunidade.

4.3 Desenvolvimento do jogo PessoasX

4.3.1 O roteiro

Inicialmente, o roteiro do jogo seria baseado e focado totalmente no personagem principal e na sua caminhada de autodescoberta e luta por respeito enquanto pessoa LGBTQIA+ em uma cidade nova, porém essa ideia acarretava alguns problemas que poderiam conflitar com a proposta inicial do projeto. Com a ideia inicial de retratar e representar a comunidade *queer* nos jogos, centralizar toda a história em um único personagem tornaria isso inviável, uma vez que é impossível representar todos os indivíduos de uma comunidade tão ampla e plural como a comunidade *queer* em apenas um personagem. Então o roteiro foi feito pensando em descentralizar os acontecimentos, tirando eles unicamente do personagem principal e dividindo esse protagonismo entre alguns personagens apresentados durante o jogo.

Os dilemas enfrentados pelos personagens também sofreram alterações. A ideia de mostrar a luta contra os preconceitos sofridos e a resistência que é necessária para viver o dia a dia dessa comunidade deixou de ser o ato principal do roteiro, não que esse debate e essa

exposição seja irrelevante ou necessária, sendo substituído pela decisão de montar o roteiro com base na luta dos personagens contra os sentimentos ruins que surgem ao se deparar com preconceitos e as reflexões de uma pessoa *queer* dentro desse contexto, de forma a trazer esse lado mais emocional dessa luta. É muito comum quando se fala de LGBTfobia mirar diretamente nas agressões e discriminações que as pessoas dessa comunidade sofrem. Mas em como esses ataques refletem nessas pessoas e que ficam, quase sempre, em segundo plano. Assim, esse foi o principal motivo da luta contra os sentimentos decorrentes da LGBTfobia ser o foco do roteiro.

O roteiro desenvolvido para essa versão do jogo é apenas 1/3 do roteiro total do jogo. Essa versão mostra o embate com o primeiro sentimento despertado em uma pessoas LGBTQIA+ no jogo, que é a decepção. Como essa primeira parte do roteiro foi feita sobre um personagem que se identifica como uma pessoa trans, o roteiro foi escrito com o acompanhamento de duas pessoas trans. Essas pessoas trouxeram suas vivências e junto delas foram desenvolvidas as frases direcionadas ao personagem que, em decorrência disso, desperta o sentimento que será confrontado durante a primeira etapa do jogo.

4.3.1 A jogabilidade

Muito se pensou em qual seriam as melhores escolhas de jogabilidade e interação para o projeto. A proposta inicial seria baseada em um sistema de personagem único, onde o jogador poderia jogar com apenas o personagem principal da história contada. Porém essa ideia foi substituída pela mecânica de grupo, onde o jogador controla ao mesmo tempo mais de um personagem em um time. Essa ideia surgiu e foi implementada devido à dica de um participante da pesquisa com a comunidade de Quixadá que comentou que essa luta que a comunidade LGBTQIA+ tem contra os preconceitos é sempre mais leve e mais fácil quando se é feita com a ajuda de amigos e de outras pessoas da comunidade.

Com o sistema de grupo definido, a próxima decisão seria qual o melhor estilo de jogo para o projeto. A proposta do projeto sendo um jogo empático requer um estilo de jogo onde a história e a interação dos personagens fosse bem evidente e central, por isso foi escolhido o estilo RPG *point-and-click*, um estilo de jogo focado mais nos diálogos e em pequenas missões, sendo assim, possível desenvolver a história demonstrando e os acontecimentos e lutas vividos diariamente pela comunidade LGBTQIA+.

Durante o decorrer do jogo, foram adicionados *NPC's* com missões secundárias e diálogos não obrigatórios. Esse sistema de missões secundárias (*side quests*) é clássico nos

jogos do gênero RPG e aventura e servem, como além de conteúdo adicional, a possibilidade de expandir o conhecimento do jogador sobre aquele universo e os integrantes dele. No projeto, essas missões secundárias serviram para, além de ambientar o jogador as novidades do universo construído, também desenvolver amizades com outros personagens do jogo que se identificam como da comunidade LGBTQIA+, além de dar margem para que outras histórias e pontos de vistas de personagens de diferentes identidades de gênero e orientação sexual seja adicionado ao jogo saindo um pouco do personagem principal e permitindo mostrar outras histórias além da dele.

4.3.1 O jogo

O desenvolvimento dos personagens teve como base estética e conceitual não só os resultados da pesquisa com a comunidade LGBTQIA+ gamer, mas também um estudo de alguns personagens e jogos que apresentam pessoas da comunidade *queer* em seu elenco, sejam esses personagens tidos pela comunidade como representativos ou não, os personagens tidos como representativos foram analisados para identificar quais aspectos que eles apresentavam os tornavam representativos. Já os personagens ou jogos que se apresentavam como não representativos para essa comunidade, seja por falta de personagens *queer* ou por terem personagens *queer* estereotipados de maneira negativa foram estudados para entender de onde essa representação ruim partia e como subvertê-la.

A criação do mapa também se deu baseado em alguns fatores, o primeiro deles foi a inspiração na cidade de Quixadá - CE, a distribuição de mapas e direções de onde algumas regiões se localizam são inspiradas na cidade, o outro fator foram os resultados das entrevistas com a comunidade *queer* de Quixadá, por meio dessa entrevista foi decidido em quais áreas do mapa se encontrariam a maior parte dos NPC's que demonstrariam características LGBTQfóbicas ou em quais ambientes esses NPC's não se encontrariam.

4.4 Desenvolvimento da versão jogável do jogo PessoasX

O desenvolvimento do protótipo jogável do projeto PessoasX foi realizado utilizando a ferramenta de criação de jogos *RPG maker MZ*. A ferramenta foi escolhida pois disponibiliza uma grande gama de possibilidades para a criação de personagens, cenários e animações, possuindo os recursos necessários para o projeto. Disponível para compra e download na plataforma *Steam* [aqui](#).

4.5 Entrevista com pessoas *queer* que jogaram o jogo PessoasX

Utilizando o protótipo jogável, foram realizadas algumas entrevistas com a comunidade *queer gamer*, buscando analisar a qualidade e representatividade das representações feitas no jogo e para avaliar o roteiro do jogo. As entrevistas foram estruturadas de forma semi estruturadas e realizadas após as pessoas jogarem o jogo PessoasX com o intuito de avaliar se o jogo cumpre seu papel de jogo empático e como esse papel impacta o jogador ao se deparar com histórias e personagens que vivem e lutam contra as mesmas coisas que eles.

5 RESULTADOS

O propósito dessa seção é explorar o desenvolvimento do projeto, a partir dos processos metodológicos definidos e dos resultados decorrentes da execução. Os resultados gerados em cada etapa serão listados e discutidos nessa seção.

5.1 A entrevista com a comunidade *queer gamer*

A pesquisa com a comunidade *queer* foi realizada por meio de um questionário online (apêndice A) e obteve 42 respostas. Aproximadamente 66% das respostas do questionário são de pessoas que se identificam com sendo do gênero masculino, 23% se identificava como sendo do gênero feminino e 9% se identificava como não binário. Dos 66% que se identificavam como sendo do gênero masculino 100% eram pessoas cisgenero, já dos 23% que se identificavam como do gênero feminino, 88% era composto por mulheres cisgenero enquanto 11% eram de mulheres trans. Dessas respostas aproximadamente 54% se identificavam como gays, 16% como lésbicas, 19% como bissexuais e 9% como outra orientação sexual. Nota-se que mesmo a comunidade LGBTQIA+ se tratando de um grupo, cada categoria representada pelas diferentes letras da sigla tem vivências, demandas e dores diferentes e distintas.

Dos entrevistados, 88% disseram achar importante a representatividade da comunidade *queer* nos jogos, 2% disseram não achar tão importante essa representação e 9% disseram achar essa representatividade irrelevante para eles. Aos serem questionados sobre os jogos, 76% dos entrevistados disseram que se sentem mais animados para jogar algum tipo de jogo caso tenham personagens da comunidade *queer* nele, sendo esses personagens da mesma orientação sexual/identidade de gênero ou não do jogador e os outros 24% concede pouca

importância para esse tópico, mas que acham legal quando encontram algum personagem *queer* durante a *gameplay*.

Em relação à importância da representatividade *queer* nos jogos, muitos dos entrevistados apontaram que consideram importante que eles se sintam representados e consigam se ver em personagens ou nas histórias que estão sendo contadas. A sensação de aceitação, da possibilidade de se sentir parte daquele universo e abertura para uma autopercepção foram os principais pontos destacados pelos entrevistados, a sensação de conseguir se ver em outras pessoas e perceber que não é a única pessoa que se sente daquele jeito torna o caminho mais fácil o caminho de autodescoberta para pessoa que ainda não se revelaram como pessoas *queer*. Outro entrevistado comenta como essa representação não afeta só as pessoas da comunidade, mas também toda comunidade que tem contato com aquele jogo, comentando que é mais fácil falar sobre o assunto quando as pessoas têm conhecimento prévio sobre o assunto.

Ao serem questionados sobre quais os elementos existentes nos jogos faziam a comunidade *queer* se sentir representados, as respostas, em sua grande maioria, foram: personagens jogáveis *queer*, a narrativa deles, o visual desses personagens e a possibilidade de encontrar outros personagens *queer* no jogo. Desses pontos, os que mais se repetiram foram o foco em personagens principais jogáveis *queer* e em como as narrativas tratam esses personagens. Segundo a maioria dos entrevistados, não adiantava ter um personagem dito como *queer* se ele era ou resumido a apenas isso, tornando-se apenas um personagem vazio. Segundo um dos entrevistados, “Quando um jogo se vende como representativo e quando você vai jogar os personagens que são gays são apenas isso, gay. Eles não tem nenhum plano de fundo ou história com eles, e isso é mais chato do que não ter nenhum personagem gay”. Ou se ele era apenas algum estereótipo negativo da comunidade sendo utilizado para alívio cômico dentro do jogo.

Quando se trata de NPCs, a maioria disse que não seria o ideal para representar bem, uma vez que geralmente se sabe pouco sobre os NPCs durante jogos já que eles geralmente só ajudam o personagem principal, mas apesar disso era bom encontrar NPCs da comunidade *queer* espalhados pelos mapas dos jogos. Um dos entrevistados disse que “É bom ver NPCs da comunidade, dá a sensação que seu personagem não é o único gay ali e que está apenas cumprindo uma cota”.

Quando perguntados quais os exemplos de boas representações eles conheciam sejam jogos ou apenas personagens, alguns nomes se repetem bastante em cada um dos diferentes grupos da comunidade LGBTQIA+ que responderam. Para aqueles que se denominaram

como homens cis gays, os jogos mais citados foram “*dragon age: inquisition*”, “*Assassin's Creed Odyssey*”, “*Assassin's Creed Valhalla*” e “*Mass Effect 3*”. Em todos eles o motivo de terem sido citados foram a presença de personagens gays que não se resumiam apenas a isso, eles tinham um enredo por trás deles, histórias, lutas internas e externas mas acima de tudo eles eram respeitados pelo roteiro do jogo tratando ele como qualquer outro personagem e não como o “gay do jogo”. Sobre esses jogos um dos entrevistados conta como o personagem o ajudou a se entender como uma pessoa LGBTQIA+: “eu estava jogando [*dragon age: inquisition*] e do nada aparece o Dorian (personagem do jogo assumidamente gay), então eu pensei ‘eu também sou assim, eu também gosto de menino”. Já para as mulheres cis da comunidade que responderam o questionário, os jogos eram diferentes, os mais citados foram “*Life is strange*”, “*The Last of Us II*” e “*Assassin's creed Odyssey*” e os motivos, além dos mesmos dos ditos pelos homens, cis gays era o fato das personagens serem além de independentes muitas pouco sexualizadas. Uma das entrevistadas falou que “é muito diferente por exemplo de uma cena de God of War 3 onde Afrodite aparece em uma cena se pegando com duas mulheres, porém essa cena claramente não foi feita para representar a bissexualidade da afrodite e sim para agradar os homens heteros com seus fetiches”. As respostas de pessoas que se identificavam como trans ou não binárias mostraram de forma clara a falta de representação dessa parte da comunidade, nenhuma dessas pessoas disse já ter se sentido bem representada durante os jogos que jogou.

Essa pesquisa com a comunidade mostrou que a representatividade vai além de existir personagens da comunidade LGBTQIA+ nos jogos, mas também o tratamento que esses personagens recebem e o contexto do jogo em volta deles. Além disso, é visto um desnível de representatividade dos diferentes grupos dessa comunidade, pendendo quase sempre a se representar sempre os mesmos espectros e grupos dessa comunidade, enquanto outros grupos como as pessoas trans são marginalizadas ou deixadas em segundo plano.

5.2 A entrevista com a comunidade *queer* de Quixadá.

Essa etapa do projeto consistiu em uma entrevista qualitativa com a comunidade *queer* de Quixadá para entender não só mais um pouco da vivência de outras pessoas que fazem parte da comunidade mas também para conhecer e estudar localidades da cidade que serviriam como base para a distribuição de NPC's e batalhas pelo mapa. Foram entrevistadas 15 pessoas sendo delas 8 homens cisgenero e 5 mulheres cisgenero e 2 mulheres trans, onde todos faziam parte da comunidade *queer*.

A pesquisa se deu por meio de uma entrevista com os participantes, uma vez que, esperava-se encontrar sentimentos e lembranças dessas pessoas da comunidade com a cidade de Quixadá e por meio de uma entrevista seria mais eficiente perceber essas as diferentes nuances das falas dos entrevistados, o que seria difícil de conseguir caso se tivesse optado por fazer essa etapa de pesquisa por meio de um formulário assim como na etapa anterior.

As respostas encontradas durante essa etapa da pesquisa não só serviram para criar frases LGBTfobias que seriam ditas por alguns NPC's durante o jogo mas também para decidir em quais mapas do jogos esses NPC's estariam distribuídos dentro do jogo. Dos quatro mapas disponíveis nessa versão do projeto dois em específico de destacaram com histórias negativas dessa comunidade. O primeiro foi a estação, mapa inspirado na rodoviária da cidade e a praça da batalha que foi inspirado na praça José de Barros também conhecida como praça do leão, ambos esses mapas terão mais personagens hostis a comunidade *queer* uma vez que são as localidades disponíveis no jogo que mais se encontram relatos de LGBTfobia.

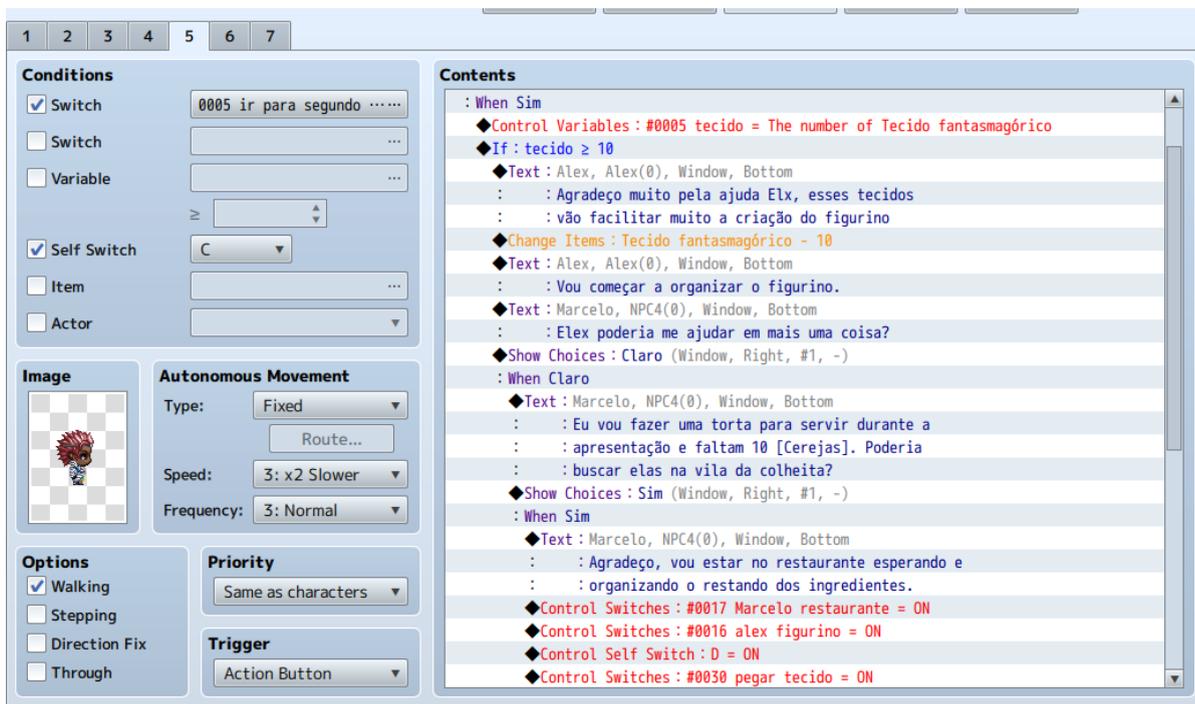
As frases ditas por esses personagens hostis a comunidade *queer* também foram feitas com base nas respostas desta pesquisa, todas as frases LGBTfobias que aparecem durante o jogo foram ditas a algum dos entrevistados durante sua vida em Quixadá, as únicas alterações nas frases foram para encaixar elas no contexto do jogo, uma vez que muitos elementos que existem no jogo são fantasiosos e não existem, de fato, na cidade de Quixadá, porém o sentido da frase proferida foi mantido de forma fiel.

5.3 Desenvolvimento do jogo PessoasX

5.3.1 A ferramenta RPG MAKER MZ

O protótipo jogável do projeto PessoasX foi desenvolvido utilizando a ferramenta de criação de jogos *RPG MAKER MZ*, disponíveis na plataforma *Steam*, o RPG maker é um *software* de criação de RPG's que por meio de lógica de programação permite a criação de um jogo completo. Com a lógica de programação é possível criar missões e *switches* que controlam como as missões vão se desenrolar e para qual caminho aquilo vai levar o personagem principal.

Figura 2 - Exemplo de possibilidades nos diálogos

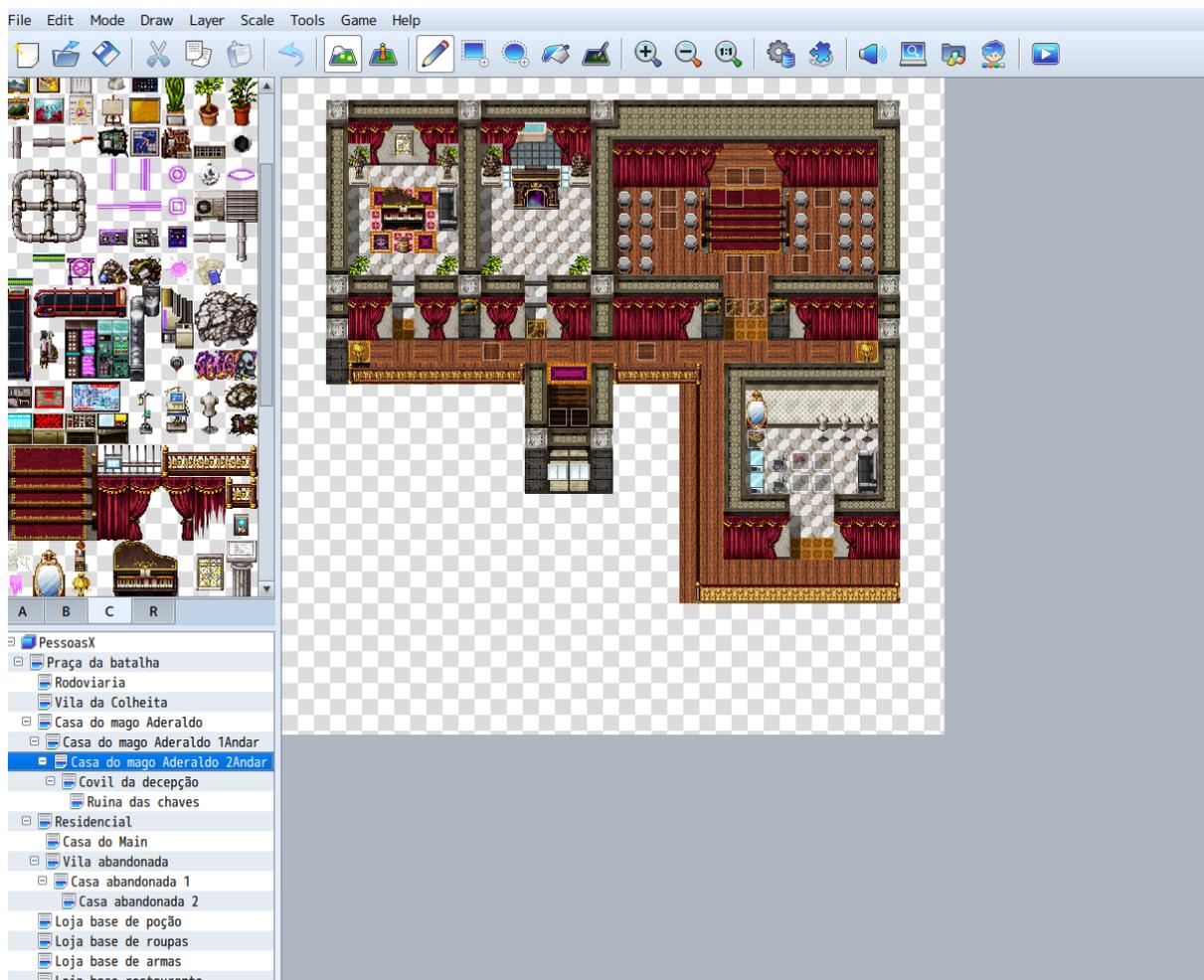


Fonte: Elaborado pelo autor

Como exemplificado na **Figura 2**, o sistema de gatilhos, condições e variantes permitem a criação de eventos lineares ou não durante a história do jogo, isso permite a criação de possibilidade de múltiplos caminhos para as histórias do RPG desenvolvido.

Além de toda a gama de possibilidades para criações de missões, eventos e diálogos com o RPG maker, a criação de mundo também é bem ampla e diversa, com diversos estilos de mapa e possibilidades de criação de ambientes externos e internos como as diversas possibilidades de opções exemplificadas na **Figura 3**.

Figura 3 - Criação de mapa do RPG Maker

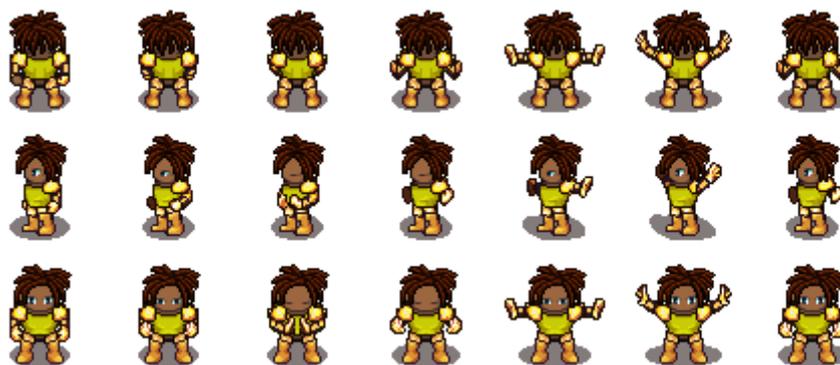


Fonte: Elaborado pelo autor

Porém o RPG maker apresentou um empecilho que se mostrou problemático durante o desenvolvimento desse projeto: como o intuito do projeto era criar um jogo que represente a comunidade *queer* e seus integrantes, a criação de personagens tanto de forma estética quanto em relação a suas personalidades de histórias era algo crucial. Porém o RPG maker se tornou um obstáculo durante esse processo de criação, pois as possibilidades de criação de personagem apresentadas pela ferramenta se mostraram bem limitadas em relação às possibilidades para retratar pessoas negras, os tons de pele mais escuros não eram retintos ou tinham uma coloração estranha e a completa ausência de cabelos crespos e traços físicos mais característicos da população negra complicou a criação desses personagens.

Diante desse problema, tentou-se importar para o RPG makers personagens já prontos e com as características desejadas. Um desses é o exemplo representado na **Figura 4.A** ferramenta, porém, pareceu não comportar de maneira satisfatória esses personagens durante os testes o que os deixavam destoantes dos demais personagens.

Figura 4 - Modelo original do personagem Alex



Fonte: Elaborado pelo autor

5.3.2 O universo de *PessoasX*

Algumas ideias e possibilidades de como seriam abordadas as lutas e dificuldades enfrentadas pela comunidade *queer* durante o jogo foram surgindo enquanto se desenvolvia o projeto. Inicialmente a ideia do projeto era ter como história central a luta contra a LGBTfobia nesse universo e mostrar como seria sem sentido, em um mundo onde existiam magia, monstros e criaturas fantásticas, sem se importar com a sexualidade das pessoas.

Porém essa ideia foi alterada, e o foco principal deixa de ser a LGBTfobia em si mas como não só a LGBTfobia mas também outros problemas decorrentes dela afetam as pessoas da comunidade *queer* e quais medos, sentimentos e empasses isso desencadeia na vida de uma pessoa dessa comunidade. Essa nova ideia de abordagem foi formulada ao se estudar a história do jogo *That dragon, cancer*, a história conta a batalha de uma família ao seu filho Joel de 13 anos ser diagnosticado com câncer terminal, porém, o jogo não se trata da batalha direta a essa notícia mas sim como aquilo afetou não só a vida do Joel mas também de toda a família e como conviver com aquela realidade afeta o psicológico de todos que estavam vivenciando ela.

Com a decisão de que a história central deixaria de ser uma luta direta a LGBTfobia mas sim a luta contra os sentimentos que essa LGBTfobia gera nas pessoas da comunidade *queer*, começou a se pensar como isso seria feita essa abordagem dentro do jogo. Logo se pensou na ideia de personificar esses sentimentos, dando um corpo "físico" para eles e tornando essa luta contra esses sentimentos algo mais palpável e visual trazendo a possibilidade de transformar esses sentimentos nos chefões do jogo em um estilo clássico de RPG onde cada etapa do jogo é dividido entre batalha com chefões.

O primeiro chefe criado nesse conceito foi a Decepção, pois o sentimento de decepção foi muito citado durante as entrevistas realizadas como um sentimento constante enfrentado pelos integrantes da comunidade *queer*. Para o visual do chefe representado na **Figura 5** foi utilizado como inspiração a Hidra de Lerna da mitologia grega. Com suas múltiplas cabeças representando as diferentes expectativas que são postas sobre as pessoas e as diversas possibilidades de decepcionar essas expectativas, além da dificuldade de se livrar dessas expectativas onde sempre que se corta uma cabeça nascem duas no lugar, a Hidra se encaixou como um visual ideal para representar esse sentimento.

Figura 5 - Visual do chefe Decepção



Fonte: Elaborado pelo autor

5.3.3 O roteiro de *PessoasX*

O roteiro inicial do projeto traria Elx, o personagem principal, como o centro de todas as lutas contras os chefes ao decorrer do jogo, porém isso dificultaria que o jogo contasse histórias e lutas de outros grupos da comunidade *queer* que não fosse a do homem cisgenero gay. Como uma solução para esse impasse, foi realizada um descentralização da história do jogo, tirando todo o foco do personagem principal e distribuindo aos personagens secundários que surgiram ao decorrer da *gameplay* e com isso permitindo que o jogo contasse outras histórias além da história do Elx.

O roteiro do primeiro ato do jogo foi desenvolvido para trazer um pouco da história das pessoas trans em específico para o jogo. Essa primeira etapa do jogo mostra a chegada do personagem Elx à cidade após ser aprovado para a escola de magia e começa a conhecer as pessoas da cidade. Então seu colega de quarto Marcelo, que está encarregado de apresentar a cidade a Elx, apresenta a ele o personagem central dessa primeira etapa do jogo, o Alex. No decorrer do jogo é dito que Alex é um homem trans e a história gira em torno de ajudar ele a

combater e superar o sentimento chefe Decepção.

Durante a missão principal de ajudar o Alex o jogador pode ajudar outros NPC's durante o jogo para ganhar recompensas e até mesmo fazer amizades, encontrando vez ou outra outros personagens que fazem parte da comunidade *queer* e que poderam ajudar na batalha contra o primeiro chefe do jogo, encontrar e ajudar esses outros personagens vai deixar a batalha contra a Decepção e as batalhas em geral do jogo mais divertido além de liberar diálogos e histórias de cada um desses personagens indo em paralelo com as vivências dessa comunidade onde lutar em grupo e unidos deixa a luta mais leve, mas não a deixa fácil.

O jogador pode escolher jogar sozinho sem ajudar os outros NPCs além do Alex, porém assim ele perde a experiência e a sensação de ajuda e suporte que fazer parte de uma comunidade pode oferecer.

5.3.4 O jogo

O jogador pode escolher jogar sozinho sem ajudar os outros NPCs além do Alex, porém assim ele perde a experiência e a sensação de ajuda e suporte que fazer parte de uma comunidade pode oferecer.

A criação dos ambientes do jogo PessoasX como dito antes, se deu inspirado na cidade de Quixadá, a praça central do jogo **Figura 6** inspirada na praça José Barros, conhecida como praça do leão é o centro do cenário do jogo.

Figura 6 - Praça da batalha



Fonte: Elaborado pelo autor

A praça central é rodeada pelo restante dos mapas nas mesmas direções originais que os lugares reais em Quixadá como exemplificado na **Figura 7**.

Figura 7 - Praça da batalha com a rosa dos ventos



Fonte: Elaborado pelo autor

Ao sul da praça da batalha está localizada a estação representada na **Figura 8**, que foi inspirada na rodoviária de Quixadá e assim como na cidade está ao sul da praça José de Barros.

Figura 8 - A estação

Fonte: Elaborado pelo autor

Ao leste da praça da batalha fica localizada a casa do mago Aderaldo representada na **Figura 9**, inspirada na casa do cego Aderaldo acho que esse é o mapa mais diferente da inspiração. para o desenvolvimento do jogo era necessário muito espaço nesse mapa então apesar da inspiração na história e localização da casa do cego Aderaldo não foi feito baseado na estrutura da mesma.

Figura 9 - Casa do mago Aderaldo

Fonte: Elaborado pelo autor

Indo na direção oeste da praça se encontra o bairro residencial **Figura 10** que foi inspirado nos bairros residenciais que existem naquela direção da cidade de Quixadá.

Figura 10 - Bairro residencial



Fonte: Elaborado pelo autor

Mais a oeste no mapa fica localizada a vila da colheita **Figura 11**, esse mapa foi inspirado nos bairros mais afastados da cidade onde são vistas algumas plantações. Nas próximas atualizações do projeto, a escola de magia será adicionada como um novo mapa dentro de uma reserva a oeste da vila da colheita, no mesmo lugar que a UFC se localiza.

Figura 11 - Vila da colheita



Fonte: Elaborado pelo autor

Ao norte da praça da batalha será implementada a praça do templo nas próximas versões do projeto, a praça do templo será inspirada na praça José Linhares da Páscoa conhecida como a praça da matriz de Quixadá.

5.3.5 Os personagens

A criação dos personagens se deu não só com base na pesquisa realizada com a comunidade *queer gamer*, mas também com outras pesquisas teóricas encontradas sobre estereótipos da comunidade *queer* nas mídias e nos jogos. Com esses resultados foi possível criar os personagens principais do jogo brincando com os estereótipos ao se afastar deles mostrando outras maneiras de se representar as pessoas dessa comunidade ou ao se aproximar deles e mostrar que existem pessoas que se parecem com aqueles estereótipos mas elas não são a regra e nem necessariamente a maioria.

Um dos personagens criados e o personagem principal do jogo é o Elx, se identificando como um homem cisgenero gay um estereótipo que poderia cair sobre ele é de ser um homem afeminado e de certa forma extravagante e brincando com isso ele foi feito exatamente assim. Como se pode ver na **Figura 12**, o personagem vestido quase completamente de rosa, cor associada muitas vezes ao feminino, e portando um acessório em seu rosto que é de certa forma extravagante e em nada acrescenta além de estética.

Figura 12 - Visual do personagem Elx



Fonte: Elaborado pelo autor

Um dos personagens criados e o personagem principal do jogo é o Elx, se identificando como um homem cisgenero gay um estereótipo que poderia cair sobre ele é de ser um homem afeminado e de certa forma

Outro personagem que vai contra os estereótipos esperados é o Alex. Se identificando como um homem trans heterossexual é comum esperar desse tipo de personagem uma

masculinidade exacerbada, buscando sempre se impor e emular uma postura dita masculina um estereótipo poderia ser a criação de um personagem grosso, arrogante e muitas vezes antipático. Um exemplo disso é o personagem Krem Aclassi, do jogo *Dragon Age: Inquisition*. Porém o Alex vai em contrapartida desse estereótipo, sendo super simpático e calmo ele não tenta a todo momento provar sua masculinidade.

5.4 Pesquisa com os jogadores

Foram realizadas entrevistas com algumas pessoas da comunidade *queer* que jogaram o jogo PessoasX a fim de analisar se o intuito do projeto como um jogo empático foi atingido. Foram entrevistados 11 pessoas, dessas 11 pessoas 5 se identificavam como homem cisgenero gay, 1 homem cisgenero bixessual, 3 mulheres cisgenero lesbianas e 2 mulheres trans heterossexuais.

Ao serem questionados de como se sentiam em relação a jogar um jogo não só representativos mas sobre a comunidade *queer*, todos disseram achar incrível e com a esperança que esse estilo de jogo se tornasse algo comum. Um dos entrevistados comentou “É divertido estar jogando e a qualquer momento encontrar um personagem e ele também ser da comunidade(LGBTQIA+) porque as vezes parece que os jogos colocam um ou dois personagens gays e todo o resto é hetero” outro comentou “Conhecer os personagens do jogo e ir descobrindo que eles também fazem parte da comunidade parece a vida real, você vai conhecendo novas pessoas e vendo que algumas são héteros e outros não” já outro comentou “é engraçado ver personagens gays sem eles se pegarem em qualquer momento do jogo, porque parece que a única maneira que os jogos sabem para afirmar que um personagem é gay é mostrando”.

Sobre a representatividade que ter personagens abertamente *queer* em um jogo assim traz muitos disseram que acham importante, sobre isso um comentou “é uma forma da gente perceber que fazer parte disso sabe?” enquanto outro disse “isso mostra a gente pra quem não é da comunidade, mostra para essas pessoas que não tem contato com a gente que nós somos iguais a eles”. Muitos afirmaram que além desse tipo de conteúdo trazer visibilidade para a comunidade ele também traz espaços para o início de debates sobre o tema e informação para aqueles que não tem contato com esse tipo de conteúdo ou comunidade.

Já sobre o que eles sentiram ao jogar o jogo, as respostas foram bem parecidas. Muitos disseram já sentir o medo de decepcionar a família antes de se assumirem ou até mesmo depois de se assumirem. Sobre isso, um entrevistado comentou que “parece que nós da

comunidade temos que ser sempre duas vezes melhores, como que para sanar o “problema” de você ser gay você é um excelente profissional, por exemplo”. Sobre o mesmo assunto foi comentado que “parece que a gente tem que ficar se provando o tempo inteiro, estão sempre olhando mais de perto se você é da comunidade LGBTQIA+ como se dissessem 'você já é gay então não pode ter mais nenhum defeito' e isso é exaustivo demais”.

Ao serem questionados sobre o enredo do jogo todos disseram ficar felizes pela primeira parte do jogo ser sobre uma pessoa trans, inclusive as pessoas trans que foram entrevistadas disseram ficar surpresas ao descobrirem que essa primeira etapa do jogo era sobre uma pessoa trans, uma delas comentou “eu fiquei um pouco em choque ao ver que se tratava de uma pessoa trans, geralmente quando escutamos sobre representatividade da nossa comunidade é a representação de um gay, lesbica ou bissexual”. Outra comentou “eu fiquei passada, não só quando descobri quando o Alex era trans mas também como ele lidou com toda a situação, queria ter tido a coragem que ele teve quando as pessoas da minha família ignoravam meu gênero”.

A avaliação trouxe bons resultados para a pesquisa, indicando pontos fortes e fracos da narrativa do jogo, mas ainda assim mostrando que o projeto estava cumprindo sua função como um jogo empático. Todos os entrevistados disseram ter conseguido se colocar no lugar dos personagens e alguns deles até comentaram terem revivido momentos onde eles em algum momento da vida se sentiram ou passaram por momentos parecidos aos que os personagens estavam passando durante o jogo. Todos também disseram achar incrível a proposta de representar a comunidade de forma consciente e tentando descentralizar essa representatividade das mesmas pessoas sempre também que estavam ansiosos para a continuação do jogo e para a revelação de qual seria o próximo chefe a ser combatido pelo Elx e seu grupo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse projeto surgiu com o objetivo de criar um jogo empático que retratasse as dores da comunidade LGBTQIA+ durante sua vida, explorar o que seria uma representatividade positiva dessa comunidade nos jogos e como seria a melhor maneira de se fazer essa representação.

Os resultados se mostraram positivos em relação às possibilidades de representações dessa comunidade dentro do mundo dos jogos e de desenvolver os projetos trazendo outros tipos de representação às diferentes vivências e pessoas da comunidade, uma vez que ela é vasta, cheia de indivíduos distintos.

Durante as etapas de pesquisa foi possível adquirir uma grande quantidade de informações e opiniões dos membros da comunidade *queer* sobre como seriam melhores maneiras de representá-los. Alguns desses pontos são: personagens que, além de pertencer à comunidade, tenham histórias, planos de fundos e debates morais, entre outros aspectos, além de ser apenas o personagem LGBTQIA+; conflitos e arcos dramáticos relevantes que giram ao redor de personagens *queer* de forma que eles sejam relevantes para a história, se afastando da ideia de que os personagens LGBTQIA+ tem que aparecer pouco e serem sempre personagens secundários; e expandir o espectro de quais grupos da comunidade serão representados, sair da mesmice de representar essa comunidade inteira usando apenas personagens gays, lésbicas ou bixessuais.

Esse trabalho teve como objetivo são só buscar estudar e melhorar as representações da comunidade *queer* e tentar conectar o jogador as histórias contadas por meio da empatia com os personagens como também de trazer os debates de pautas da comunidade LGBTQIA+ para o centro da atenção, buscando criar debates e discussões sobre esse tema que por muitas vezes é deixado de lado ou debatido apenas em certas bolhas sociais. As avaliações e respostas obtidas nas entrevistas com a comunidade mostram que o projeto está no caminho certo e que é possível iniciar esse tipo de ideia por meio de uma plataforma tão interativa como os jogos digitais que estão mais presentes na vida das pessoas e que podem sim, serem utilizados como uma ferramenta amiga para a causa não só para a comunidade LGBTQIA+ mas também para diversos outros assuntos que possam interessar o jogador.

Além disso, este trabalho surge como um incentivo a inspirar cada vez mais os membros da comunidade *queer* a criarem seus próprios projetos para ajudar a comunidade em diversas áreas diferentes, fazendo assim, com que a comunidade esteja cada vez mais integrada dentro de todas as áreas do debate, se fazendo presente e ouvida. O jogo criado pelo projeto traz esse debate para dentro do mundo dos jogos digitais mas, além disso, tanto para dentro das mídias digitais como um todo quanto para dentro da academia, debatendo sobre como a comunidade *queer* é não retratada o bastante e como ela é vista pelas pessoas que estão de fora dela. A versão final da primeira etapa do projeto pode ser encontrada para download [aqui](#).

REFERÊNCIAS

- BARKER, Meg-John *et al.* **Queer: a graphic history**. Londres: Icon, 2016.
- BELMAN, Jonathan; FLANAGAN, Mary. Designing games to foster empathy. **International Journal of Cognitive Technology**, v. 15, n. 1, 2010, p. 11.
- BRAGANÇA, Luiza C *et al.* **Twine Game Narrative and discussion about LGBTQ representation**. In: SBGAMES, 2016, São Paulo – SP. 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157380.pdf>. Acesso em 17 jul. 2021.
- CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**. Washington: Washington State University, 1997.
- DAVIES, Steven Paul. **Out at the Movies: a history of lesbian, gay, bisexual, transexual and queer cinema**. [S. l.]: Oldcastle Books, 2016.
- DIOGO, Gustavo Velho. **Empathy Games: life, death and digital narratives**. 2016. Tese (Master of Arts and Culture Studies) - Radboud University, Países Baixos, 2016.
- FULLERTON, Tracy. **Game Design Workshop: a playcentric approach to creating innovative games**. EUA. CRC Press, 2014. Disponível em: <http://diatinf.ifrn.edu.br/prof/lib/exe/fetch.php?media=user:1301182:disciplinas:jogos:book-games-1.pdf>. Acesso em 16 jul. 2021.
- GRANDO, A.; TAROUCO, L. M. R. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14403>. Acesso em: 13 jul. 2021.
- LEOPOLDINO, Alexandre Sousa. **A representação da Identidade Queer nos Jogos: O Trabalho de Amanda Sparks**. 2017. Tese (Especialização em Mídia, Informação e Cultura) – Escola de Comunicação e Artes – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.
- LOURO, Guacira Lopes. Teoria queer: uma política pós-identitária para a educação. **SciELO Brasil**. [S.l.], 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ref/a/64NPxWpgVkt9BXvLXvTvHMr/?lang=pt>. Acesso em 15 jul. 2021.
- LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais**. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2009.
- MIRANDA, Frederico S.; STADZISZ, Paulo C. Jogo Digital: definição do termo. **SBGames**. [S.l.], 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignShort/173500.pdf>. Acesso em 16 jul. 2021.
- MISKOLCI, Richard. A Teoria Queer e a Questão das Diferenças: por uma analítica da normalização. **Congresso de leitura do Brasil**. [S.l.], 2007. p. 1-19. Disponível em: http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_antteriores/anais16/prog_pdf/prog03_01.pdf. Acesso em: 02 jun. 2022.

NEVES, Isa Beatriz da Cruz; ALVES, Lynn; FUENTES, Lygia dos Santos; FLORES, Glória Valdelice. HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS: possíveis diálogos com o passado através da simulação. **Comunidades Virtuais**. [S.l], 2010. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/publicacoes/sbgames2010/HISTORIA_JOGO_S_DIGITAIS_DIALOGOS.pdf. Acesso em 15 jul. 2021.

OLIVEIRA, Andersen Caribé de. Não é somente mais um jogo de tiro!: Call of Duty, uma relação possível entre jogos digitais e ensino de história. **SBGames**. [S.l], 2014. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2014/papers/culture/full/Cult_Full_Nao%20eh%20somente%20mais%20um%20jogo%20de%20tiro.pdf. Acesso em 15 jul. 2021.

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e Comunicação: sintoma da cultura**. 3. ed. São Paulo: Paulus Editora, 2004.

SANTOS, Matheus Costa dos. **Estereótipos de gênero e diversidade sexual nos jogos eletrônicos: identidades, preconceitos e discriminação**. 2020. 91 f. Monografia (Especialização) - Curso de Psicologia, Faculdade de Ciências da Educação e Saúde, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020.

SILVA, Daniel Oliveira. **Representatividade queer nos games: tradução intersemiótica do documentário "Stonewall Uprising" para jogo digital**. 2019. 103 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Digital)- Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Quixadá, 2019.

TORRES-PARRA, Carlos Roberto. De la promesa digital a los videojuegos del oprimido. Claves sobre un uso de resistencia a través del consumo cultural. **Redalyc**. [S.l], 2013. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64930924005>. Acesso em 1 jul. 2021.

UTSCH, S. et al. Queer Identities in Video Games: data visualization for a quantitative analysis of representation. In: **SBGames**. [S.l], 2017, Curitiba.

WOLVERTON, Troy. **Activision Aims for Sweet Spot**. The Street. [S.l], 2005. Disponível em: <https://www.thestreet.com/investing/stocks/activision-aims-for-sweet-spot-10224904>. Acesso em 5 ago. 2021.

YONASHIRO, Mellina Mayumi Yogui. O Videogame como transformador de cultura: a questão LGBT. In: **XI SBGames**, Brasília. SBC – Proceedings of SBGames. Brasília. Game for Change – Full Papers. 2012, p. 23-26.

APÊNDICE A - FORMULÁRIO COM A COMUNIDADE QUEER GAMER

1. Qual sua identidade de Gênero?

Marcar apenas uma oval.

- Homem
- Mulher
- Não Binário
- Outro: _____

2. Você é uma pessoa cis ou trans?

Marcar apenas uma oval.

- Cis
- Trans

3. Qual grupo da comunidade LGBTQIA+ você faz parte? *

Marcar apenas uma oval.

- Lesbica
- Gay
- Bissexual
- Assexual
- Outro: _____

4. Você costuma jogar videogames? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

5. Quão importante para você é a questão da representatividade LGBT em * jogos?

Marcar apenas uma oval.

Muito importante

Pouco importante

Não me importo

Não tenho opinião formada sobre

6. qual a importância da representatividade da comunidade queer nos jogos?

7. Você se sente representadx nos jogos que você joga? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

8. Você se sente mais interessado em um jogo quando existe representação LGBTQIA+?

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

9. Cite jogos que fizeram você se sentir BEM representadx enquanto pessoa da comunidade LGBTQIA+ e o motivo

10. Cite personagens que fizeram você se sentir BEM representadx enquanto pessoa da comunidade LGBTQIA+ e o motivo

11. Cite jogos que fizeram você se sentir MAL representadx enquanto pessoa da comunidade LGBTQIA+ e o motivo

