

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
CENTRO DE ESTUDOS LATINO AMERICANOS SOBRE
CULTURA E COMUNICAÇÃO

A Representação da Identidade Queer nos Jogos

O Trabalho de Amanda Sparks

Alexandre Sousa Leopoldino

Mai de 2017

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Mídia, Informação e Cultura sob orientação do Prof. Dr. Emerson Nascimento.

A REPRESENTAÇÃO DA IDENTIDADE QUEER NOS JOGOS – O TRABALHO DE AMANDA SPARKS¹

Alexandre Sousa Leopoldino²

Resumo:

Os jogos digitais se tornaram uma importante forma de entretenimento nas últimas décadas com o desenvolvimento e popularização das tecnologias computacionais. Suas narrativas, muitas vezes, apresentam personagens e histórias com os quais os jogadores se identificam e projetam as suas ações. Esse artigo pretende mostrar a representação da identidade LGBTQ dentro dos jogos, utilizando o exemplo do trabalho de Amanda Sparks. Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica que traz a história dos jogos, a teoria *queer* e a relação entre identidade e avatar. O trabalho indica a importância da representatividade de personagens LGBTQ para a afirmação desses indivíduos na sociedade.

Palavras-chave: jogos, avatar, identidade, *queer*

Abstract:

The digital games became an important way of entertainment in the last decades with the development and popularization of the computer technologies. Its narratives, oftentimes, shows characters and histories with players can identify and Project their actions. This article attempts to show the LGBTQ identities inside games using Amanda Sparks' Works as an example. For this, it was made a bibliographical research about the game history, queer theory and the relationship between identity and avatar. The works indicate the importance of representative of this LGBTQ characters for the affirmations of these people on society.

¹ Trabalho de conclusão de curso apresentado como condição para obtenção do título de Especialista em Mídia, Informação e Cultura.

² Universidade de São Paulo, Centro de Estudos Latino-Americanos Sobre Cultura e Comunicação, Escola de Comunicação e Artes.
E-mail: ale.leopol@gmail.com

Key-words: games, avatar, identity, queer

Resumén:

Los juegos digitales se convirtieron en una importante forma de entretenimiento en las últimas décadas con el desarrollo y popularización de las tecnologías informáticas. Sus narraciones, a menudo, muestran personajes e historias con jugadores que pueden identificar y proyectar sus acciones. Este artículo intenta mostrar las identidades LGBTQ dentro de los juegos usando el trabajo de la Amanda Sparks como un ejemplo. Para ello, se realizó una investigación bibliográfica sobre la historia del juego, la teoría *queer* y la relación entre identidad y avatar. Las obras indican la importancia de representar a estos personajes LGBTQ para las afirmaciones de estas personas sobre la sociedad.

Palabras clave: juegos digitales, avatar, identidad, *queer*

1. Introdução

Os jogos digitais são um dos meios de entretenimento mais populares da contemporaneidade. O seu surgimento e desenvolvimento possibilitou a imersão e a representação das pessoas em ambientes virtuais, por meio de avatares, construção de narrativas e interações entre indivíduos e indivíduos com a máquina.

Para iniciar o debate sobre a questão da identidade nos jogos digitais, faz-se necessário expor e entender um pouco a história do surgimento das tecnologias dos jogos, que remonta à segunda metade do século XX, e que coincide com o avanço da informática e dos meios de comunicação.

Os jogos digitais surgiram junto com o desenvolvimento dos primeiros computadores, na década de 1950, e o seu avanço é marcado pela convergência de dois segmentos sociais distintos. Por um lado, houve o desenvolvimento de jogos eletromecânicos pelos militares norte-americanos como forma de distração entre treinamentos. Esta tecnologia mais tarde foi comprada por Marty Bromley, criador da empresa SEGA³ – pioneira no setor e responsável pelos primeiros passos rumo ao mercado de jogos. Paralelamente, estudantes universitários e pesquisadores de empresas privadas desenvolviam os seus jogos em *mainframes* como forma de aprimorar suas habilidades de programação (NOVAK, 2012).

A adaptação de jogos analógicos, de cartas e dos *Role Playing Games* (RPGs) permitiram a criação de inteligências artificiais e proporcionaram o desenvolvimento de campos de estudo e de aprimoramento tecnológico (ZAMBIASI, 2010). Nessa época, jogos como o OXO (1950), um simulador do jogo da velha, e *Tennis For Two* (1958), um jogo bastante simples que simulava uma partida de tênis para duas pessoas, possuíam gráficos de apenas duas dimensões e eram exibidos a partir de um osciloscópio⁴ (NESTERIUK, 2009).

³ SEGA é uma empresa que desenvolve jogos eletrônicos. Foi fundada em 1940 e existe até hoje, sua sede atual fica no Japão. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2009/04/21/ign-presents-the-history-of-sega>>. Acesso em: 21 de abril de 2017.

⁴ Aparelho similar a uma televisão catódica (de tubo) que permite visualizar a oscilação de tensões elétricas.

Foi apenas na década de 70 e 80 com a introdução e popularização dos computadores pessoais, e mais tarde dos consoles, que os jogos se estabeleceram com um mercado atraente para a indústria. Também foi nesse momento que a produção de jogos deixou de ser uma exclusividade para programadores e entusiastas (NOVAK, 2012) e se tornou um objeto de interesse de jogadores e novos usuários dos computadores. Já nos anos 90, com a crescente melhoria dos gráficos e processadores, foi possível a produção de jogos mais detalhados e em primeira pessoa, nos quais o jogador podia – de fato – sentir-se parte da ação representada. (ZAMBIASI, 2010).

Também é importante citar o surgimento e o aperfeiçoamento dos jogos para dispositivos portáteis, como *smartphones*, os quais se inserem nesta pesquisa. A expansão deste mercado acontece de forma crescente desde 2007 – ano de lançamento do primeiro iPhone pela Apple -, quando os desenvolvedores e as distribuidoras perceberam que o hábito do usuário estar sempre conectado poderia trazer novas experiências de jogabilidade (NOVAK, 2012).

Em sentido convergente, o constante desenvolvimento técnico colocou os jogos e suas interfaces em fase bastante avançada de realismo, graças a computadores mais potentes e também aos dispositivos de realidade aumentada, que expandem e dão novas características ao universo virtual (ZAMBIASI, 2010).

De acordo com pesquisa realizada pela empresa NEWZOO, especializada em levantamento de dados sobre produtos digitais e jogos, o mercado de videogames gerou US\$100 bilhões de lucro em 2016. Somente os jogos compatíveis com *smartphones* representaram aproximadamente 27% desse valor que cresce cerca de 23% ao ano⁵. O grande número de jogadores, desenvolvedores e empresas que movimentam essas contas reiteram mais uma vez a relevância desse mercado e das suas implicações sociais.

Em todos os momentos da narrativa, o jogo é apresentado ao usuário a partir da tela de seu dispositivo, seja ele o monitor, a tela do celular ou até mesmo os óculos de realidade virtual, através da interface que pode ser definida como um conjunto de programas que possibilitam e guiam a interação entre os

⁵ Disponível em <www.newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>. Acesso em: 22/03/2017

indivíduos e os computadores (ou linguagem computacional). Segundo Johnson (2001, p.24):

A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão, não por força física.

Essa interface é responsável pelo bom funcionamento de um produto já que “o sucesso de um jogo é a combinação perfeita do enredo, da interface interativa e do motor do jogo” (ZAMBIASI, 2010, p.193), sendo motor o conjunto de informações computacionais que visam o funcionamento do jogo. Novak cita a interface também como essência do jogo, pois, como acima dito, é somente a partir da junção dela com a narrativa e suas possibilidades que criam o real entendimento e desenvolvimento da interação (NOVAK, 2012).

Assim, partindo dessa combinação, o objetivo desse artigo é entender de que maneira as identidades LGBTQ podem se beneficiar desse tipo de produção, lançando mão, primeiramente, da teoria *queer*. Em um segundo momento, o artigo expõe a questão da identidade na pós-modernidade. Também haverá a explanação do conceito de avatar dentro dos jogos.

Como estudo de caso será exposto o trabalho do designer paulistano José Henrique Oliveira que se personifica na *drag queen*⁶ Amanda Sparks, e que também desenvolve jogos para *smartphones* baseados na personagem Amanda. Será analisado o jogo “The Shade Forest”, desenvolvido e lançado em 2015, e a repercussão deste na mídia digital (*websites*) especializada em jogos, com o intuito de entender como a identidade *queer* é então representada e apresentada ao público.

⁶ De acordo com a cartilha Diversidade Sexual e a Cidadania LGBT do Governo do Estado de São Paulo, a *drag queen*, ou transformista, é definida como o “homem que se veste com roupas femininas extravagantes para a apresentação em shows e eventos, de forma artística, caricata, performática e/ou profissional”. Disponível em: <www.recursoshumanos.sp.gov.br/lgbt/cartilha_diversidade.pdf> Acesso em 20 de abril de 2017.

O artigo discute e pensa o videogame dentro do funcionalismo, área relativamente recente no contexto das pesquisas científicas e acadêmicas sobre jogos. Esse tipo de abordagem contempla não apenas fatores técnicos e formais do formato, mas também questões sociais, como apontado por Nesteriuk (2009, p.143):

[...] isto é, o estudo das causas, consequências e efeitos dos jogos.... Inúmeras considerações sobre a natureza dos videogames e suas influências no homem e na sociedade contemporânea vêm sendo analisadas com rigor científico há pouco menos de duas décadas.

Assim, o artigo traz uma abordagem social a partir de uma perspectiva LGBTQ para os estudos dos jogos, contemplando a representação da identidade dentro do ambiente virtual.

2. O queer

Enquanto a tecnologia computacional surgia e passava por todas as suas fases de desenvolvimento, possibilitando a criação e o progresso dos jogos digitais, a sociedade também se transformava de forma tão intensa quanto.

Os novos movimentos sociais da contracultura norte-americana se expandiram nos anos 60 e traziam questionamentos sobre a busca por igualdade de direitos entre indivíduos negros, mulheres e homossexuais. O movimento de defesa pela causa homossexual, por sua vez, já destacava a aceitação de seus membros dentro das normas sociais já estabelecidas (MISKOLCI, 2012).

Nas duas décadas seguintes, no Brasil, assim como em alguns países europeus e também nos Estados Unidos, o ponto de vista do movimento homossexual foi o mais adotado na academia, o qual considerava que a maioria das pessoas eram heterossexuais e as demais, uma minoria. A temática, que passou a ser discutida nesses países, se pautava na história social e no surgimento do termo homossexual no ocidente, e se consolidou, neste período, como um fenômeno universal e fixo. (LOURO, 2004)

O movimento começou então a ser questionado por homossexuais negros, latinos, jovens, mulheres lésbicas e também por transexuais, acusado

de defender o estereótipo do homossexual branco e de classe média e alta, além de valorizar o masculino em detrimento das vozes femininas. Era impossível estabelecer uma norma geral para um movimento cada vez mais heterogêneo e, assim, tornou-se difícil ignorar as novas vozes. (LOURO, 2004).

O surgimento da AIDS, nos anos 80, mudou essa perspectiva. A doença, que foi tratada como uma enfermidade exclusiva dos homossexuais, possibilitou a criação de novas redes de solidariedade que diminuíram barreiras de preconceito entre indivíduos afetados, nem todos homossexuais, e pessoas que lidavam diretamente com eles. Essas redes iam contra o embate que existia dentro da comunidade homossexual e criaram-se as bases para a formação da política e da teoria *queer*. (LOURO, 2004).

Nessa mesma década, a palavra *queer*⁷, nos Estados Unidos, passa a ser um termo adotado como ofensa aos homossexuais e se torna a chave para uma nova busca pela identidade, cujas mudanças deveriam ser implementadas nas raízes da sociedade (MISKOLCI, 2012).

O objetivo principal da identidade *queer* desenvolvida pela teoria seria a de acabar com a abjeção social, ou seja, a repulsa que determinada pessoa causa na outra por não se adaptar às regras da sua comunidade. Butler (2000, p. 112) retira o termo abjeto do texto de Julia Kristeva e o insere nesse contexto de transformação social, definindo o abjeto como aquele que não é visto como um sujeito pelos demais da sua sociedade:

O abjeto designa aqui precisamente aquelas zonas "inóspitas" e "inabitáveis" da vida social, que são, não obstante, densamente povoadas por aqueles que não gozam do status de sujeito, mas cujo habitar sob o signo do "inabitável" é necessário para que o domínio do sujeito seja circunscrito.

Essa vida social inabitável inclui não somente os indivíduos homossexuais, mas qualquer um que seja refém da heteronormatividade imposta pela sociedade. Assim, os teóricos *queers* defendem uma política pós-identitária, que busca uma reflexão sobre a sociedade vigente, como aponta

⁷ De acordo com Louro (2011, p.546): o termo *queer* pode ser literalmente "traduzido por estranho, talvez ridículo, excêntrico, raro, extraordinário".

Louro (2004, p.46):

O alvo dessa política e dessa teoria não seriam propriamente as vidas ou os destinos de homens e mulheres homossexuais, mas sim a crítica à oposição heterossexual/homossexual, compreendida como a categoria central que organiza as práticas sociais, o conhecimento e as relações entre os sujeitos.

Tanto a imposição da heterossexualidade quanto a abjeção afetam não só o *queer*, mas também todos os demais indivíduos que possam sofrer alguma consequência dessas imposições sociais. Tal situação pode ser definida no conceito de “resto”, estabelecido por Baudrillard. O resto de uma sociedade é composta pelos indivíduos que não se adaptam e que não participam de uma dicotomia: “o estranho é que não há justamente termo oposto na oposição binária” (BAUDRILLARD, 1991, p.175). O resto, por sua vez, nesse contexto, torna-se um elemento essencial para a mudança da máquina social, que encontra nele uma nova forma.

Assim, a fim de evidenciar o processo de produção de jogos virtuais de um ponto de vista LGBTQ, o presente trabalho adota a perspectiva da teoria *queer*. Dessa maneira, também é possível perceber que o desenvolvimento dos jogos com esta temática ainda é alvo de preconceito de gênero e sexualidade. Além disso, outras identidades como as identidades africana e feminina ficam de fora desses ambientes de jogos virtuais e dos *merchandisings* derivados (Rodrigues, 2016).

3. As questões de identidade

Para apontar como se desenvolve a composição da identidade *queer* no jogo, é necessário antes partir de conceitos sobre o que é a própria identidade e como ela é construída, a partir da experiência do indivíduo na sociedade contemporânea. Para isso, se abordará Castells e Hall, a fim de conceituar a identidade no sentido moderno e pós-moderno. Além disso, é necessário entender a representação do jogador no ambiente virtual, que se dá pela interface do avatar.

A identidade é o significado autoconstruído, em atores sociais, a partir de um ou mais atributos culturais. Ela é baseada em fatores como história, geografia, contextos sociais, religiosidade, memória e desejos do próprio indivíduo. Construída com base no tempo e espaço da sociedade em que cada um se encontra, se dá socialmente de três maneiras distintas: de forma legitimadora, perpetuada pelos órgãos dominantes; de forma resistente, carregada pelos setores desvalorizados; e de projeto, veiculada pelos atores sociais que utilizam algum tipo de produção cultural para modificar a legitimadora (CASTELLS, 1999).

Nesta construção da identidade de projeto, pode-se inserir a discussão *queer*: indivíduos abjetos que buscam por afirmação de gênero e sexualidade em uma sociedade heterossexual legitimadora. Nesse contexto, a identidade também passa pela construção do sexo e, conseqüentemente, do desenvolvimento da sexualidade heteronormativa. O jogo, por sua vez, também pode ser visto como um meio de entretenimento derivado da tecnologia, uma produção cultural, que se vincula com a identidade de projeto.

Por outro lado, Hall define a identidade de três formas também distintas. A primeira é a Iluminista, pautada no sujeito racional e consciente. Já a segunda é a sociológica, da modernidade, na qual a identidade era definida pelas relações entre o indivíduo e a sociedade (HALL, 2014). É nessa identidade sociológica que se pode inserir as definições de Castells.

Na sua terceira forma, na pós-modernidade ou modernidade tardia, entretanto, a identidade passa por transformações que a torna fragmentada. Assim, o indivíduo é capaz de ser dono de uma ou mais identidades, nem sempre bem resolvidas ou que carregam sentidos completamente opostos. A identidade aqui é constantemente transformada pelos meios sociais que o rodeiam. Além disso, ela passa a ser um processo que caminha ao longo da existência do ser, a qual se diferencia em cada momento da vida do indivíduo. Isso se dá devido aos pensamentos sobre o inconsciente, definidos por Freud (HALL, 2014).

Assim, é adotada a identidade fluida da pós-modernidade como a principal característica para se analisar o jogo. Pois, como será visto a diante, com o avatar e no estudo de caso, ela permite dar uma outra ressignificação ao indivíduo em suas experiências de vida.

3.1. O avatar

Avatar é um termo conhecido amplamente no ocidente como a representação de um indivíduo em um jogo ou em alguma comunidade virtual, como em fóruns ou mídias sociais. Sua origem, no entanto, remonta à religião hindu e vem sendo usada há mais de dois mil anos desde a sua criação. Nela, o deus Vishnu se materializa em um avatar para descer do mundo dos deuses e visitar a Terra. A definição também contempla a religião cristã, onde Jesus seria uma reencarnação de Deus (SILVA, 2010, p.123).

De um lado tem-se o avatar como uma encarnação e, nesse ponto, há similitude, visto que nos *games* o interator “encarna” ou vivencia um personagem. Por outro viés, se no contexto religioso a divindade sai de um mundo espiritual e vai para o físico, nos jogos, os humanos de carne e osso é que interagem em um ambiente digital.

Assim, para que uma identidade seja representada nos universos virtuais, é necessário o uso da figura do avatar que, nesse caso, é uma representação digital do ser real, uma espécie de subjetividade, que pode ou não ser fiel a imagem desse ser. Um indivíduo pode transitar por variados avatares em diferentes espaços e tempos. Como aponta Severo (2011, p.59):

A noção de possuir um corpo virtual junto às possibilidades de assumir diferentes identidades oferecidas por um meio participativo não só transporta o interator para o universo virtual, mas cria a necessidade de oferecer um espaço por onde esse corpo possa transitar.

Os avatares também podem ser denominados como personagens, atores virtuais ou ícones humanos dentro do contexto dos jogos. Eles se tornam importantes no sentido não só da representação, como também são facilitadores da integração do humano com a máquina por vias da interface. (SILVA, 2010).

Eles também trazem características da simulação, apontada por Baudrillard: “simular é fingir ter o que não se tem” (1991, p.9). A partir do avatar, o jogador pode adotar essa nova identidade e incluir características físicas e

comportamentais que ele deseja ter dentro do contexto narrativo do jogo ou até mesmo características que lhe foram vetadas em sua vida real, por motivos variados, como contexto social ou financeiro.

Essa simulação também pode ser apontada não só como um fingimento, mas como uma versão da realidade, que coloca o indivíduo a questionar a sua própria verdade, no caso, a dicotomia entre o avatar e a identidade real. Boudrillard aponta que (1991, p.30) “a simulação é infinitamente mais perigosa, pois deixa sempre supor, para além do seu objeto, que a própria ordem e a própria lei poderiam não ser mais que simulação”.

Assim, pode-se pensar em uma situação em que o indivíduo abjeto se sinta motivado a se apropriar de personagens virtuais para se sentir incluso dentro de sua realidade. Ou ainda, ele pode passar a entender a sua própria realidade como uma simulação.

4. Amanda Sparks – a personagem *drag*

Em busca dessa identidade *queer* nos jogos, foi escolhido o trabalho do designer gráfico José Henrique Oliveira. José nasceu no Rio de Janeiro e se mudou para São Paulo em 2010. Filho de militar, ele desenvolve jogos como *hobby* desde 2001, quando utilizava o programa *Klik & Play*⁸ para suas primeiras criações. De acordo com ele, os jogos eram um meio de se divertir durante as constantes mudanças de cidade na infância. Além dos jogos de computadores, ele também criava de tabuleiros.

A escolha foi feita inicialmente pelo seu trabalho como e com *drag queen*, pois, há seis anos, ele se apresenta como a *drag queen* Amanda Sparks em casas noturnas da cidade. Amanda foi, desde então, uma inspiração para os seus trabalhos pessoais. Além disso, a proximidade social e geográfica é importante para analisar a questão na conjuntura nacional. Louro (2004, p.22) aponta a importância do papel da *drag queen* na discussão *queer*:

⁸ Klik & Play é um programa de desenvolvimento de jogos da empresa Click Team utilizado para aprendizagem de programação.

Personagens que transgridem gênero e sexualidade podem ser emblemáticos da pós-modernidade. [...] São significativas, ainda, por surgirem concreta e simbolicamente possibilidades de proliferação e multiplicação das formas de gênero e de sexualidade”.



Figura 1: Fotografia de Amanda Sparks por Victor Vivacqua.

A história profissional de José com os jogos remota a 2013, quando o então jogo para *smartphone* *FlapBird*, desenvolvido pelo vietnamita Dong Nguyen, foi lançado. O jogo, que consistia basicamente em manter um pássaro voando enquanto ele passava por canos verdes, se tornou um enorme sucesso de público – chegando a arrecadar mais de US\$50 mil por dia devido aos anúncios⁹. Ele se reiniciava toda a vez que o pássaro batesse em um dos canos e, além disso, a velocidade da ave aumentava conforme o tempo de jogabilidade, o que tornava os níveis seguintes mais difíceis.

Inspirado no sucesso, José criou a sua própria versão: o *Flap DragQueen* (2014). Basicamente, ele substituiu a personagem do pássaro por uma *drag queen* e os canos, por taças de bebida. Na descrição é possível ler a sinopse

⁹ Disponível em: <www.g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/02/game-flappy-bird-foi-tirado-do-ar-porque-se-tornou-viciante-diz-criador.html> Acesso em: 18/03/2017.

“because that’s what drag-queens do all night, flap their arms dodging drinks¹⁰”.

O jogo atingiu mais de cinquenta mil *downloads* na loja de aplicativos da Google.

É possível ver as diferenças entre o jogo original e o modificado (figuras 1 e 2). Assim como no primeiro, no qual os pássaros mudavam de cor a cada *game over*, na adaptação, as *drags queens* possuem etnias, perucas e roupas diferentes, o que prova uma certa coerência do desenvolvedor na busca por trazer novas identidades e referências para o universo dos jogos:

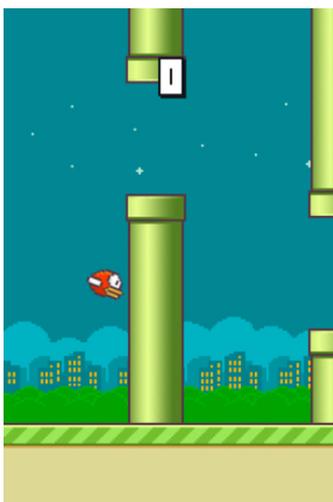


Figura 2: imagem capturada do jogo Flappy Bird.



Figura 3: imagem capturada do jogo Flappy DragQueen.

¹⁰ “Porque é isso que as *drags* fazem a noite toda, batem suas asas roubando drinks”. (em tradução livre).

De acordo com José, em entrevista concedida para o desenvolvimento do artigo (Anexo 1), o papel do desenvolvedor LGBTQ é pensar fora do padrão estabelecido por uma indústria “cheia de formulas pré-definidas”. O *Flap DragQueen* foi o seu primeiro trabalho com intenção comercial e foi seguido por outros lançamentos: o *Snapshot Diva* e *CopterQueen*. Por fim, o seu último trabalho é o *The Shade Forest* (2015), que serviu como o trabalho de conclusão de curso de sua pós-graduação em Produção e Desenvolvimento de Games do Senac São Paulo. O título é o mais complexo de todos e será analisado a seguir como exemplo da identidade de gênero nos jogos.

Atualmente, personificando a *drag queen* Amanda Sparks, José também conta com um canal de vídeo no *YouTube*, o *DRAGeek*, no qual ela realiza resenhas e comenta sobre jogos e outros assuntos do universo *drag queen* e da cultura pop: música, *reality shows*, técnicas para maquiagens e jogos.

4.1. A identidade *drag* no *The Shade Forest*

The Shade Forest é, até então, é um dos maiores trabalhos de José. O seu título é uma referência à gíria *shade*, algo como um pequeno insulto ou uma indireta, e que se popularizou com o filme documentário sobre a cena gay periférica de Nova Iorque, *Paris Is Burning* (dirigido por Jennie Livingston, 1990). De acordo com José, há também um trocadilho entre sombra (tradução literal de *shade*) com a questão da floresta. O jogo foi desenvolvido totalmente por ele, e contou com a ajuda do Fábio Cardoso (DJ Positronic) para a composição da trilha sonora. Os gráficos e o *gameplay* são inspirados em franquias de jogos como *Mário Bros*, *Metroids* e *Castlevania*.

O jogo *The Shade Forest* apresenta a personagem Amanda Sparks como protagonista da ação. A história acontece em um universo chamado *The Glam Queendom of Starlice*, que foi invadido por uma gangue denominada *The Hipocritics*. O objetivo do jogo é salvar a população desse mundo da intolerância, ódio e ignorância dos seguidores da organização “hipócrita”. Para isso, Amanda possui o poder de seu batom “de diva” e deve eliminar os líderes do grupo inimigo. Dentro do contexto do jogo, existe a possibilidade da mutabilidade temporal da identidade apontada por Hall (2014, p.12):

O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um 'eu' coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas.

Nele, a *drag queen* Amanda assume o papel de desconstruir a heteronormatividade de uma sociedade fictícia que se assemelha ao universo real que é vivenciado pelas *drags queens*. Ela propõe um choque com as normas estabelecidas, positivamente ou não. Sob esse aspecto, atraindo críticas de ódio de membros mais conservativos da sociedade, Louro aponta (2004, p.20):

Para as fronteiras constantemente vigiadas dos gêneros e da sexualidade, a crítica paródica pode ser profundamente subversiva. Em sua "imitação" do feminino, uma drag queen pode ser revolucionária. Como uma personagem estranha e desordeira, uma personagem fora da ordem e das normas, ela provoca desconforto, curiosidade e fascínio. [...] A *drag* escancara a construtividade dos gêneros. Perambulando por um território inabitável, confundindo e tumultuando, sua figura passa a indicar que a fronteira está muito perto e que pode ser visitada a qualquer momento.

Com relação à escolha do avatar, é interessante notar que as opções não são necessariamente variadas. O jogo oferece a possibilidade de se trocar as roupas da personagem Amanda (figura 3), que inicialmente usa um conjunto rosa, mas que pode ser mudado por novas fantasias, inclusive baseadas em outros personagens do universo de jogos. Essas roupas permitem que o jogador tenha novas experiências visuais e, assim, criam novas subjetividades durante a construção de sua narrativa, como apontado por Severo (2011).

No jogo, não é possível mudar aspectos como o nome da personagem ou etnia, o que, no entanto, não diminui o caráter representativo de mudança momentânea da identidade do jogador.



Figura 4: imagem capturada mostra onde o jogador pode escolher a vestimenta de seu personagem.

O mecanismo do jogo se dá por quatro opções principais de ação: movimento (esquerda/direita), beijo (que destrói o inimigo), “slide” (que a faz passar por espaços baixos) e pulo. Na primeira tela do jogo (figura 4), é possível localizar as opções na interface e também ler a frase “deus odeia *drag*” na placa de madeira que sinaliza a floresta:

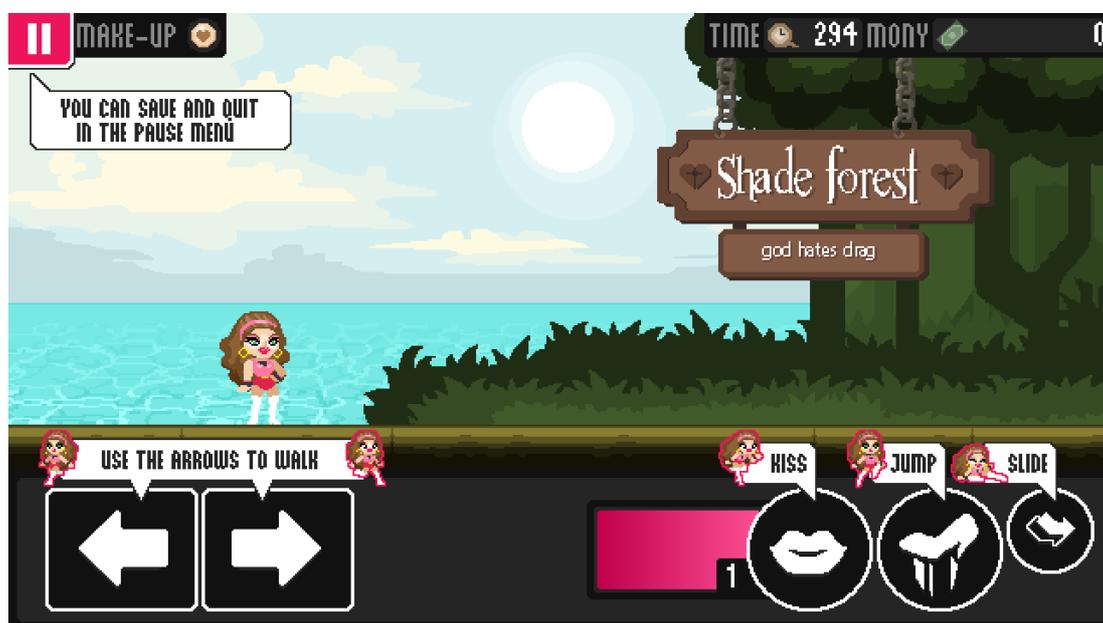


Figura 5: imagem capturada onde é possível ver os comandos do jogo.

Em sua aventura, Amanda deve derrotar cinco vilões inspirados em personagens homofóbicos: eles surgem de acordo com o tempo de jogo. O primeiro (figura 5) é o touro do *bullying*, que a ataca avisando que irá bater na

personagem até que ela deixe de ser uma *drag queen*. Já o segundo (figura 6) é um porco religioso, que, conforme José, foi inspirado em fundamentalistas religiosos como o Malafaia, que ataca Amanda com páginas da bíblia; ele, ironicamente, só pode ser derrotado enquanto usa o aplicativo de encontros para homossexuais. Em seguida, Amanda tenta se defender de uma bruxa (figura 7) que é contra *drags queens*.

O quarto inimigo é uma paródia do presidente russo Vladimir Putin (figura 8), como dito pelo próprio José em entrevista para Fanni Duarte (2015). O personagem é apresentado como um galo em um helicóptero e utiliza um *ushanka* – espécie de gorro com proteção para as orelhas - típico do exército russo. Por fim, ela enfrenta um vilão vestindo uma capa escura e que, ao ser derrotado, revela um salto alto e espartilhos escondidos por dentro de sua roupa.

Esses inimigos conseguem ser analisados como os agentes que Louro (2004) aponta como responsáveis pelas normas que regem o corpo. Essas normas são desenvolvidas por grupos sociais dominantes como a igreja, o Estado e a mídia e são formas de se dizer como a sociedade deve pensar sobre gênero, sexo e sexualidade. Assim, a simulação da destruição dessas normas no jogo pode ser mais uma ferramenta de identificação do jogador.

O recurso da paródia, seja pela *drag queen* ou pela representação do Putin, é mais uma forma de representação da identidade na pós-modernidade, pois, como afirma Louro (2004), ocorre uma identificação e um afastamento simultâneo do objeto parodiado.



Figura 6: imagem capturada onde é possível ver o touro.



Figura 7: imagem capturada onde é possível ver o porco.



Figura 8: imagem capturada onde é possível ver a bruxa.



Figura 9: imagem capturada onde é possível ver a paródia de Putin.

Também é notável como a Amanda morre no jogo, no *game over*. A personagem *drag queen* se “desmonta” e passa a exibir sua identidade masculina. De acordo com José, a ideia foi inspirada em jogos onde o personagem ia perdendo parte de sua armadura enquanto era derrotado. Ainda de acordo com ele, a “montação” – ou o uso das roupas extravagantes, maquiagens, salto etc. – representa a magia e o poder da *drag queen*. Uma vez aqui, o jogador pode se identificar com a personagem no sentido de entender as suas fraquezas fora do papel *drag queen* que adota.

Durante o jogo, o jogador ainda pode arrecadar dinheiro, que permite com que ele compre novas roupas ou aumente suas habilidades de maquiagem – deixando Amanda mais poderosa. O dinheiro, assim como as novas roupas, pode ser comprado na loja de aplicativos do celular, criando assim a fonte de renda para José. Além disso, o jogo gratuito apresenta propagandas que podem ser evitadas caso se opte pela versão paga.

4.2. Repercussão do *The Shade Forest* na mídia especializada

A repercussão do *The Shade Forest* na mídia especializada em jogos do Brasil apresenta a inserção de um jogo nacional com a temática LGBTQ que se coloca e repercute em meios dominados por jogos internacionais e de caráter heteronormativo. Como exemplo de notícia, foram selecionadas três matérias sobre o assunto em diferentes veículos do país. De acordo com José, a cota de comentários preconceituosos é bem baixa e a veiculação dessas matérias ajudam a aumentar o número de *downloads* do aplicativo.

Em abril de 2016, o portal de notícias de entretenimento Omelete publica uma matéria sobre o jogo em sua coluna quinzenal “gay nerd”, dedicada exclusivamente a jogos com temática LGBTQ. O título, “Amanda Sparks e a Floresta do Shade Um jogo brasileiro para espantar o preconceito”, redigido por Isaque Criscuolo (2016), já revela um posicionamento favorável ao produto, o que pode ser reforçado no texto que também defende a representação dentro do jogo:

Já falamos por aqui sobre representatividade LGBTI nos games e vimos que, embora seja pequena a representação de tais personagens, o cenário é promissor. A tendência é termos cada

vez mais exemplos no mundo do entretenimento. E se eu te disser que existe uma drag queen brasileira produzindo jogos com temática LGBTI?

Nesse site, é considerável a quantidade de comentários positivos e negativos (figuras 9 e 10) que questionam exatamente a identidade *queer* presente no jogo e que também promovem discussões sobre o tema, mesmo que muitas vezes de forma rasa.

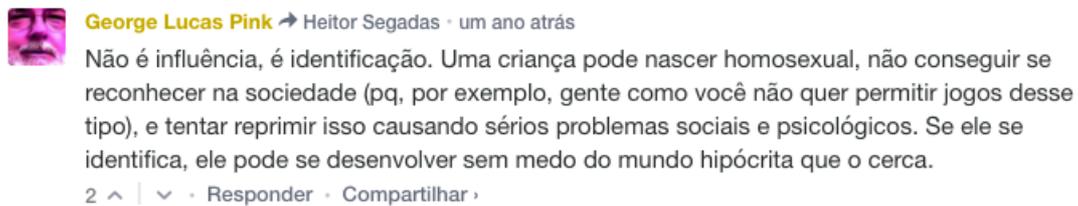


Figura 10: captura de comentários sobre a notícia do jogo no site Omelete.



Figura 11: captura de comentários sobre a notícia do jogo no site Omelete.

Já no website Game Reporter, considerado o primeiro brasileiro sobre jogos, o jornalista Luiz Silva (2015) apresenta a personagem *drag queen* como o *alter ego* de José: “o game apresenta seu *alter ego*, a *drag queen* Amanda Sparks, em uma aventura pela floresta da intolerância e má educação”. Silva ainda conclui que todo o jogo é sugestionado, para que um adulto entenda as referências do mundo *drag queen* e também as críticas sociais propostas.

No site Overload, que se apresenta como uma mídia independente dedicada a novidades e resenhas sobre jogos, o jornalista Henrique Sampaio (2015) pautou o jogo de maneira mais completa, explicando não só os seus elementos, mas também dando espaço para a apresentação de Amanda e José:

A drag queen Amanda Sparks logo mais faria sua própria performance no palco da casa [...]. Naquele momento, porém, era seu lado game designer que se destacava: eu estava prestes a fazer um dos primeiros playtests de seu novo jogo, ali mesmo.

Assim, o jogo foi positivamente avaliado pelas mídias específicas, sendo o fato de ser desenvolvido por uma *drag queen* um dos critérios de maior importância discutido. Observa-se também um tom de surpresa nas notícias, que indicam empatia e interesse pelo assunto do tema do jogo e pelo desenvolvedor.

5. Considerações finais

Analisando toda a conjuntura levantada em torno da criação do jogo *The Shade Forest*, é perceptível a importância de se trabalhar a representatividade da identidade *queer*, no caso específico da *drag queen*, dentro dos jogos digitais e a necessidade de se produzir novos produtos como este. Essas produções conseguem atingir um enorme público de jogadores em uma cultura onde jogos ocupam uma parte cada vez mais importante do cotidiano das pessoas, seja para entretenimento, informação ou formação.

José Henrique, ou a Amanda Sparks, desenvolve o seu trabalho ciente da importância que ele pode ter dentro da comunidade *drag queen* e LGBTQ e assume um papel de relevância para a discussão da representatividade *queer* em jogos digitais: seja no universo da produção quanto na escolha da narrativa e da interface do seu trabalho. O jogo também permitiu uma abertura da mídia especializada para o assunto da visibilidade *drag queen* e LGBTQ dentro da comunidade de jogadores, incentivando discussões e interesse pelo tema e por novos trabalhos do gênero.

O jogo não só coloca o abjeto como o centro das atenções como o circunda de críticas não veladas aos grupos mais conservadores e heteronormativos da sociedade brasileira e também internacional, a partir de paródias e também representações do Estado e da igreja. Já o jogador, por meio do avatar e da interface, desenvolve porventura uma empatia com aquela personagem – o que pode ocorrer independentemente se a pessoa se identifica ou não com *drag queens*.

O artigo apresenta a possibilidade da interpretação dessas personagens e avatares em uma abordagem social que almeja a inclusão e a valorização de produções como a de José Henrique/Amanda Sparks. A visibilidade de jogos como este fornece novas possibilidades de entendimento da cultura LGBTQ no campo dos jogos digitais e fomenta a sua expansão em novas tecnologias.

Anexo I

Entrevista realizada com Amanda Sparks via e-mail e mensagens de Facebook (2017):

Primeiramente, como designer, você prefere que citamos você no artigo como Amanda ou como José Henrique (vi a utilização em algumas matérias)?
Depende, se for falar algo relacionado ao meu lado drag, Amanda, caso contrario, José Henrique mesmo.

Como surgiu a Amanda Sparks?

Surgiu em 2010, quando comecei a me montar por brincadeira com alguns amigos.

Quando você começou a criar jogos e quando você decidiu comercializá-los?

Eu comecei a criar jogos em 2001, mas somente anos depois, em 2014 na verdade, quando eu lancei o Flappy Dragqueen, que eu decidi tornar isso mais comercial.

A "floresta de shades": além da popularização da gíria com *Paris is Burning/RuPaul*, como esse título está ligado a seu cotidiano e das demais drags, com ou sem montagem?

O nome floresta de shade foi mais para fazer um trocadilho entre sombra, shade, floresta e etc. E sim, o meio drag tem muito shade.

Você consegue citar outros personagens de/e jogos que te inspiraram a criar o Shade Forest?

Ai, são tantos, mas acho que os q mais me inspiraram foi o Mario, pela mecânica e fator histórico, Ulala de Space Channel 5, pelo estilo que eu amo e os Castlevania e Metroids da vida, que eu amo.

Estou falando um pouco sobre como as pessoas se identificam com as personagens de um jogo. Em um universo ainda bastante representado por homens brancos e mulheres super sexualizadas, qual o papel dos desenvolvedores como você?

Acho que o nosso papel é pensar fora da caixinha, não ter medo de ousar, em uma indústria onde a galera só aposta em formulas que sabem que funcionam, fazer algo diferente é preciso.

O *Dictactor Cock* está ligado diretamente ao Putin na Rússia. Temos vários nomes anti-LGBTQ no Brasil, por que a escolha de um gringo?

O Bigot Pig, um porco que joga páginas da Bíblia em você, é inspirado em fundamentalistas religiosos aqui do brasil, como Malafaia e afins.

O jogo dá um *game over* e a personagem se desmonta. Qual o motivo por essa escolha?

Quando ela se desmonta é quando ela perde toda a magia, todos os poderes. É também inspirado em jogos como Ghost and Goblins onde o personagem vai perdendo partes da armadura quando leva dano.

Você possui outros colaboradores(as) no desenvolvimento dos jogos?

Eu trabalho com o Fabio Cardoso, Positronic, que é um DJ de São Paulo e faz as músicas dos meus jogos até agora.

Existe um intuito de continuar desenvolvendo jogos com a personagem e a temática?

Eu pretendo fazer ainda alguns jogos estrelando a Amanda, mas eu tenho outras ideias para outros jogos que não necessariamente tem a mesma temática. Eu quero tornar a Amanda em um Mario, por isso é bem provável que eu ainda lance uma série de jogos estrelando ela.

Uma parte mais técnica: você consegue passar dados demográficos sobre os usuários que baixaram o jogo na *PlayStore/iTunes* (idade, sexo, nacionalidade)? O jogo foi muito baixado aqui no Brasil, depende muito de onde e quando saem matérias sobre ele, esses dias teve uma matéria citando ele no México e muita gente baixou o jogo por lá.

Sobre o seu canal do *YouTube*, os jogos e também sobre as matérias em que seu jogo é citado: as repercussões são geralmente positivas? Há situações de preconceito (como diversos jogadores LGBTQ e mulheres em jogos *multiplayers*, por exemplo)?

Meu canal tá no começo ainda mas já saiu em algumas matérias por ser um canal de uma drag que joga e faz games, no geral a recepção é boa, tem sua cota de comentários preconceituosos mas tá bem baixa ainda.

Bibliografia

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BUTLER, Judith. *Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do "sexo"* in LOPES, Guacira Lopes (org.) *O corpo educado – pedagogias da sexualidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede – volume I*. 8ª edição. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel. *O poder da identidade – volume II*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999.

CRISCUOLO, Isaque. Amanda Sparks e a Floresta do Shade Um jogo brasileiro para espantar o preconceito. *Omelete*, 18 de abril de 2016. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/colunistas/artigo/gay-nerd-amanda-sparks-e-a-floresta-do-shade/>>. Acesso em: 16 de abril de 2017.

DUARTE, Fanni. Amanda Sparks: a Drag Queen que Faz Games Fofinhos Cheios de Protesto. *Vice*, 3 de dezembro de 2015. Disponível em: <https://www.vice.com/pt_br/article/amanda-sparks-a-drag-queen-que-faz-games-fofinhos-cheios-de-protesto>. Acesso em: 16 de abril de 2017.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Editora Lamparina, 2014.

JOHNSON S. *Cultura da interface: como o computador transforma a nossa maneira de criar e comunicar*. 1ª edição. Rio de Janeiro: Zahar. 2001.

LEVY, P. *Cibercultura*. 1ª edição. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOURO, Guacira Lopes. *Teoria queer – uma política pós identitaria para a educação*. Revista Estudos Feministas. UFSC. Ano 9, nº 2, 2011. p.541-553.

LOURO, Guacira Lopes. *Um corpo estranho – ensaios sobre sexualidade e teoria queer*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

KRISTOVE, Julia. *Poderes de la pervesión: Ensayo sobre Louis-Ferdinand Céline*. Siglo Vinteuno Editores: Cidade do México, 2006.

MISKOLCI, Richard. *Teoria queer: um aprendizado pelas diferenças*. São Paulo: Editora Autêntica. 2012.

NESTERIUK, Sérgio. *Videogame: jogos, narrativa e interação no espaço virtual* in MATUCK, Artur e ANTONIO, J. L. (orgs) *Artemídia e cultura digital*. São Paulo: Musa, 2009.

NOVAK, Janie. *Game development Essentials*. 3ª edição. Clifton Park (EUA): Delmar Cengage Learning. 2012.

RODRIGUES, L.; MERKLE, L.E.; SANTOS, M.R. Questões de gênero em jogos digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização. *XI Jornadas Latino-Americanas de Estudos Sociais da Ciência e da Tecnologia*. UTFPR, Curitiba, 2016.

SAMPAIO, Henrique. Drag queen Amanda Sparks enfrenta a intolerância em seu novo jogo, Shade Forest. Overloadr, 05 de novembro de 2015. Disponível em <<http://overloadr.com.br/especiais/reportagens/2015/11/drag-queen-amanda-sparks-enfrenta-a-intolerancia-em-seu-novo-jogo-shade-forest/>>. Acesso em: 16 de abril de 2017.

SEVERO, Ana Paula Narciso. *A Estética Da Personalização Do Avatar Nos Processos Imersivos Em Jogos Eletrônicos*. Dissertação. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo. 2011.

SILVA, Luiz. Amanda Sparks Enfrenta Insultos em Game Mobile. *Gamer Reporter*, 07 de novembro de 2015. Disponível em <<http://gamereporter.uol.com.br/tag/amanda-sparks-and-the-shade-forest/>>. Acesso em: 16 de abril de 2017.

SILVA, Renata Cristina da. *Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos*. Revista Contemporânea. Edição 2, Volume 8, Número 2, 2010 (p.120-131).

THE SHADE FOREST. São Paulo, José Henrique Oliveira, 2015. Jogo (iOS e Android).

TUPY, Francisco. *Videogame como linguagem audiovisual: compreensão e aplicação em um estudo de caso – Super Street Fighter IV*. Dissertação. Universidade de São Paulo. São Paulo. 2013.

ZAMBIASI, S.P.; PINHEIRO, P.L.B. Os Jogos de Computador e a Experiência Interativa: Do Espaço Virtual ao Real. *Computer on the beach*. Florianópolis, 2010, p.192-196.