



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL COM HABILITAÇÃO EM
PRODUÇÃO CULTURAL

HENRIQUE COSTA NETO

A QUESTÃO DA REPRESENTATIVIDADE LGBTQ+ EM
JOGOS DIGITAIS

Salvador
2022

HENRIQUE COSTA NETO

**A QUESTÃO DA REPRESENTATIVIDADE LGBTQ+ EM
JOGOS DIGITAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de graduação em Comunicação Social com habilitação em Produção Cultural da Universidade Federal da Bahia, como requisito para disciplina COM 118.

Docente: Profº. Drº. Sérgio Sobreira Araújo

Salvador
2022

HENRIQUE COSTA NETO

**A QUESTÃO DA REPRESENTATIVIDADE LGBTQ+ EM JOGOS
DIGITAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Colegiado do Curso de Comunicação Social da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (Facom-UFBA) como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação – Produção Cultural.

Salvador, 01 de dezembro de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Sérgio Sobreira Araújo _____
Doutor em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Jan Alyne Barbosa Prado _____
Doutora em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Maria Lucineide Andrade Fontes _____
Doutora em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA)

AGRADECIMENTOS

O curso de Comunicação - Produção em Comunicação e Cultura foi um encontro em minha vida. Depois de anos na faculdade tentando descobrir o que eu gostaria de fazer da minha vida, tive a oportunidade de pela primeira vez me enxergar e me encaixar em um lugar quando conheci a FACOM.

Agradeço primeiramente ao meu namorado e companheiro Vinícius, que me acompanhou durante todos esses anos de faculdade. Me rendeu as melhores risadas, acalmou todos os meus choros, acreditou em mim e me incentivou todos os dias a ser a minha melhor versão.

A meus amigos, minha família escolhida, Maria, Marcus, Diego, Mariana, Analu e Larissa. Que torcem por mim todos os dias e são a melhor rede de apoio que eu poderia ter.

A minha mãe e minha irmã, que sempre apoiaram as minhas decisões acadêmicas e nunca me deixaram desistir dos meus objetivos.

Aos amigos que fiz na FACOM, que renderam as melhores discussões depois das aulas e foram companheiros nos momentos difíceis.

Aos professores que me fizeram enxergar na cultura um lar: Renata, Gica, Sérgio e Jovane, que marcaram minha passagem na FACOM e em suas aulas me ensinaram a amar a profissão e a enxergar o valor e a importância da cultura em minha vida. Seus ensinamentos jamais serão esquecidos.

Finalmente, a comunidade LGBTQ+ da UFBA, que me acolheu, me fez crescer e amadurecer, me ensinou a ser livre, a lutar e a entender as maravilhas de ser parte de uma comunidade diversa.

RESUMO

Este trabalho busca abordar a questão da representatividade LGBTQ+ nas mídias de entretenimento, com foco especial em jogos eletrônicos. Trazendo motivos para a representatividade ser essencial no desenvolvimento de um indivíduo, em especial para os que fazem parte de uma minoria. É proposto neste estudo uma breve análise sobre como a representatividade LGBTQ+ foi retratada historicamente em jogos online, separando os exemplos positivos dos negativos e explorando seus significados. É também exposto a forma que as empresas lidam com personagens representativos da LGBTQ+ em seus jogos, a reação do público dentro e fora da comunidade, além do cenário de criadores de conteúdo e jogadores profissionais de jogos, sua relação com a publicidade e quais as perspectivas para o futuro da representatividade LGBTQ+ nos jogos digitais.

Palavras-chave: LGBTQ+. Jogos eletrônicos. Representatividade.

SUMÁRIO

1 Introdução: A importância da representatividade	08
2 Representatividade LGBTQ+ nos <i>games</i> através do tempo.....	12
3 Uma face diferente da representatividade LGBTQ+ nos jogos digitais.....	19
4.1 Personagens LGBTQ+ ocultos em jogos digitais populares.....	23
4.2 Personagens pré-existentes que se tornaram LGBTQ+ com o tempo e os lucros do <i>Queerbaiting</i>	31
5 A cultura LGBTQ+ para além dos Jogos Digitais, quem faz parte dessa luta?.....	35
6 CONCLUSÃO.....	40
7 REFERÊNCIAS.....	42

GLOSSÁRIO

LGBTQ+: LGBT é uma abreviação de "lésbica, gay, bissexual e transgênero". O Q no LGBTQ pode representar perguntas (ainda explorando a sexualidade) ou queer ou, às vezes, ambas. O LGBTQ é melhor usado apenas em citações ou em nomes formais de organizações ou eventos. É uma versão reduzida de LGBTT2QQIAAP (que acrescenta "intersexuais", "assexualidade" e "pansexualidade"). De acordo com *The stylebook supplement on lesbian, gay, bisexual, transgender & queer terminology* (Associação de Jornalistas LGBTQ dos Estados Unidos).

Queer: O termo "queer", traduzido como "estranho", é uma forma de reconhecer as pessoas que não se encaixam no que impõe a estrutura heterossexual, que valida como "norma" se sentir atraído somente pelo gênero oposto.

NPC: *Non Playable Character*. São personagens que estão presentes nos jogos, mas não podem ser controlados pelo jogador. Nos jogos digitais eles podem se apresentar como narradores da história, vendedores, figurantes que normalmente repetem a mesma frase várias e várias vezes quando são abordados pelo personagem principal.

RPG: A sigla RPG significa "*Role Playing Game*", um RPG é um jogo em que as pessoas interpretam seus personagens e criam narrativas que giram em torno de um enredo.

MMORPG: A sigla MMORPG significa "*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*", um jogo de interpretação de personagens online e em massa para multi-jogadores. São jogos que suportam uma quantidade muito grande de jogadores simultâneos. O mundo dos MMORPGs continuam funcionando mesmo na ausência do jogador.

Hero Shooter: é uma subcategoria dos jogos de tiro onde o jogador controla "heróis", que são personagens já criados no jogo e cada um deles possui seu próprio design, atributos, habilidades e características únicas.

DLC: Os *Downloadable Content*, ou DLC, são conteúdos extras criados pela empresa que desenvolveu o jogo e que podem ser adicionados no jogo depois do seu lançamento, podendo ser adquiridos de maneira paga ou gratuita.

eSport: *eSports* ou Esportes Eletrônicos são competições disputadas em jogos eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de streaming online ou TV.

1 Introdução: A importância da representatividade

A Representatividade é a identificação dos interesses de um grupo com um sujeito representante, é um indivíduo poder se enxergar em outro através de suas semelhanças. O autor Stuart Hall define a representação como parte essencial do processo pelo qual os significados são produzidos e compartilhados entre os membros de uma cultura (HALL, 2016), resgatando os ensinamentos de Saussure sobre linguagens e semiótica, Hall traz a representação como uma prática social que envolve signos e imagens para significar ou representar algo alguma coisa ou alguém. Para Hall, essa tradução da linguagem para formar uma imagem representativa, seja ela mental ou física, depende da cultura em que aquela pessoa está envolvida, gerando significados compartilhados entre as pessoas. Um grupo de pessoas que vivem a mesma cultura vão interpretar o que acontece à sua volta e darão sentidos semelhantes a esses acontecimentos. Isso implica que não existe um sentido verdadeiro imbuído às coisas, e somos nós, como sociedade, dentro de uma cultura, que criamos esses sentidos (HALL, 2016).

Baseado neste conceito, Hall afirma que a representação de uma pessoa política, no sentido de ter uma pessoa “defendendo” suas crenças e assumindo uma posição por você precisa ser fundida ao conceito de representação anterior quando é pensada a noção de representação (HALL e JHALLY, 1997), e com essa noção, o autor atesta que em representações midiáticas as representações podem não ter nenhum sentido fixo ou verdadeiro até que esse significado seja representado. E que essas representações midiáticas podem sofrer distorções em seu processo de criação que o afastam do significado verdadeiro (HALL e JHALLY, 1997). A partir desse conceito podemos considerar que as mídias de entretenimento como novelas, filmes e jogos digitais de narrativa, ao representarem elementos do “mundo real”, passam a abarcar fenômenos da vida social e de comportamentos e são atravessados pela cultura, podendo possuir representações enviesadas pelos seus criadores.

Na busca de organizar uma contrapartida a hegemonia das representações midiáticas, usam do seu poder de criar narrativas para apresentar as “diferenças” de raça, gênero, sexualidade, etnia e raça com a intenção de criar significados que reforçam visões estereotipadas e distorcidas da realidade (HALL, 2016), os movimentos sociais trazem o conceito de representatividade como forma de mostrar

a existência de grupos minoritários, concentrando-se no compartilhamento de histórias positivas e bons exemplos de pessoas que façam parte dessas minorias. Além de ser de extrema importância que esses exemplos positivos sejam disseminados pelas mídias de todos os formatos para que exista a possibilidade de uma sociedade mais inclusiva. Atualmente, mesmo que em uma escala ainda muito abaixo da necessária, pode ser encontrada representação de diversos grupos minoritários nas mídias tradicionais como Negros, Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, *Queer* e outros (LGBTQ+¹), Indígenas, Pessoas com deficiência, entre outros. Nas redes sociais essa discussão se aflora e se desenvolve um espaço de discussão sempre que é veiculado um comercial inclusivo ou personagens aparecem em obras fictícias ou se veicula uma notícia de maneira preconceituosa. Mesmo lutando contra todo esse preconceito, aos poucos a representatividade vem se tornando cada vez mais natural. Sousa (2020) afirma que a representatividade é essencial para o desenvolvimento do indivíduo desde a infância para que ele possa sonhar com um futuro promissor para si mesmo:

“É devido à representatividade que nos sentimos pertencentes a um grupo, sem querer negar nossa própria identidade para sermos aceitos por outras pessoas. A importância de nos vermos sendo representados por uma única pessoa ou um grupo na mídia, causa em nossas características, sejam elas físicas, comportamentais ou socioculturais, um afeto maior. E sentir-se pertencente a um grupo facilita a troca de experiências, impressões e sentimentos, transformando a convivência de indivíduos numa sociedade mais harmônica e respeitosa” (SOUSA, 2020, p.30)

A comunidade LGBTQ+ já é representada na mídia aberta brasileira através das telenovelas desde os anos 60, com grande intensificação a partir dos anos 90 (SILVA *et al*, 2014), mas essa representação nunca foi positiva. Existem exceções, mas muitos personagens LGBTQ+ são representados de maneira estereotipada. Os programas de humor em múltiplas emissoras de TV durante os anos noventa e dois mil foram responsáveis por criar personagens extremamente estereotipados como travestis e homens gays afeminados muito populares como “Vera Verão”, “Patrick (Conhecido pelo bordão ‘Olha a faca’)”, “Pit Bicha”, “Lacraia” dentre diversas outras figuras que resumiam o personagem LGBTQ+ a chacota.

¹ LGBT é uma abreviação de “lésbica, gay, bissexual e transgênero”. O Q no LGBTQ pode representar perguntas (ainda explorando a sexualidade) ou queer ou, às vezes, ambas. O LGBTQ é melhor usado apenas em citações ou em nomes formais de organizações ou eventos. É uma versão reduzida de LGBTT2QQIAAP (que acrescenta “intersexuais”, “assexualidade” e “pansexualidade”). De acordo com The stylebook supplement on lesbian, gay, bisexual, transgender & queer terminology (Associação de Jornalistas LGBTQ dos Estados Unidos).

Quando personagens LGBTQ+ são inseridos em uma obra de ficção, muitas vezes suas participações são secundárias e retratam uma imagem na qual sua sexualidade é o ponto principal de sua história, constituindo personagens padronizados e diminuídos a características rasas. Exemplos como o personagem gay afeminado que é cabeleireiro da protagonista (ARAÚJO, 2020), o personagem gay que precisa esconder que é LGBTQ+ no trabalho e na família (ARAÚJO, 2020), além de tramas focadas exclusivamente no drama relacionado a sexualidade. Há também a personagem trans com o drama focado no processo de “sair do armário” (VIEIRA e MOREIRA, 2020), e o casal de lésbicas que morre em acidentes trágicos (VIEIRA e MOREIRA, 2020), dentre muitos outros exemplos onde toda a trama acontece e a história do personagem não avança para além do foco na sua sexualidade ou em seu aspecto andrógono sendo exposto de maneira humorística. De acordo com Ribeiro (2010), em seu estudo sobre a identidade gay nos programas e telejornais brasileiros, ao falar sobre a presença homoafetiva em telenovelas brasileiras ele afirma: "Em geral, o gay é tratado de forma pejorativa e sempre lembrado com linguajar jocoso", ele também afirma que geralmente a mídia apontava a sexualidade com discriminação e caricaturização.

Esse tipo de representação negativa, segundo Sousa (2020), é parte responsável na criação da auto identidade negativa, pois “é difícil gostar das próprias características quando se é ensinado a rejeitá-las” (Sousa, 2020). Quando a pessoa LGBTQ+ se vê retratada dessa maneira ela é levada a se inferiorizar e rejeitar sua identidade. E quando o cishetero vê essa representação negativa por sua unilateralidade e falta de profundidade, ele é incentivado a reduzir a pessoa LGBTQ+ à representação errada com a qual o mesmo tem contato em seu cotidiano midiático.

A recusa da pessoa LGBTQ+ em se reconhecer naqueles personagem somado ao machismo estrutural de nossa sociedade, gera violência direcionada a quem se assemelha a esses personagens. Essa violência pode acarretar em *bullying* nas escolas, que pode gerar evasão (SOUSA, 2020), suicídio (GASTALDI *et al*, 2021) e transfemicídio (BENTO, 2017). De acordo com o Grupo Gay da Bahia em seu mais recente relatório, no Brasil, em 2020 foram mortos violentamente 237 LGBTs (GASTALDI *et al*, 2021), sendo um número provavelmente subnotificado por conta da pandemia.

Em sua pesquisa sobre integrantes de grupos LGBTs e enfrentamento a homofobia, Tilio e Silveira (2021) constatam que a LGBTfobia afeta a vida pública e privada do sujeito. Os participantes da pesquisa relataram suas experiências com a violência e se concluiu que essa LGBTfobia opera não somente nas práticas reais de violência, mas no medo de ser violentado. A violência internalizada se expressa quando a pessoa LGBTQ+ precisa esconder a sua identidade em casa por ter medo de ser expulso e deserdado, no trabalho por medo de ser demitido (TILIO e SILVEIRA, 2021) ou impedido de crescer no emprego, por medo de não ser respeitado por seus colegas de trabalho (TILIO e SILVEIRA, 2021). Também se expressa na afetividade, quando casais LGBTQ+ sentem medo de ser violentados ao andarem de mãos dadas e precisam esconder suas características para se encaixar no padrão cisheteronormativo (BENTO, 2017), considerado socialmente normal.

As representações positivas são essenciais para que a mudança aconteça, a representação positiva constrói uma imagem multidimensional de uma pessoa em vez de apenas uma faceta inferior que pode ser rejeitada. Sousa (2020) explica que a representatividade é essencial na formação da identidade, e que reconhecer a influência da mídia sobre nossas opiniões e negar as construções negativas que nos foram impostas através dela é essencial para iniciar o processo de mudança.

Compartilhar, com o auxílio da comunicação midiática, já que tem um poder grande sobre nossas concepções, imagens que apresenta a nossa diversidade cultural a partir dos grupos que mais sofrem represálias justamente por ter menos espaço de se impor - negros, mulheres, indígenas, LGBTQI+ - isto contribui para que as crianças ampliem sua percepção de si mesmo e do seu futuro, ressignificando a imagem que fora criada injustamente a partir do ponto de vista eurocêntrico. (SOUSA, 2020, p.40).

Participar de um grupo LGBTQ+ auxilia no enfrentamento dessas adversidades (TILIO e SILVEIRA, 2021) e com informação, combate ao preconceito, com naturalização e orgulho essas representações permitem que as minorias sobrevivam com menos medo e mais sonhos.

2 Representatividade LGBTQ+ nos *games* através do tempo

A representatividade no universo dos *games* pode se expressar de muitas formas, desde os primórdios dos jogos digitais, onde as representações do mundo real eram feitas através de *pixels*, polígonos que digitalmente formam imagens que se assemelham a carros, objetos, pessoas reais ou fictícias, focados nas mecânicas de jogabilidade e com pouca capacidade de incorporar narrativas profundas em suas primeiras gerações até os anos 90 (SANTOS, 2013). Evoluíram para representações em 3D, com simulações cada vez mais fiéis dos objetos da vida real e com capacidade de criação de narrativas através de textos, imagens, vídeos, e os personagens que antes eram *pixels* com formas abstratas, com o avanço da tecnologia, passaram a se aproximar cada vez mais, em aparência e mecânicas, com a reprodução da realidade, tornando o *game* um artefato cultural com profundidade de narrativas audiovisuais e textuais. Na atual geração de games, já existem cidades que são simuladas com perfeita precisão, como no jogo *Assassins Creed: Unity* (UBISOFT, 2014), que após os incêndios na catedral de Notre-Dame, disponibilizou a versão digital do *game* gratuitamente para que as pessoas pudessem explorar a catedral virtualmente². Além disso, atualmente com o auxílio de apetrechos como óculos de realidade virtual e luvas para interação em realidade virtual, já é possível simular ambientes virtuais e movimentos do corpo com fidelidade dentro de um ambiente completamente digital (DELLA CROCHE *et al*, 2016).

A primeira representação LGBTQ+ nos *games* foi registrada na década de 80, com o início das narrativas textuais em jogos de consoles e computadores, modificações feitas por fãs começaram a trazer personagens LGBTQ+ para esse universo, a adaptação do filme musical “*The Rocky Horror Picture Show*” (1975), que chegou aos consoles com o nome “*Richard O’Briens’ The Rocky Horror Show Game*” (CRL Group, 1985), traz os personagens LGBTQ+ presentes nos filmes para o mundo *pixelado* pela primeira vez na história. No *game*, o jogador vive o papel do Brad ou da Janet, protagonistas do filme, coletando chaves e desabilitando campos de força, com o objetivo de salvar seu cônjuge, enquanto outros personagens do filme tentam impedi-lo de continuar, ao som da trilha sonora do filme em *8-bit*,

² Disponível em <[Assassin's Creed Unity será usado na reconstrução da Catedral de Notre-Dame - Canaltech](#)> Acesso em: 04 dez. 2022

versões computadorizadas que os consoles e computadores da época eram capazes de reproduzir.

Progressivamente, as representações LGBTQ+ passaram a ganhar profundidade e aparecer com cada vez mais frequência em adaptações e jogos com narrativas originais. Em seus estudos sobre as representações de avatares LGBTQ+ em jogos digitais, Ribeiro e Valadares reiteram:

As representações queer nos games vão além da simples “projeção” dos corpos já construídos na “realidade”, quando virtualizados esses se encontram em um ambiente político, de disputa e construção de identidades ciberculturais, sob a forma de uma corporeidade queer pixelada. Enquanto artefatos midiáticos de interação os jogos acabam apresentando-se como um bom suporte para a performatização de diferentes formas de constituição corporal, de modo que as orientações sexuais e identidades de gênero menos visibilizadas tornem-se mais evidentes. (RIBEIRO e VALADARES, 2018, p.844).

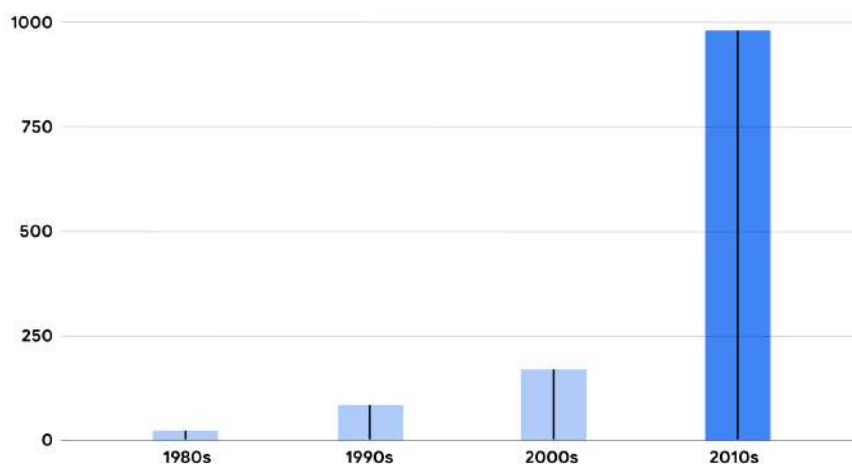
Com o passar dos anos, os estudos acadêmicos passaram a considerar jogos não apenas artigos de entretenimento, mas artefatos culturais imbuídos de valores e ideologias de quem o produz (PAULA, 2009). Historicamente, por muitos anos, os videogames e computadores foram considerados artefatos masculinos (MIGUEL e BOIX, 2013) e o desenvolvimento de jogos no âmbito mundial em 2018 era 77% realizado por homens (CASTANHO *et al*, 2018), conseqüentemente grande parte desses jogos possuíam temáticas mais atrativas para o público cisheteronormativo masculino. Miguel e Boix (2013) explicam que as temáticas desses jogos mais populares estão associados à virilidade:

Ainda que exista grande variedade temática, os jogos mais populares são os jogos bélicos de estratégia e de enfrentamento entre comandos e entre policiais e terroristas. Que moderno! Na verdade estes jogos remetem à socialização no uso da violência como um dos traços-valores mais estreitamente associados à virilidade – violência ilegítima no caso dos “maus” e legítima no caso dos “bons”. De alguma forma os computadores começam a ser vistos desde a infância como um segregado componente de gênero, começam a converter-se em “toys for the boys”.(MIGUEL, Ana de; BOIX, Montserrat, 2013, p.51).

Dessa forma, são reproduzidos os mesmos padrões de representatividade apresentados nas mídias anteriores. O site *LGBT Game Archive* reúne toda participação, discussão ou menção feita envolvendo personagens LGBTQ+ em jogos através dos anos (SHAW, 2015). E, mesmo podendo observar o enorme crescimento da representatividade LGBTQ+ nos jogos através das décadas (figura 1), essa representação em sua grande maioria é realizada através de NPCs

(*Non-Playable Characters*³), que são personagens não jogáveis e participam em curtos contatos com os protagonistas dos jogos e, no universo dos *games* a situação da representatividade não é diferente das outras mídias de entretenimento, esses personagens também possuíam papéis curtos e cômicos, sem muito agregar na história e desenvolvimento do jogo. Muitas vezes, essa representação documentada pelo site também não passa de uma especulação de fãs, ou após discussão e popularização do assunto, os desenvolvedores se pronunciaram dizendo que a sexualidade dos personagens pode ser interpretada pelos jogadores como eles preferirem.

Figura 1: Número documentado de videogames com conteúdo LGBTQ+, por década.



Fonte: [What brands can learn from LGBTQ+ storytelling in gaming](#), acesso em 16 out, 2021.

Alguns casos dessas representações no jogo *Streets of Rage 3* (1994), um jogo no estilo briga de rua (tradução de *beat em' up*), o personagem Ash segue os padrões do estereótipo de um homem gay extremamente afeminado, o qual usa salto alto, possui efeitos sonoros femininos, usa um colar com o símbolo de vênus no pescoço, e se movimenta com maneirismos considerados femininos de maneira exagerada. Ele possui atributos que podem deixar o jogo mais fácil, como mais velocidade e força do que os outros personagens do jogo, mas o “contraponto” dele era ser apresentado dessa forma. Essa representação é negativa por trazer a “aparência do homem gay” como uma desvantagem, para tornar o jogo mais fácil.

³ NPCs ou *Non-Playable Characters* são, como a tradução do termo diz, personagens não jogáveis. Nos jogos digitais eles podem se apresentar como narradores da história, vendedores, figurantes que normalmente repetem a mesma frase várias e várias vezes quando são abordados pelo personagem principal.

Outra personagem é a Poison, do jogo *Street Fighter* (Capcom, 1987-2021), onde no jogo *Final Fight* (Capcom, 1989) ela era uma vilã (Figura 2). A personagem foi definida no manual do jogo como uma mulher transexual, e foi revelado, em meio a controvérsias por conta da sexualidade da personagem, que a decisão da sexualidade inicialmente foi feita para que os jogadores não se sentissem mal por estar batendo em uma personagem do sexo feminino⁴. Depois da personagem ser modernizada em jogos mais recentes e os jogadores trazerem esse assunto novamente, o antigo diretor do jogo, Yoshinori Ono, disse em entrevista que ela é “uma transexual pós operada nas américas e que é uma transexual pré operada no Japão⁵. Porém, em 2011, Yoshinori Ono fez um comunicado oficial pela empresa dizendo: “A posição oficial da Capcom foi e continuará sendo que não temos uma posição. [...] Queremos que seja um mistério, se as pessoas quiserem discutir isso em fóruns elas são bem vindas, mas queremos que isso seja um mistério da personagem.”. Esta é uma representação flagrante e literal de como, a partir do ponto de vista cisheteronormativo (BENTO, 2017), uma personagem transexual é mais merecedora de agressão tal qual um jogo de luta, do que uma mulher cisgenero.

Figura 2: Lado a lado, personagens Ash (*Streets of Rage*) e Poison (*Final Fight/Street Fighter*)



Fontes: <<http://www.i-mockery.com/minimocks/sexual-games/8.php>>

<<http://criticsight.com/2012/especial-la-creacion-de-final-fight-los-enemigos-primera-parte-poison-y-roxy>>

⁴ Disponível em:<[Poison's Final Fight for an Identity | by C.S. Voll | SUPERJUMP \(superjumpmagazine.com\)](http://superjumpmagazine.com)> Acesso em: 02 nov. 2022

⁵ Tradução livre realizada pelo autor, entrevista original pode ser encontrada em: [Kotaku - Final Fight's Poison: The Final Word On Gender - Arcade \(archive.org\)](http://kotaku.com)> Acesso em: 02 nov. 2022

Outra representação negativa amplamente conhecida acontece no criticamente aclamado jogo *Final Fantasy VII* (Square Enix, 1997), onde o protagonista Cloud precisa se infiltrar em um bordel para conseguir informações, e para fazê-lo decide se vestir de mulher. Em sua busca pelas vestimentas femininas o protagonista precisa encontrar uma parte numa academia de fisiculturistas e a outra parte em uma casa de banho japonesa. Nesses locais o protagonista dialoga com diversos *NPCs*, todos homens musculosos e sem camisa que “tiram proveito” dele, flertando e até tomando banho juntos. Mais uma vez vemos personagens LGBTQ+ com características problemáticas, a representação desses personagens como homens gays musculosos que são promíscuos e frequentam saunas reforça estereótipos e é usada como alívio cômico.

Existem jogos grandes como a franquia *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997-2013), onde o jogador pode encontrar diversos personagens LGBTQ+ nas ruas enquanto explora a cidade e encontra, majoritariamente, representações negativas no jogo. No jogo *Grand Theft Auto V* (O jogo mais lucrativo da história⁶) pode se encontrar nas ruas homens gays flertando com o protagonista, mulheres transexuais em situação de prostituição (Figura 3) e sendo abordadas com falas transfóbicas pelos protagonistas como “Olá senhor, quer dizer, senhora” (tradução livre). Mulheres vestidas com roupas masculinizadas, com maquiagem desleixada, pronunciando xingamentos e procurando briga são exemplos do que se encontra no jogo, e como em todo o resto do jogo, é possível cometer atos violentos com esses personagens sem consequências reais para os protagonistas (que são criminosos fugitivos da polícia). Essa representação é problemática pois além de ser a única representação de pessoas trans presente no jogo, trás um aspecto unilateral, violento e reafirma a vulnerabilidade que os corpos trans são expostos ao trabalhar com a prostituição nas ruas (BENTO,2017).

Figura 3: Profissionais do sexo Transexuais em *Grand Theft Auto V*.

⁶ Disponível em:<[This violent videogame has made more money than any movie ever - MarketWatch](#)> Acesso em: 02 nov. 2022



Fonte:

<https://lgbtqgamearchive.com/2015/09/18/transgender-sex-workers-in-grand-theft-auto-v/>

A fetichização de personagens lésbicas também é recorrente. No jogo *Assassins Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018)⁷ o personagem pode ser criado pelo jogador com o gênero a sua escolha, e a sexualidade desse personagem também fica a critério do jogador. Porém, ao fazer uma personagem do sexo feminino e lésbica existem opções de diálogos e animações muito mais “picantes” do que quando o jogador escolhe fazer um personagem do sexo masculino e gay.

Essa representação negativa e a invisibilização do personagem LGBTQ+ no mundo dos jogos pode ser, em parte, explicada pela heterossexualidade compulsória, como pontuam Ribeiro e Valadares (2018) em suas reflexões acerca da concepção de jogo digital como discurso. Os autores explicam que os jogos são imbuídos de discursos e que o *game designer*, consciente ou inconscientemente, vai inserir os seus discursos nos jogos que construir. E como a grande maioria dos desenvolvedores fazem parte do padrão cisheteronormativo, apagar ou resumir a narrativa LGBTQ+ a piada ou sexualização em seus jogos é natural. Essas representações estereotipadas podem gerar visões deturpadas e violentas nos jogadores (RIBEIRO e VALADARES, 2018), por isso a diversidade precisa ser representada com fidelidade a realidade e afastada desses conceitos negativos.

É preciso representar as identidades LGBTQ+ de maneira adequada buscando aproximar ao máximo da realidade para que os games não reforcem ainda mais a opressão experienciada por corpos vulneráveis que já são representados em games e em outros produtos culturais com baixa frequência (RIBEIRO e VALADARES, 2018, p.842).

⁷ Série de jogos no estilo aventura em mundo aberto, onde o personagem principal revive momentos históricos da sociedade através de uma linhagem de assassinos fictícios espalhados pelo mundo.

Realizar representações positivas está se tornando uma realidade nos anos mais recentes. O crescimento e fortalecimento da comunidade LGBTQ+ na internet, o advento das redes sociais que trouxeram a discussão sobre boas e más representações e a comparação entre diferentes obras causaram uma preocupação maior nas empresas em realizarem representações mais fiéis à realidade.

3 Uma face diferente da representatividade LGBTQ+ nos jogos digitais

O mercado de *games* já fatura mais que as indústrias da música e cinema juntas há alguns anos⁸ e de acordo com o relatório da SuperData, o mercado de games arrecadou US\$ 126,6 bilhões em 2020⁹. Atualmente, o público feminino vem crescendo constantemente no mercado de jogos, em 2021 as mulheres representavam cerca de 51,3% e são o maior público dos jogos por 5 anos seguidos até o momento (Pesquisa Game Brasil, 2021). Essa mudança no público vem incentivando os desenvolvedores a serem mais inclusivos e as contratações das empresas a serem mais diversas (CASTANHO *et al*, 2018)

As mudanças positivas nas representações também ocorreram através do tempo. A franquia de jogos *The Sims* (EA Games, 2000-2022), que é uma das franquias de jogo com mais vendas na história¹⁰, é um jogo de simulação da vida real que permite que o jogador construa casas e crie personagens que podem construir famílias, ingressar em universidade, construir carreiras, e tudo que possa aproximar esse personagem da vida real. Esse jogo permite, desde sua primeira edição, que os personagens criados engajem em relações homoafetivas e, em suas edições mais recentes, permite criação de personagens transexuais, além de não limitar a escolha de vestimentas ao gênero. Os relacionamentos dos NPCs que circulam na cidade são gerados automaticamente e podem existir casais LGBTQ+ na vizinhança.

Em *Chrono Trigger* (Square Enix, 1995), uma das vilãs do jogo, uma maga metamorfa chamada Flea, é referenciada no jogo pelos pronomes masculinos mas se veste com roupas femininas e antes da sua batalha, fala a icônica frase: “Homem ou mulher, que diferença faz? O poder é lindo, e eu tenho o poder.” em tradução livre, sendo hoje considerada uma das maiores representações positivas transexuais entre os jogos mais antigos.

O jogo *Watch Dogs 2* (Ubisoft, 2016) é um jogo de aventura em mundo aberto, onde o jogador se coloca na pele de Markus, um *hacker* que luta para tirar a hegemonia dos dados de usuários das mãos das grandes empresas. Esse jogo tem

⁸ De acordo com o relatório da TECHNET Immersive, disponível para download em: [The 2021 Gaming Salary & Insights Guide - TechNET Immersive \(technet-immersive.co.uk\)](https://www.technet-immersive.co.uk/)> Acesso em: 02 nov. 2022

⁹ Disponível em: <[SuperData 2020 Year in Review \(digitalmusicnews.com\)](https://www.digitalmusicnews.com/)> Acesso em: 02 nov. 2022

¹⁰ Disponível em: <[As 10 franquias dos games com mais vendas na história \(ign.com\)](https://www.ign.com/)> Acesso em: 02 nov. 2022

como uma de suas cidades de ambientação uma versão digital da cidade de São Francisco, nos Estados Unidos, que é conhecida por sua rica cena LGBTQ+. No jogo, a cidade que abrigou a primeira parada LGBTQ+ do mundo tem sua diversidade muito bem representada com muitos bares gays espalhados pela cidade, *NPCs* LGBTs andando de mãos dadas nas ruas, bandeiras de arco-íris penduradas pelos edifícios da cidade e faixas coloridas pelas ruas. Neste jogo também se encontra uma representação muito positiva de uma *NPC* vereadora abertamente transexual amiga do protagonista que o ajuda em diversas missões no jogo, e em uma missão secundária (tradução livre de *side quest*) o jogador a ajuda se vingando de pessoas que realizaram um ataque transfóbico a personagem. Essa é uma representação muito importante, pois coloca uma mulher transexual negra em uma posição de poder e também incentiva a luta contra a transfobia.

Figura 4: Lado a lado, os personagens Markus nas ruas da versão digital de São Francisco e a *NPC* vereadora transsexual Miranda.



Fontes: <<https://gizmodo.uol.com.br/analise-watch-dogs-2/>>
<<https://lgbtqgamearchive.com/2019/07/05/miranda-comay/>>

O jogo *Apex Legends* (Respawn Entertainment, 2019) é um *Hero Shooter*, uma subcategoria dos jogos de tiro onde o jogador controla “heróis”, que são personagens já criados no jogo e cada um deles possui seu próprio design, atributos, habilidades e características únicas. Normalmente os *Hero Shooters* são jogos online que incentivam a cooperação e o trabalho em grupo, onde os jogadores criam estratégias com base nos heróis escolhidos para que suas habilidades se complementem durante a partida. Outra característica desse tipo de jogo é que normalmente eles recebem atualizações constantes com lançamento de novos personagens e balanceamento dos atributos dos personagens já existentes. Desde

seu lançamento, o *Apex Legends* desenvolve as histórias dos heróis (no jogo chamados de Lendas) por meio de vídeos, histórias em quadrinhos, imagens e textos publicados em seus canais oficiais e redes sociais. Muitos desses personagens do jogo fazem parte da comunidade LGBTQ+ e tem uma representação muito bem construída no jogo. O personagem *Bloodhound* foi confirmado como não-binário desde o lançamento do jogo e em uma entrevista para a *WIRED* no YouTube¹¹, um dos criadores do jogo confirmou que o personagem foi inspirado em seu amigo próximo também não-binário e que foi pensado com todo cuidado para ser fielmente representado, tendo também convidado a atriz não-binária Allegra Clark para realizar a dublagem do personagem. Além de *Bloodhound*, também existem outros personagens LGBTQ+ no jogo bem representados¹², onde as sexualidades não são o foco principal das suas histórias como heróis e são completamente naturalizadas. O jogo também realiza outras ações afirmativas, nesse ano de 2021 todos os jogadores receberam gratuitamente a insígnia do orgulho¹³, com uma imagem em losango da Bandeira Progressista do Orgulho, que possui o tradicional arco íris combinado com a bandeira transgênero e incorpora linhas preta e marrom para representar as pessoas negras que fazem parte da comunidade.

Hero Shooters são considerados jogos *hardcore* de acordo com a Pesquisa Game Brasil (2021). A pesquisa também afirma que aproximadamente 53% do público que consome os jogos *hardcore* são homens que se dedicam diariamente a esses jogos (Pesquisa Game Brasil, 2021). O trabalho de representatividade LGBTQ+ que *Apex Legends* e seus desenvolvedores estão realizando¹⁴ é essencial para a desconstrução do pensamento preconceituoso da parcela de *gamers* tóxicos (RIBEIRO e VALADARES, 2018).

¹¹ Disponível em:<[Every Legend in Apex Legends Explained By Respawn | WIRED - YouTube](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

¹² Disponível em:<[How Apex Legends is doing diversity right - Dexerto](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

¹³ Disponível em:<[O Apex Legends oferece uma Insígnia gratuita do Orgulho como recompensa de login | Dot Esports Brasil](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

¹⁴ Disponível em:<[Apex Legends: How The Battle Royale Embraces LGBTQIA+ Representation \(cbr.com\)](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

Esse tipo de representação positiva acontecendo em jogos de grandes empresas populares¹⁵, com vendas estrondosas¹⁶ e premiados¹⁷ como é o caso dos três jogos citados anteriormente são de extrema importância para que aconteça a naturalização de pessoas LGBTQ+ no ambiente historicamente masculino (MIGUEL e BOIX, 2013) dos jogos eletrônicos.

¹⁵ Disponível em:<[Ubisoft Has 11 Games That Have Sold Over 10 Million Copies This Gen, And Some Are Surprising - GameSpot](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

¹⁶ Disponível em:<[The Sims franchise surpasses \\$5b in lifetime sales | GamesIndustry.biz](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

¹⁷ Disponível em:<[Apex Legends é eleito jogo online do ano no D.I.C.E. Awards 2020 | Jogos de ação | TechTudo](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

4.1 Personagens LGBTQ+ ocultados em jogos digitais populares

Retomando o tópico citado no início do trabalho, a representação de personagens LGBTQ+ em sua grande maioria é realizada através de personagens não jogáveis, que não influenciam na história principal do jogo. Por muitas vezes esses diálogos estão tão escondidos que, se o jogador não ler atentamente a uma linha de diálogo, passar por um local diferente do mapa ou decidir não investir seu tempo jogando naquele momento da história do jogo, o conteúdo com personagens LGBTQ+ sequer será acessado pelo jogador.

Analisando especificamente os jogos considerados AAA ou *Triple A* (jogos *mainstream* desenvolvidos por grandes empresas, que concorrem a prêmios de jogo do ano e são divulgados amplamente nos meios de comunicação) é onde vemos a maior parte dessas representações serem ocultadas, mesmo que registradas desde os anos oitenta. Um exemplo é o caso da personagem Birdo do jogo *Super Mario Bros 2* (Nintendo, 1988), onde no manual do jogo é informado que ela prefere ser chamada de “Birdetta” e que “ele pensa que é uma mulher”. Apesar de ser uma representação feita de maneira negativa, ela está escondida no manual do jogo, que raramente os jogadores param para ler. Após controvérsias com o manual, a Nintendo censurou essa descrição, e a personagem Birdo é representada no sexo feminino desde então, sem associação com a comunidade LGBTQ+.

Figura 5: Foto do manual do jogo Super Mario Bros 2 em inglês, apresentando a personagem Birdo.



Fonte: <[Make it right for Birdetta : lgbt \(reddit.com\)](https://www.reddit.com/r/lgbt/comments/10j0j0j/make-it-right-for-birdetta-lgbt/)>

Representações ocultas dentro do próprio jogo são facilmente encontradas em muitos *Role Playing Games (RPGs)* jogos onde o jogador vive um protagonista que se aventura em um mundo não-linear realizando diversas missões durante sua

jornada por um objetivo maior. Em *Earthbound* (Nintendo, 1994), ao finalizar o jogo, caso o jogador decida realizar algumas missões desbloqueadas depois de finalizar a história principal do jogo, pode-se encontrar uma carta do colega de quarto de um dos membros da equipe do protagonista se declarando romanticamente e pedindo segredo. No premiado jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011), na DLC¹⁸ (*Downloadable Content*) *Dragonborn*, em suas viagens o jogador pode explorar diversas cidades e vilarejos e realizar múltiplas missões secundárias. Em uma dessas missões, o jogador pode se tornar um investigador e conhecer a história de um casal de dois homens que trocavam cartas de amor e morreram antes de conseguir se encontrar, e a interação encontrada são apenas as cartas em seus corpos e suas casas. Em *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015), um jogo de *RPG* onde os diálogos que o jogador escolhe influenciam a forma que o jogo se desenvolve, existem alguns personagens LGBTs que estão camuflados nessa mecânica. Em certo momento do jogo, o protagonista viaja com um caçador, que somente realizando diálogos de uma maneira específica termina revelando que esse caçador é homossexual. Esses são alguns exemplos de como as representações normalmente ocorrem nos jogos digitais. Podendo estar ocultas em manuais, missões ocultas, diálogos curtos e linhas de texto que podem ser perdidas em um piscar de olhos. Então voltamos a pergunta do título do capítulo, por que isso acontece?

Os jogos AAA são em sua quase totalidade desenvolvidos para computadores e consoles. De acordo com a Pesquisa Game Brasil (2021), homens são maioria que jogam em consoles e computadores, 64% e 59% respectivamente. Nos Estados Unidos, a situação não é muito diferente, de acordo com a pesquisa realizada pela *Finances Online*, 70% dos jogadores de consoles e computadores são homens (GILBERT, 2021). Não são encontradas informações sobre orientação sexual desses homens nas pesquisas, mas levando em conta que grande maioria dos produtores de conteúdo e dos desenvolvedores são homens que fazem parte do padrão cisheteronormativo (RIBEIRO e VALADARES, 2018), isso se reflete nos consumidores e nas comunidades online. Primeiramente, existe a falta de interesse do desenvolvedor em refletir uma realidade que não é sua em um jogo. A discussão sobre inclusão e representatividade é recente, e levando em conta que um jogo de

¹⁸ DLCs são conteúdos extras criados pela empresa que desenvolveu o jogo e que podem ser adicionados no jogo depois do seu lançamento, podendo ser adquiridos de maneira paga ou gratuita.

computador e console leva de 3 a 5 anos em tempo de desenvolvimento (QUORA, 2016) entende-se que essas inclusões chegaram com algum atraso no mundo dos *games*. Porém, é necessário levar em conta que parte do medo das grandes empresas em inserir personagens LGBTQ+ em seus jogos vem da retaliação sofrida pelas comunidades online quando esse tipo de ação acontece.

Para além do tempo de desenvolvimento desses jogos, também é necessário levar em conta a comunidade que consome jogos, que, como foi anteriormente citado, é composta em sua maioria por homens cisgêneros heterossexuais e machistas. Em seu tempo como professora universitária dos “estudos sobre videogames” a professora Lisa Nakamura conta que seus alunos, que em quase toda sua totalidade são homens, já reconhecem o problema envolvendo o racismo, sexismo e LGBTfobia no universo dos games e que para eles podem existir duas soluções para a resolução do mesmo (NAKAMURA, 2017). Uma delas seria a inclusão de pessoas pertencentes a esses grupos minoritários na criação e desenvolvimento de jogos (NAKAMURA, 2017). Esse argumento afirma que o machismo está intrínseco ao desenvolvimento de jogos e pressupõe que não haverá resistência dos desenvolvedores para manter a situação como está e que, quem for entrar nesses projetos, precisa ter a força e o convencimento para combater os preconceitos inseridos nos jogos e dos colegas de trabalho que reproduzem os seus comportamentos nesses jogos.

A segunda solução proposta seria que os jogadores pertencentes a essas comunidades “melhorem suas habilidades”, passem a jogar melhor do que eles para conquistar o espaço meritocraticamente (NAKAMURA, 2017). Essa solução, além de ignorar a existência de mulheres que são jogadoras profissionais, não leva em conta a toxicidade do ambiente dos jogos online. Além de que os homens se sentem à vontade para usar os canais de comunicação dos jogos para destratar minorias durante partidas online (KUZNEKOFF e ROSE, 2012) e que mesmo enquanto estão trocando ofensas entre si, os homens usam xingamentos machistas que buscam menosprezar o outro usando papéis femininos (PEREIRA *et al*, 2017).

Como citado anteriormente neste trabalho, o ambiente dos jogos digitais são considerados historicamente masculinos (MIGUEL e BOIX, 2013) e a reprodução de comportamentos masculinos e machistas tanto no consumo quanto no desenvolvimento dessa mídia não é muita surpresa. Os fóruns de discussão de jogos online, seja de grandes portais e revistas de jogos quanto em redes sociais

como *reddit* e *4chan*, tem como grande parte de seus usuários o público masculino e o comportamento tóxico machista também é abundantemente presente nesses ambientes. Um caso que ilustra o nível de organização desses usuários para defender os seus princípios foi o *Gamergate*, um evento onde mulheres, pessoas não-brancas e LGBTQ+ que trabalhavam de alguma forma com jogos digitais foram hostilizados e ameaçados por se posicionarem em relação ao machismo e racismo na indústria dos *games* e intercediam por mais inclusão.

O *Gamergate* teve início após a publicação de um longo texto no blog de um *Game Designer* americano chamado Eron Gjoni, no qual ele contava a história do seu relacionamento com a sua ex-namorada Zoe Quinn, também desenvolvedora. Nesse texto, Eron expôs diversos detalhes da vida sexual da sua ex-parceira e afirmava que ela só havia ingressado na relação amorosa para receber críticas positivas nos jogos que ela desenvolvia, e que era costume da Zoe realizar favores sexuais para jornalistas em troca de boas avaliações para seu jogo, *Depression Quest*. Após a publicação desse texto, Quinn foi vítima de múltiplas ameaças de estupro, ameaças de morte e assédio online, também teve seus dados publicados online e suas contas nas redes sociais hackeadas. Depois dessa série de eventos, um movimento jornalístico foi criado com a intenção de proteger criadores e *designers* de jogos que pautavam diversidade racial, LGBTQ+ e de gênero, e denunciar a prática corrupta do jornalismo de jogos digitais, onde grandes empresas e produtoras estariam se beneficiando pela proximidade com os canais mais famosos de jornalismo *gamer*. Além da Zoe Quinn, a jornalista crítica de jogos Anita Sarkeesian e a *game designer* Brianna Wu também sofreram os mesmos ataques, se estendendo também a vazamento de informações e endereços de membros das suas famílias, além de ameaças de tiroteios em massa em eventos em que a mesma fosse participar caso ela comparecesse (GOULART e NARDI, 2017).

O *Gamergate* reverberou pelo mundo. No Brasil, estudantes de uma universidade realizaram a produção de um documentário chamado “*Player 2*”, que buscava expor essa relação de misoginia entre mulheres e jogos digitais. Após a publicação desse documentário, usuários de um fórum para usuários anônimos brasileiro chamado *55chan* atacaram os criadores do documentário e os redatores do site *Geração Gamer* que estavam ajudando na sua divulgação¹⁹.

¹⁹ Disponível em: <[Geração Gamer foi ameaçado por usuários do 55chan; pessoas também foram difamadas | Geração Gamer \(geracaogamer.com\)](https://geracaogamer.com/geracao-gamer-foi-ameacado-por-usuarios-do-55chan-pessoas-tambem-foram-difamadas)> Acesso em: 02 nov. 2022

Essa se tornou a fama do perfil do jogador de videogame para o mundo na época, homens raivosos e machistas que estavam prontos para combater com violência digital qualquer pessoa que desafiasse o *status quo*. Quem ousasse mexer na estrutura ali formada estaria em perigo, pois sempre haveria um usuário anônimo com disposição para *hackear* e roubar os dados de quem ameaçasse criticá-los de alguma maneira. Para ajudar a entender quem está por trás desses usuário anônimos e sobre o perfil do “homem *nerd*” Goulart e Nardi afirmam:

“(...)Ele se reconhece como fisicamente fraco e socialmente inepto, mas compensaria isso com sua “inteligência” e pretensa expertise na área de tecnologia. A construção dessa imagem de “nerd” provém de narrativas que o identificam assim desde a década de 1960, sendo então composta pela figura do homem branco, heterossexual, cisgênero que preza a inteligência além do físico.” (GOULART; NARDI, 2017, p13).

A identidade do “homem *nerd*” persiste. Atualmente, porém, não se pode generalizar e dizer que todos seguem esse padrão específico. Depois de tantas polêmicas os fóruns anônimos no estilo *chan*²⁰ se tornaram mais rastreáveis e quem utilizava esses fóruns para atacar e difamar pessoas passaram a ser responsabilizados pelos seus atos, o que ajudou a controlar os crimes de *doxxing*. Mas até hoje esses usuários com o perfil do “homem *nerd*” são organizados e constantemente atacam empresas e pessoas que os desagradam de alguma forma. No lançamento de *The Last of Us Part II* (2020), jogo publicado pela empresa *Naughty Dog*, responsável pela publicação de séries de jogos gigantes na indústria desde os anos 80, como *Crash Bandicoot* (1996) e *Uncharted* (2007). No *Metacritic*, site que reúne avaliações dos mais importantes portais de notícias sobre jogos e também permite avaliação dos usuários cadastrados, o jogo recebeu uma enorme quantidade de *reviews* negativas nos sites mais importantes de críticas de jogos, chegando a alcançar a nota 3.4 antes mesmo do seu lançamento, contabilizando somente as notas dada pelos usuários em conflito com a nota 95 resultado da soma dos portais especializados. Este fato ocorreu pois os usuários descobriram que o jogo seria protagonizado por duas mulheres LGBTQ+, e em um dos primeiros *trailers* de jogabilidade uma dessas personagens tem um momento romântico lésbico²¹ que já gerou o desagrado dos fãs da saga que, em seu primeiro jogo, foi protagonizado pelo pai da protagonista retratada na cena.

²⁰ *Chans* são fóruns onde o usuário não é obrigatório ter cadastro, todos os usuários podem postar mensagens sem se identificar e normalmente é usado para discutir assuntos polêmicos.

²¹ Disponível em:<<https://youtu.be/mh6TaH-H1C4?t=126>> Acesso em: 02 nov. 2022

Figura 6: Avaliação negativa do jogo *The Last of Us Part II* antes do seu lançamento.

THE LAST OF US PART II PlayStation 4
SCEA, Sony Interactive Entertainment | Release Date: Jun 19, 2020

Summary Critic Reviews User Reviews Details & Credits Trailers & Videos

95 Metascore
Universal acclaim
based on 94 Critic Reviews

3.4 User Score
Generally unfavorable reviews
based on 8911 Ratings

Your Score: 0

Developer: Naughty Dog
Genre(s): General, Action Adventure, Survival
of players: No Online Multiplayer
Cheats: On GameFAQs
Rating: M
More Details and Credits >

Buy On [amazon.com](#)

Fonte: <[‘The Last Of Us Part 2’ Is Getting Predictably User Score Bombed On Metacritic \(forbes.com\)](#)>

Esse tipo de comportamento continua sendo comum no *reddit* e em outros fóruns focados em jogos quando acontece algo que desagrada os *gamers* machistas. O anteriormente citado jogo *Apex Legends* (Respawn, 2019) é constantemente alvo de críticas com relação ao lançamentos de novos personagens, que em quase sua totalidade fazem parte de grupos minoritários²². Possuindo *Lendas* com representação de raça nativa havaiana e indígena, negra, indiana, latina e da comunidade LGBTQ+ com representação de personagens gays, panssexuais, lésbicas, transsexual e não-binário, *Apex Legends* gera uma comoção em sua comunidade de três em três meses, período de tempo em que anuncia novos personagens.

Mesmo em uma comunidade de um jogo tão diverso, o “homem *nerd*” sempre está pronto para exercitar os seus dedos digitando perguntas como: “Qual a necessidade de falar da sexualidade dos personagens?” ou “Já basta de personagens mulheres nesse jogo!”. Atualmente, em novembro de 2022, o jogo possui 12 mulheres, 1 não-binário e 10 homens. Eles também se sentem ofendidos com as representações no jogo, como quando o personagem Seer foi lançado, e os desenvolvedores comentaram sobre a panssexualidade da *Lenda* no twitter²³. Em um *post* no *Reddit*, um usuário afirmou se sentir afetado pela forma que a

²² Disponível em:<[Legend - Apex Legends Wiki \(fandom.com\)](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

²³ Disponível em:<<https://twitter.com/amandadoiron11/status/1420785787868565506>> Acesso em: 02 nov. 2022

desenvolvedora falou. No *post*, o usuário diz que “Faz parecer que as pessoas heterossexuais são superficiais e de mente pequena” (em tradução livre), e logo foi apoiado por outro usuário, que generaliza falando que “quem não se identifica com os personagens e é branco automaticamente se torna racista” (em tradução livre), então o primeiro usuário responde que “As empresas se esforçam demais para atrair públicos diversos, e que não adianta as pessoas quererem personagens minoritários na tv/filmes/jogos se essas pessoas de grupos minoritários não fazem sua própria mídia” (em tradução livre). Nota-se que o usuário sequer pesquisou sobre o que está reclamando, já que a equipe de desenvolvimento do *Apex Legends* é completamente diversa e está de fato fazendo a sua mídia.

Figura 7: Imagem de *post* na rede social *reddit* com discussão sobre pansexualidade do personagem negro e *queer* Seer, traduzida automaticamente do inglês para o português.



Fonte: <(2) [Seer is LGBT+ : ApexLore \(reddit.com\)](#)>

Em outra ocasião mais recente, nos comentários do YouTube do trailer de revelação da personagem *Catalyst*, que é a representação de uma mulher transsexual, um usuário comentou sobre as animações onde a personagem aparece sentada num trono e depois de um tempo aparece sentada na lua, e falou que “as animações dela provavelmente serão muito centradas em cadeiras” (em tradução livre) e vários usuários responderam, seguidas vezes, o seu comentário escrevendo

“dele*” supostamente corrigindo o pronome da personagem transsexual²⁴. E isso se repetiu diversas vezes na sessão de comentários do vídeo.

Se esse tipo de comportamento é frequente num jogo com tanta representatividade positiva como o *Apex Legends*, quando a representação é menos acentuada, os homens *gamers* se sentem ainda mais à vontade para destilar ódio e preconceito. Os jogos de empresas mais consolidadas no mercado como a *Activision Blizzard* são alvo de retaliação quando realizam ações inclusivas em seus jogos. O jogo *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) é um *MMORPG*²⁵ onde os jogadores criam seus avatares para viver em um mundo fantasioso medieval, com diversas raças e monstros para viver aventuras. O jogo já está ativo a mais de dezoito anos e o seu público vem acompanhando a continuidade da história desde o início, assim, *World of Warcraft*, mesmo ainda atraindo novos jogadores, é um jogo que possui um público com idade mais avançada²⁶, e normalmente esse público masculino entre 30 e 40 anos tende a se encaixar na descrição de “homem *nerd*” de Goulart e Nardi, e tende a rejeitar a inclusão de pautas identitárias nos jogos que consomem.

Na expansão *World of Warcraft:Shadowlands* (2020), os jogadores foram apresentados ao personagem Pelagos, um *NPC* que é responsável por guiar os jogadores durante a exploração de uma nova área do jogo. Caso o jogador decide ler os diálogos disponíveis com Pelagos durante a história e em um momento é revelado que ele é um personagem transsexual, tornando-se assim o primeiro personagem transsexual da história do *World of Warcraft*²⁷. E mesmo esse personagem estando escondido em tantas camadas de diálogos, houve polêmicas com relação ao seu lançamento.

O mundo de *Shadowlands* é a representação da vida após a morte no jogo, em seus diálogos o Pelagos conta que vivia como uma mulher antes de passar para *Shadowlands*, mas que morreu infeliz e não se sentindo bem com o seu corpo. Ele conta que quando acordou em *Shadowlands* com um corpo masculino se sentiu bem pela primeira vez e entendeu que esse era seu destino. Sobre a aceitação do

²⁴ Disponível em:<[\(2\) It's weird how many people feel the need to comment this : apexlegends \(reddit.com\)](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

²⁵ A sigla MMORPG significa “Massively Multiplayer Online Role-Playing Game” (ou “jogo de representação de papéis online, multijogador em massa”, em tradução livre)

²⁶ Disponível em:<[How many people play World of Warcraft? — 2022 statistics | LEVVVEL](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

²⁷ Disponível em:<[Pelagos, WoW's First Transgender Character, On His Identity in Shadowlands - Wowhead News](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

corpo trans, Berenice Bento (2017) afirma: "Com as pessoas trans (...) é diferente. Seus corpos apresentam diferenças insuportáveis para um contexto marcado pela hegemonia dos discursos que definem os sujeitos por suas genitálias", demonstrando assim que Pelagos foi bem representado como um personagem transexual, que se sentia insatisfeito com seu antigo corpo. Porém novamente o "homem *nerd*" questionou a sexualidade do personagem assim que teve a oportunidade. Nos fóruns oficiais do *World of Warcraft* surgiram inúmeros tópicos como "Como o Pelagos é trans?"²⁸ ou "Por que as pessoas continuam dizendo que *Pelagos* é trans?"²⁹ acrescidos de comentários transfóbicos tentando invalidar a existência transexual dentro e fora do jogo e tentando provar um ponto de que ele seria uma reencarnação, ignorando o fato de que *Shadowlands* é um local do jogo como qualquer outro e que todos os outros personagens em *Shadowlands* tem o mesmo gênero de quando eram humanos. Além disso, especificamente todos os *Kyrian* (raça de Pelagos) possuem a mesma forma de quando eram humanos, apenas com a mudança na coloração da sua pele para azul. Para o "homem *nerd*" é mais fácil acreditar na reencarnação do que na existência de pessoas transexuais.

4.2 Personagens pré-existentes que se tornaram LGBTQ+ com o tempo e os lucros do *Queerbaiting*.

Um fenômeno também existente no mundo dos jogos online é a revelação tardia da sexualidade de personagens. Jogos como o *MOBA*³⁰ *League of Legends* (Riot Games, 2009) e *Hero Shooter Overwatch* (Activision Blizzard, 2016) ficaram conhecidos por essa prática. Nos jogos, alguns personagens possuíam falas e interações que davam dicas da sua sexualidade, mas isso não era confirmado em nenhum lugar pelas empresas, esse fenômeno é conhecido como *Queerbaiting* (NEEDHAM, 2018). No caso do *Overwatch*, já existia uma personagem abertamente LGBTQ+ no jogo, mas em uma ação de lançamento de uma nova personagem, a empresa lançou um quadrinho inédito onde revelava que o personagem *Soldier:76* é gay³¹, e essa notícia foi recebida com indiferença pela comunidade mas não foi bem

²⁸ Disponível em:<[How is Pelagos transgender? - Community / General Discussion - World of Warcraft Forums \(blizzard.com\)](https://www.blizzard.com/forums/World-of-Warcraft/General-Discussion/How-is-Pelagos-transgender?hl=transgender)> Acesso em: 02 nov. 2022

²⁹ Disponível em:<[Why ppl keep saying Pelagos is trans? - Community / General Discussion - World of Warcraft Forums \(blizzard.com\)](https://www.blizzard.com/forums/World-of-Warcraft/General-Discussion/Why-people-keep-saying-Pelagos-is-trans?hl=trans)> Acesso em: 02 nov. 2022

³⁰ A sigla MOBA vem do inglês "Multiplayer Online Battle Arena" que significa "arena de batalha online para vários jogadores". Tipo de jogo onde os jogadores se dividem em times e disputam entre si em partidas curtas e finitas.

³¹ Disponível em:<[Overwatch - Bastet \(blizzard.com\)](https://www.blizzard.com/forums/Overwatch/Bastet)> Acesso em: 02 nov. 2022

recebida por parte dos jogadores do personagem, de acordo com o estudo realizado pelo pesquisador sueco Cornel Nesseler em livre tradução:

“Alguns jogadores (...) se sentiram desconfortáveis pois outros jogadores os discriminaram quando jogaram como *Soldier:76* após o anúncio. Eles se cansaram de insultos homofóbicos e assédio constante e mudaram temporariamente para outros personagens para evitá-los.” (NESSELER, 2022)

A pesquisa também identificou que a outra personagem abertamente LGBTQ+ presente no jogo não sofreu alterações na frequência que era utilizada. Mas um dos pontos a serem observados foi a reação da comunidade de jogadores LGBTQ+, onde parte dos jogadores acreditou que essa forma de anunciar o personagem como LGBTQ+ foi positiva por ser discreta e mostrar que qualquer tipo de personagem pode ser parte da comunidade, e outra parte sentiu que foi “preguiça” da empresa e falta de esforço em construir mais personagens LGBTQ+ com profundidade.

Outros personagens do *Overwatch* também são especulados como parte da comunidade LGBTQ+ pelos fãs, mas a empresa até o momento não confirmou. Essas discussões se inflamam nos fóruns online, não só no *Overwatch* mas em qualquer outro jogo que surja a discussão sobre a não-heterossexualidade de um personagem, onde o “homem *nerd*” frequentemente aparece com comentários para invalidar a opinião do LGBTQ+, dizendo frases como “Isso é coisa da cabeça de vocês” ou “Não tem nada de gay nesse jogo, estão forçando narrativa” e outros comentários carregados de insultos. Em seu comentário sobre os principais princípios da homofobia *gamer*, o autor Bonnie Ruberg traz sete pontos que categorizam esse tipo de comportamento (em tradução livre):

“Primeiro, qualquer jogo que não seja claramente marcado como gay deve ser heterossexual. Em segundo lugar, qualquer interpretação de um jogo não explicitada pelo próprio jogo deve ser pessoal, inventada e, portanto, inválida (por exemplo, “você acabou de inventar”). Terceiro, quem fala sobre queerness deve ser gay. Quarto, ler jogos de forma queer, como a própria queerness, pertence no armário (por exemplo, faça isso “em sua própria casa”). Quinto, tornar visível a queerness constitui um ato de violência contra o status quo heteronormativo. Sexto, essa violência imaginada é ela mesma carregada de homoerótica não reconhecida (por exemplo, “não force isso goela abaixo”). Sétimo, existe um “nós” e existe um “você”; mulheres e queers caem no “você” e ficam fora de uma comunidade imaginária e invisível de “nós” – jogadores masculinos reais, normais, heterossexuais.” (RUBBERG, 2017)

Por esses motivos, ações afirmativas movidas por empresas são tão importantes, para que os membros da comunidade LGBTQ+ possam se sentir acolhidos e não precisem sentir medo ao emitir suas opiniões e desejos sobre os personagens que amam.

Um momento especial para realizar esse tipo de ação tem sido durante o mês do orgulho LGBTQ+. Junho se tornou um mês comercializável no mundo dos *games*. Empresas que vendem jogos fazem promoções especiais no preço dos jogos que possuem a temática LGBTQ+ ou personagens que fazem parte da comunidade. Jogos já existentes ganham conteúdos extra explorando a temática LGBTQ+ e suas bandeiras, e nos jogos online as empresas lançam cosméticos e acessórios para que os jogadores possam mostrar o seu orgulho.

Algumas empresas vão além. Como a *Riot Games*, que é conhecida por ser um local de trabalho muito diverso (KING, 2022). E todo ano, no mês do orgulho LGBTQ+, além de lançar cosméticos eles criam contos, quadrinhos ou curta metragens contando histórias com novos personagens, revelando a sexualidade de algum personagem já existente ou com algum *easter egg* para casais LGBTQ+ que os fãs criam e confabulam nos fóruns.

Esse tipo de ação de marketing além de ser uma ação afirmativa também visa lucrar em cima do público LGBTQ+ (NEEDHAM, 2018). Existem casos em que as empresas que já lucraram por anos com aquele personagem, e passam a inserir elementos “*queer*” nele para também lucrar com o público LGBTQ+. Em seu estudo sobre *Queerbaiting* em videogames, Jessica Needham afirma: “(...) o apelo do *queerbaiting* é a capacidade de, no caso de *queerness* não canônico, atrair tanto o mercado *queer* quanto o hegemônico e lucrar com ambos sem alienar nenhum dos mercados.”(em livre tradução). E levando em conta a frequência anual e a constante expansão dessas ações, é possível inferir que algum resultado financeiro está sendo obtido por essas empresas (NEEDHAM, 2018).

Figura 8: Personagens do jogo *League of Legends* com efeitos especiais representando as cores de diversas bandeiras da comunidade LGBTQ+.



Fonte: <[Comemorando o Orgulho juntos | Riot Games](#)>

Esse movimento para a inclusividade se prova lucrativo em diversos outros momentos, quando se observa que mesmo com todo o protesto dos *trolls* avaliando negativamente, as vendas do *The Last of Us Part II* não foram afetadas, se tornando o jogo mais vendido nos três primeiros dias de lançamento para o console Playstation 4 na época do seu lançamento³² e ganhou o prêmio de jogo do ano em 2020 no *The Game Awards*, o “Oscar” do mundo dos *games*.

Do *gamergate* ao *troll* raivoso em fóruns da atualidade, esses fenômenos de ódio terminaram sendo o impacto inicial responsável pela criação de diversos movimentos de defesa de grupos minoritários no ambiente dos jogos digitais pelo mundo. Aqui no Brasil também pudemos ver a criação do movimento “*#MyGameMyName*”³³, focado em fazer com que pessoas possam usar nomes femininos em jogos sem sofrerem retaliação por isso e que ganhou grande visibilidade e repercussão na mídia *gamer*. Outra iniciativa são os coletivos digitais³⁴ que buscam denunciar a LGBTfobia e misoginia dentro e fora dos jogos, além de oferecer acolhimento e *workshops* para quem pertence a comunidade LGBTQ+ e deseja trabalhar com produção de conteúdo na internet relacionado a *games*.

³² Disponível em:<[The Last of Us Part 2 is not only 2020's biggest launch to date, it's also Sony's second-biggest launch ever | Eurogamer.net](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

³³ Disponível em:<[#MyGameMyName - O fim do assédio online começa agora.](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

³⁴ Disponível em:<[LGBTQI+: coletivos ajudam na inclusão em games e eSports \(uol.com.br\)](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

5 A cultura LGBTQ+ para além dos Jogos Digitais, quem faz parte dessa luta?

O fortalecimento de minorias no cenário dos jogos digitais está tomando grandes proporções. Além dos movimentos de proteção previamente citados, grandes nomes pertencentes à comunidade LGBTQ+ surgiram nos times de jogadores profissionais, nas redes sociais, e estão ganhando cada vez mais relevância. Ser *streamer*³⁵ de jogos se tornou o hobby de muitos jovens e até mesmo a profissão de alguns³⁶ reunindo até 72% dos brasileiros que consomem conteúdos sobre jogos online (PESQUISA GAME BRASIL, 2021), e a comunidade LGBTQ+ está presente com muita força nesse meio.

A *drag queen*³⁷ influenciadora, cantora e *streamer* Samira Close é um dos maiores nomes do *streaming* do Brasil, alcançando mais de 700 mil seguidores no *Facebook*, plataforma na qual trabalha atualmente, e milhões de visualizações diárias no seu canal do *Youtube*. A *drag* reúne milhares de espectadores diariamente em suas *streams* (NETO, 2020), onde joga e conversa sobre o cotidiano de maneira divertida com seu público. Samira foi uma das pioneiras do *streaming* e desde 2016 ela ganha destaque com seu humor (NEMER e INOCÊNCIO, 2019). Em entrevista ao *Yahoo!*³⁸, Samira falou sobre como a comunidade *gamer* era machista quando começou, e como não existia uma representatividade LGBTQ+ no meio *gamer*, fala do preconceito que sofreu e como isso serviu de incentivo para ela se tornar essa imagem com o apoio do seu público. Em 2021 ela fez uma participação no *The Game Awards*³⁹ em conjunto com a *drag* estadunidense Deere, onde juntas compartilharam um pouco de suas histórias como *streamers* e como os jogos foram um local seguro para que elas crescessem como crianças gays.

Os *streamers* e criadores de conteúdo LGBTQ+ conquistaram a sua parcela do mercado (MENDONÇA *et al*, 2021) e tem um público fiel que acompanha suas lives diariamente. Dentro desse público se formam comunidades virtuais

³⁵ *Streamers* são produtores de conteúdo que trabalham transmitindo ao vivo enquanto criam algum tipo de conteúdo e divulgam na internet, O termo vem da palavra em inglês “*streaming*”.

³⁶ Disponível em: <[Streaming: a pandemia e a nova explosão do fenômeno entre os gamers | Exame](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

³⁷ *Drag Queen* é uma pessoa geralmente do sexo masculino que usa roupas e maquiagem para imitar e frequentemente exagerar os significantes do gênero feminino e demais papéis de gêneros para fins de entretenimento e de produção artística.

³⁸ Disponível em: <[Samira Close: "Quando você é LGBT, precisa mostrar 10 vezes mais trabalho" \(yahoo.com\)](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

³⁹ Disponível em: <[The Game Awards 2021: The Drag Stream Community ft. Deere and Samira Close - YouTube](#)> Acesso em: 02 nov. 2022

(LACERDA, 2018) que interagem entre si nos comentários da *live*, pessoas que criam vínculos e relações interpessoais, vivem a cultura LGBTQ+ por meio de gírias e *memes*⁴⁰ (REMENCHE; MONTARGIL; ROHLING, 2021). Para muitos naquela sessão de comentários da *livestream* e nos grupos de facebook desses *streamers*, esse é seu único contato com a comunidade LGBTQ+. A comunidade LGBTQ+ virtual é um ambiente especial, Nussbaumer discorre sobre esse público em seu estudo sobre Identidade e sociabilidade em comunidades virtuais gays:

“Em relação ao público gay, o ambiente on-line assume uma importância ainda maior, pois o ambiente off line não oferece para esse público as mesmas oportunidades que oferece para os heterossexuais, em termos de sociabilidade e processos identificatórios. Além disso, na rede, os homossexuais têm a possibilidade de encontrar ou construir comunidades que atendam seus interesses específicos em termos de sociabilidade.” (NUSSBAUMER, 2012).

Nesse ambiente é comum ver relatos de pessoas sobre sua vivência, membros pedindo dicas para se assumir para os pais e depoimentos de membros da comunidade LGBTQ+ que ainda são jovens ou moram no interior e não se sentem seguros para viver a sua sexualidade e nesse ambiente virtual eles podem expressar a sua sexualidade (REMENCHE *et al*, 2021).

Além de *streamers* e criadores de conteúdo, tem LGBTQ+ fazendo parte de todo o macro ambiente dos jogos digitais. O mini documentário *LGBTQIA+:eSports de todas as cores: A importância da representatividade* (MGGBRASIL, 2019) mostra a jornada de jogadores profissionais, narradores, *streamers* e criadores de conteúdos que fazem parte da comunidade LGBTQ+ e lutaram contra o preconceito abrindo caminho para que o cenário de *eSports*⁴¹ no Brasil se torne cada vez mais inclusivo e menos opressivo. A jogadora profissional Olga, mulher transsexual que participa do documentário, se tornou uma das melhores jogadoras de *Counter Strike: Global Offensive* (Valve, 2012) e em entrevista ao site MGG Brasil, disse se emocionar ao ver o cenário de jogadores profissionais de jogos digitais no Brasil se

⁴⁰ *Memes* são fotos, vídeos ou textos que viralizam na internet como comentários cômicos sobre símbolos culturais, eventos da atualidade ou ideias sociais.

⁴¹ *eSports* ou Esportes Eletrônicos são competições disputadas em jogos eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de streaming online ou TV.

populando com mais pessoas transsexuais. “Olga se tornou para muitas pessoas, a inspiração que não teve” (BIA, 2022)

Outro grande nome do cenário LGBTQ+ nos jogos digitais é o jogador profissional *SonicFox*, um estadunidense gay não-binário que constantemente usa a sua voz e alcance para trazer visibilidade sobre as questões das comunidades negra e LGBTQ+ em suas redes sociais. Em 2018, ele venceu o prêmio de melhor jogador de eSports do ano no *The Game Awards* (ALEXANDRA, 2018), e em seu discurso de vitória disse: “Acho que só preciso dizer que sou gay, negro, *furry*⁴² – praticamente tudo que um republicano odeia – e o melhor jogador de eSports do ano, eu acho!” (em livre tradução). *SonicFox* já venceu mais de 80 campeonatos⁴³ em diversos jogos de luta, possui 4 títulos no livro dos recordes⁴⁴ registrando o seu talento como jogador e sempre faz questão de ressaltar a comunidade LGBTQ+ no seu sucesso. Uma pessoa que representa tudo que o “homem *nerd*” odeia sendo bem sucedida como ele desejava ser.

Figura 9: Lado a lado, o jogador profissional Sonic Fox enrolado na bandeira trans e a Drag Queen streamer Samira Close.



Fontes:

<<https://criticalhits.com.br/games/mortal-kombat-11-sonicfox-vence-torneio-e-manda-fas-votarem-em-bernie-sanders/>>

<<https://acapa.disponivel.com/samira-close-revela-informacoes-sobre-clipe-do-single-madrugada/>>

⁴² Do inglês “peludo”, o termo *furry* se refere a pessoas que gostam de criaturas e animais antropomórficos.

⁴³ Disponível em: <<https://liquipedia.net/fighters/SonicFox/Results>> Acesso em: 08 nov. 2022.

⁴⁴ Disponível em: <<https://www.guinnessworldrecords.com/news/2017/10/american-gamer-sonicfox-enters-the-record-books-with-four-esports-titles-499500>> Acesso em: 08 nov. 2022

Um aspecto a se observar é que com o crescimento da visibilidade da comunidade LGBTQ+ nos *games*, o mercado da publicidade começa a criar espaço para esse público. É cada vez mais comum ver *streamers* e criadores de conteúdo que fazem parte da comunidade realizando ações publicitárias em suas redes sociais. Em pesquisa sobre a aceitação das mulheres e grupos minoritários dentro dos jogos digitais, Mendonça e equipe afirmam:

“Devido a audiência e ao perfil do público-alvo dos *streamers/influencers*, as marcas se atentam ao alcance desses profissionais e a forma que eles se comunicam com a persona. E quando os públicos são similares, é de interesse dessas grandes marcas realizarem anúncios e campanhas publicitárias com essas figuras públicas que são capazes de influenciar na tomada de decisão de outras pessoas.” (MENDONÇA *et al.* 2021).

Segundo o décimo relatório TODXS, realizado pela ONU Mulheres, que busca identificar anualmente as inserções da diversidade nas propagandas veiculadas na televisão brasileira, “a maioria dos profissionais de marketing pesquisados globalmente concorda que a igualdade de gênero é um fator importante quando se trata de marketing.” (ONU Mulheres, 2022) e pensando no conceito de Bauman (2008) de que na nossa sociedade atual consumimos o “valor social” junto com o que compramos, podemos assumir que é natural as marcas começarem a dar atenção a igualdade de gênero em suas publicidades. Apesar da comunidade LGBTQ+ já ter sido melhor representada na publicidade da TV brasileira (ONU Mulheres, 2022), a internet segue em contrapartida realizando publicidade com os produtores de conteúdo LGBTQ+. Para a *streamer* e influenciadora transsexual Bryanna Nasck, esse espaço no cenário dos jogos digitais foi conquistado por mérito da comunidade, como afirmou em entrevista para a MGG Brasil: “Sem dúvida alguma existe um progresso, mas não acho que seja por incentivo externo, mas por pressão nossa, que ocupamos espaço e construímos a nossa própria representatividade” (ROSA, 2022).

A perspectiva para o futuro é positiva. Com o crescimento de medidas protetivas para pessoas LGBTQ+ no mundo⁴⁵ e com a geração Z “se assumindo”

⁴⁵ Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-48801567>> Acesso em: 08 nov. 2022

parte da comunidade com maior frequência ao chegarem à idade adulta⁴⁶, a tendência é que cada vez mais o espaço virtual seja ocupado pela comunidade e que mudanças positivas significativas aconteçam na forma que o LGBTQ+ é visto no ambiente dos jogos.

⁴⁶ Disponível em:
<<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2022/02/18/porcentagem-de-pessoas-lgbtqi-nos-eua-dobra-em-dez-anos-e-chega-a-71percent-entre-jovens-adultos-sao-21percent.ghtml>> Acesso em: 08 nov. 2022

CONCLUSÃO

A representatividade LGBTQ+ nas mídias de entretenimento pode contribuir de forma negativa ou positiva nas vivências das pessoas. Seja fortalecendo visões negativas com representações que trazem estereótipos que incentivarão os cisheteronormativos a reduzirem os membros da comunidade LGBTQ+ ao que é apresentado a eles, ou influenciando integrantes do movimento a negar suas próprias características. Pode também trazer vivências reais, representadas de acordo com a realidade da comunidade, incentivando o comportamento igualitário e respeitoso, assim desmistificando as visões negativas implantadas pela sociedade cisheteronormativa.

A escolha desse tema me veio naturalmente, pois ser parte da comunidade LGBTQ+ é parte central da minha vida e ser *gamer* é o hobby que ocupa a maior parte do meu tempo livre desde a infância. Sempre me dediquei a jogar *games* de diversos gêneros que possuíssem personagens LGBTQ+, apoiar esses desenvolvedores e discutir sobre esses jogos em comunidades online. Sofri LGBTfobia enquanto jogava jogos competitivos online incontáveis vezes e aprendi a me fortalecer me juntando a comunidades LGBTQ+ dentro dos jogos. Durante essa vivência observei os aspectos discutidos aqui. Vivi um ambiente dominado pelo machismo e senti falta de me sentir representado enquanto jogava a maioria dos jogos *mainstream*. Realizar essa pesquisa expandiu meus horizontes e pude aprender profundamente sobre os aspectos empresariais, psicológicos e comunicacionais presentes no desenvolvimento desses jogos digitais.

Ao longo do desenvolvimento do presente trabalho, percebi que ainda há um longo caminho a ser trilhado. Existe uma carência de fontes sobre o tema em trabalhos acadêmicos e uma resistência dos grandes meios midiáticos e das grandes marcas em reconhecer personalidades LGBTQ+ do meio *gamer* que estão movimentando o público e a indústria com consistência nos últimos anos (NETO, 2020).

Os jogos digitais são mídias de entretenimento imersivas que também possuem essa capacidade de modificar visões, e como um ambiente historicamente masculino, ainda passa por um processo lento de mudança com relação à inclusão de minorias em suas representações. O aumento documentado das representações LGBTQ+ nos jogos (SHAW, 2015) representa um diálogo com o futuro da indústria,

uma abertura que permitirá a criação de ambientes mais acolhedores e inclusivos para todos os atores do universo *gamer*, pois até mesmo quem discorda dessa inclusão colherá os frutos do crescimento populacional e financeiro da indústria enquanto ela continuar se expandindo.

Mesmo com o “homem *nerd*” tentando realizar a manutenção da heteronormatividade nesses espaços virtuais dos jogos através de agressões e xingamentos (GOULART *et al*, 2015), a indústria dos jogos segue por um caminho diferente. Com o crescimento da comunidade de fãs de jogos LGBTQ+ (SHAW e PERSAUD, 2020) e o crescimento da quantidade de personagens pertencentes à comunidade nos jogos⁴⁷, é nítido os frutos que estão sendo colhidos pela presença e luta e em ser vistos e respeitados nesses espaços.

O objetivo é aumentar a representatividade cada vez mais em todos os lugares: Dentro das empresas, nos jogos de todos os tipos, dos mais violentos aos casuais, do *MMORPG* ao jogo de corrida, nos *eSports*, entre os criadores de conteúdo e consumidores, até que se torne algo natural.

⁴⁷ Disponível em:<[LGBTQ Video Game Archive | A curated/researched collection of information of LGBTQ content in digital games from 1980s-present \(lgbtqgamearchive.com\)](https://lgbtqgamearchive.com/)> Acesso em: 02 nov. 2022

REFERÊNCIAS

ALEXANDRA, Heather. "SonicFox Steals The Show At The Game Awards". Kotaku, 2018. Disponível em: <https://kotaku.com/sonicfox-steals-the-show-at-the-game-awards-1830927795>. Acesso em: 08 nov. 2022

ARAÚJO, Eudes Freitas de. **A tv do Brasil é em cores?:** um estudo de caso sobre a representatividade LGBT a partir de Félix Khoury, da novela Amor à vida (2013). 50f. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) - Departamento de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/34415>. Acesso em: 07 nov. 2021.

BAUMAN, Z. Vida para Consumo. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar Editor, 2008.

BENTO, Berenice. **Transviad@s:** gênero, sexualidade e direitos humanos. Salvador: EDUFBA, 2017.

BIA. "Amassando dentro e fora do CS:GO: como Olga cresceu e se tornou a referência LGBTQIAP+ que não teve". MGG Brasil, 2022. Disponível em: <https://br.millennium.gg/noticias/10648.html>. Acesso em: 08 nov. 2022

CASTANHO, Carla Denise; WANG, Aurora; SANTANA, Ingrid. Mulheres e jogos eletrônicos: muitas jogadoras, poucas programadoras!. In: XII WOMEN IN INFORMATION TECHNOLOGY, 2018, Brasília. **Anais do Women in Information Technology (WIT)**. Universidade de Brasília(Unb): Sociedade Brasileira de Computação - SBC, 2018. p. 1-5. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wit/article/view/3398/3360>. Acesso em: 07 nov. 2021.

DELLA CROCHE, Leandro et al. REALIDADE VIRTUAL – A VIABILIDADE DA IMERSÃO TOTAL NA ATUALIDADE. **Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales**, 2016.

GILBERT, Nestor. "Number of Gamers Worldwide". Finances Online, 2021. Disponível em: <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>. Acesso em: 11 jul. 2022.

GOULART, L.; HENNIGEN, I.; NARDI, Henrique C. We're gay, we play, we're here to stay": notas sobre uma parada de orgulho LGBTQ no jogo World of Warcraft. **Revista Contemporânea**, v.13, n.02, 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/282119907_WE'RE_GAY_WE_PLAY_WE'RE_HERE_TO_STAY_NOTAS SOBRE UMA PARADA DE ORGULHO LGBTQ NO JOGO WORLD_OF_WARCRAFT. Acesso em: 15 jul. 2022

GOULART, L.; NARDI, H. C. **GAMERGATE:** cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Revista Mídia e Cotidiano*, v. 11, n. 3, p. 250-268, 20 dez. 2017.

GASTALDI, A. B. et al. Observatório de Mortes Violentas de LGBTI+ no Brasil 2020. **Florianópolis: Editora Acontece Arte e Política LGBTI**, 2021.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HALL, Stuart; JHALLY, Sut. **Representation & the media**. 1997. Disponível em: <https://www.mediaed.org/transcripts/Stuart-Hall-Representation-and-the-Media-Transcript.pdf>, Media Education Foundation. Acesso em 04 dez, 2022.

KING, Jade. “Riot Games On Pride, Representation, And Making The Company A Better Place For Queer People”. Disponível em: <https://www.thegamer.com/riot-games-pride-interview-queer-lgbt-representation/>, The Gamer. Acesso em: 02 nov, 2022.

KUZNEKOFF, Jeffrey H., ROSE, Lindsey M. **Communication in multiplayer gaming**: Examining player responses to gender cues. News media and society. Sage Journals, 2012.

LACERDA, Carlos Vinícius Pereira. Processos de subjetivação em comunidades virtuais: uma análise netnográfica do grupo LGBT Brasil. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018. Disponível em: http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Comunicacao_LacerdaCVP_1.pdf. Acesso em: 06 nov. 2022

MARTINS, T. de A. L.; CORDEIRO, A. P. A “cultura do cancelamento”: contribuições de um olhar sociológico. Revista Extraprensa, [S. l.], v. 15, n. Especial, p. 29-47, 2022. DOI: 10.11606/extraprensa2022.194383. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/extraprensa/article/view/194383>. Acesso em: 10 nov. 2022.

MENDONÇA, F.; LIMA, L.; PAULA, N.; PIMENTA, P.; SANTOS, S.; PEREIRA, S.; BRITO, S. **UNIVERSO DOS GAMES**: Aceitação das mulheres e grupos minoritários dentro dos jogos digitais. Centro Universitário UNA, Belo Horizonte, 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/21163/1/UNIVERSO%20DOS%20GAMES%20-%20Aceita%C3%A7%C3%A3o%20das%20mulheres%20e%20grupos%20minorit%C3%A1rios%20dentro%20dos%20jogos%20digitais.pdf>. Acesso em: 08 nov. 2022

MGGBRASIL. LGBTQIA+: ESPORTS DE TODAS AS CORES - A IMPORTÂNCIA DA REPRESENTATIVIDADE | Mini Doc Versus Esports. Youtube, 28 jun. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Nq0mka3a3NQ>. Acesso em 08 nov. 2021

MIGUEL, Ana de; BOIX, Montserrat. “Os gêneros da rede: ciberfeminismos”. In: NATANSOHN, Graciela (Org.). **Internet em código feminino**: teorias e práticas. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: La Crujía, 2013. p. 39-75.

NAKAMURA, Lisa. Afterword: Racism, Sexism and Gaming’s Cruel Optimism. In: MALKOWSKI, J.; RUSSWORM, T. **Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Videogames**. Indianapolis: Indiana University Press, 2017.

NEEDHAM, Jessica Kathryn. **Queering Player Agency and Paratexts: An Analysis and Expansion of Queerbaiting in Video Games**. Waterloo: Wilfrid Laurier University, 2018.

NEMER, Bruno; INOCÊNCIO, Luana. Uma poc gaymer arrasando os héteros: comunidades digitais, sociabilidade LGBTQ+ e resistência no canal do YouTube Samira Close. In: **Anais do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Belém: INTERCOM, 2019.

NESSELER, Cornel M. "Video Game Players Avoid Gay Characters". Scientific America, 2022. Disponível em: <https://www.scientificamerican.com/article/video-game-players-avoid-gay-characters/>. Acesso em: 02 nov, 2022.

NETO, João Lima. "Da periferia de Fortaleza, Samira Close conquistou o mercado de games em São Paulo", Diário do Nordeste, 2020. Disponível em: <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/verso/da-periferia-de-fortaleza-samira-close-conquistou-o-mercado-de-games-em-sao-paulo-1.2968303>. Acesso em: 06 nov. 2022.

NUSSBAUMER, G. M. Identidade e sociabilidade em comunidades virtuais gays. **Bagoas - Estudos gays: gêneros e sexualidades**, [S. l.], v. 2, n. 02, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/view/2275>. Acesso em: 08 nov. 2022.

ONU MULHERES. TODXS/10: O MAPA DA REPRESENTATIVIDADE NA PUBLICIDADE BRASILEIRA. ONU Mulheres, 2022. Disponível em: https://www.onumulheres.org.br/wp-content/uploads/2022/03/UA_TODXS10_Final-P-ORT.pdf. Acesso em: 08 nov. 2022.

PAULA, Gustavo Nogueira de. **O Videogame é um Artefato cultural?** In: VIII BRAZILIAN SYMPOSIUM ON GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT, Não use números Romanos ou letras, use somente números Arábicos., 2009, Campinas, Sp. Proceedings [...] . Rio de Janeiro, Rj: SBGames, 2009. p. 205-213. Disponível em: http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult24_09.pdf. Acesso em: 07 nov. 2021.

PEREIRA, L. G.; SILVA, M. N.; SOUZA, V. P.; REZENDE, Y. C. **Hostilidade em jogos online: perspectiva feminina**. Múltiplos Olhares em Ciência da Informação, v. 7, n. 2, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/69395>. Acesso em: 22 out. 2022.

Pesquisa Game Brasil (2021). 8ª edição. Comportamento, consumo e tendências do gamer brasileiro. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/> Acesso em: 14 jul. 2022.

QUORA. "Why Do AAA Games Take So Long To Make?". Forbes, 2016. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/quora/2016/12/01/why-do-aaa-games-take-so-long-to-make/?sh=24c61dda6223>. Acesso em: 14 jul. 2022

REMENCHE, Maria de Lourdes Rossi; MONTARGIL, Gilmar; ROHLING, Nívea. Upando com meninas empoderadas: identidades mobilizadas em práticas discursivas nas streams de Samira Close. *Contracampo*, Niterói, v. 40, n. 2, p. XXX-YYY, maio/ago. 2021. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/50044/29955>. Acesso em: 08 nov. 2022.

RIBEIRO, I. R. **A TV no armário**: a identidade gay nos programas e telejornais brasileiros. São Paulo: GLS, 2010.

RIBEIRO, Samuel de Sá; VALADARES, Victor Hugo da Pieve Rodrigues. **Jogos digitais “fora do armário”**: reflexões sobre a representatividade queer nos games. In: XVII SBGAMES, 17., 2018, Brasília. *Proceedings of SBGames*. Foz do Iguaçu, Pr: SBC, 2018. p. 838-847. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188325.pdf>. Acesso em: 07 nov. 2021.

ROSA, Vika. “BGS 2022: “Diversidade também é lucro” e as marcas estão reconhecendo isso, afirma Bryanna Nasck” MGG Brasil, 2022. Disponível em: <https://br.millennium.gg/noticias/12147.html>. Acesso em: 08 nov. 2022.

RUBBERG, Bonnie. **PLAYING TO LOSE**: The Queer Art of Failing at Video Games. In: MALKOWSKI, J.; RUSSWORM, T. **Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Videogames**. Indianapolis: Indiana University Press, 2017.

SANTOS, Juliano Ciebre dos. EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES. **Nativa–Revista de Ciências Sociais do Norte de Mato Grosso**, v. 2, n. 1, 2013.

SHAW, A.; PERSAUD, C. J. Beyond texts: Using queer readings to document LGBTQ game content. *First Monday*, [S. l.], v. 25, n. 8, 2020. DOI: 10.5210/fm.v25i8.10439. Disponível em: <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/10439>. Acesso em: 10 nov. 2022.

SHAW. LGBTQ Video Game Archive, 2015. A curated/researched collection of information of LGBTQ content in digital games from 1980s-present. Disponível em: <https://lgbtqgamearchive.com/>. Acesso em 02 nov. 2022.

SOUSA, Bárbara Léia Lopes de. **A importância da representatividade para os grupos minoritários: uma revolução na construção de identidades**. 2020. 68 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Centro de Educação - CE, Universidade Federal da Paraíba - Ufpb, João Pessoa, PB, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/17617>. Acesso em: 09 mar. 2022.

SILVA, Lucas; SANTOS, Rayan; ANDRADE, Josefa Melo e Sousa Bentivi. A abordagem homossexual nas telenovelas brasileiras. In: XVI CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 2014, São Luís, MA. **A abordagem homossexual nas telenovelas brasileiras**. João Pessoa, PB: UFPB, 2014. p. 1-15. Disponível em:

<https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2014/resumos/R42-1253-1.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2021.

TILIO, Rafael de; SILVEIRA, Flávia Gomes. Integrantes de movimentos LGBTQ+ e enfrentamento da LGBTQfobia. **Revista Sociais e Humanas**, [S.L.], v. 34, n. 1, p. 139-154, 5 maio 2021. Universidade Federal de Santa Maria. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/sociaisehumanas/article/view/34922>. Acesso em: 07 nov. 2021.

VIEIRA, Gabriel Pedroza da Silva; MOREIRA, Diego Gouveia. **A abordagem da homossexualidade nas novelas das 21h de Walcyr Carrasco na Rede Globo**. In: INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO, 43., 2020, Caruaru, Pe. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Virtual: Universidade Federal de Pernambuco, 2020. p. 1-15. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2020/resumos/R15-1309-1.pdf>. Acesso em: 7 nov. 2021.

VOLL, C. S. "Poison's Final Fight for an Identity". Super Jump Magazine, 2021. Disponível em: <https://superjumpmagazine.com/poisons-final-fight-for-an-identity-d3147c6c1e0e> Acesso em: 07 nov, 2021.