

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGUÍSTICOS

JÚLIA DE OLIVEIRA MARCELINO

REPRESENTAÇÕES LGBTQIA+ NOS VIDEOGAMES:
Caper in The Castro e Tell Me Why sob um olhar semiolinguístico e queer

UBERLÂNDIA – MG

2025

JÚLIA DE OLIVEIRA MARCELINO

**REPRESENTAÇÕES LGBTQIA+ NOS VIDEOGAMES:
Caper in The Castro e Tell Me Why sob um olhar semiolinguístico e queer**

Dissertação apresentada ao Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Estudos Linguísticos.

Área de concentração: Estudos em Linguística e Linguística Aplicada.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Mazzaro Vilar de Almeida.

UBERLÂNDIA – MG

2025

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

M314 2025	Marcelino, Júlia de Oliveira, 1996- Representações LGBTQIA+ nos videogames [recurso eletrônico] : Caper in the Castro e Tell Me Why sob um olhar semiolinguístico e queer / Júlia de Oliveira Marcelino. - 2025. Orientador: Daniel Mazzaro Vilar de Almeida. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Pós-graduação em Estudos Linguísticos. Modo de acesso: Internet. Disponível em: http://doi.org/10.14393/ufu.di.2025.113 Inclui bibliografia. Inclui ilustrações. 1. Linguística. I. Almeida, Daniel Mazzaro Vilar de, 1983-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Pós-graduação em Estudos Linguísticos. III. Título. CDU: 801
--------------	--

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos

Av. João Naves de Ávila, nº 2121, Bloco 1G, Sala 1G256 - Bairro Santa Mônica,
Uberlândia-MG, CEP 38400-902
Telefone: (34) 3239-4102/4355 - www.ileel.ufu.br/ppgel - secpiegel@ileel.ufu.br



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Estudos Linguísticos				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado - PPGEI				
Data:	Vinte e seis de fevereiro de dois mil e vinte e cinco	Hora de início:	16:00	Hora de encerramento:	17:55
Matrícula do Discente:	12312ELI010				
Nome do Discente:	Julia de Oliveira Marcelino				
Título do Trabalho:	Representações LGBTQIA+ nos videogames: 'Caper in the Castro' e 'Tell me whay' sob um olhar semiolinguístico e queer				
Área de concentração:	Estudos em Linguística e Linguística Aplicada				
Linha de pesquisa:	Linguagem, sujeito e discurso				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Bases de um estudo discursivo na perspectiva queer				

Reuniu-se, na sala 209, bloco U, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, assim composta: Professores Doutores: Venan Lucas de Oliveira Alencar - UNICENTRO; Mariana Rafaela Batista Silva Peixoto - UFU; Daniel Mazzaro Vilar de Almeida - UFU, orientador da Dissertação.

Iniciando os trabalhos, o presidente da mesa, Dr. Daniel Mazzaro Vilar de Almeida, apresentou a Comissão Examinadora e a candidata, agradeceu a presença do público, e concedeu à Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação da Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir, o senhor presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos examinadores, que passaram a arguir a candidata. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando a candidata:

Aprovada.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar, foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que, após lida e achada conforme, foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Daniel Mazzaro Vilar de Almeida, Professor(a) do Magistério Superior**, em 26/02/2025, às 17:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Venan Lucas de Oliveira Alencar, Usuário Externo**, em 26/02/2025, às 17:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Mariana Rafaela Batista Silva Peixoto, Professor(a) do Magistério Superior**, em 26/02/2025, às 17:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6130726** e o código CRC **CE5B782E**.

Dedico este trabalho à minha família –
minha mãe Paula e meu irmão Arthur –
pelo apoio, amor, carinho e paciência, por
sempre me motivarem a dar o melhor de
mim. Tudo o que conquistei até aqui é
graças aos esforços dos dois.

Agradecimentos

Esta pesquisa é resultado de muito trabalho, esforço e dedicação, contando com o apoio, carinho, fortalecimento e orientação de algumas pessoas as quais devo imensa gratidão.

À minha amada família, minha mãe e meu irmão (meu primeiro e para sempre companheiro de jogatina), que sempre acreditaram em mim, pelos sacrifícios e por apostarem todas as fichas no meu futuro e no meu sucesso, por proporcionarem todas as condições para que eu chegasse ao nível de estudo no qual me encontro. Sem eles eu nada seria, nada conquistaria, sem o carinho, a compreensão, o amor, o amparo e, também, as puxadas de orelha, não seria a pessoa que fui, a que sou e a que ainda me tornarei. Os amo eterna e incondicionalmente.

Ao meu orientador, Daniel Mazzaro, por aceitar me conduzir no percurso tortuoso da pesquisa, por ter acreditado em mim desde os tempos de Iniciação Científica e continuar acreditando na pós-graduação, pela ajuda, incentivo, paciência e companheirismo que tornaram o percurso do mestrado mais leve.

Ao meu querido amigo Renan Lobo, pelo incentivo constante, por ser um exemplo de determinação nos estudos, pela amizade e por sempre acreditar no meu potencial, obrigada pelas conversas e pelo companheirismo indispensável e insubstituível.

Às minhas amigas Leticia Rodrigues, Victória Rezende, Isabelle Falcão e Fernanda Freitas pelo apoio e pela companhia indispensável nos últimos anos.

Aos membros da banca de defesa, Prof.^a Dr.^a Mariana Peixoto e Prof. Dr. Venan Alencar pelo aceite do convite e também pelas contribuições extremamente construtivas a este trabalho.

A todos os professores que tive ao longo do processo do mestrado, pelo compartilhamento de seus saberes e pela paciência.

Ao PPGEL e também à UFU pela infraestrutura e por acolherem tão bem os discentes.

À FAPEMIG, pela bolsa concedida durante o Mestrado, que possibilitou a dedicação necessária para a realização deste trabalho.

Por último e não menos importante, a mim mesma por não ter desistido apesar das adversidades, por persistir e sempre dar o melhor de mim em tudo aquilo que me proponho.

RESUMO

Os jogos digitais se tornaram uma importante mídia de entretenimento nos últimos anos. Suas narrativas apresentam personagens e histórias com as quais os jogadores podem se identificar e projetar suas ações. Nesta dissertação exploramos a representação de personagens LGBTQIA+ nos jogos de videogame, a partir de uma visão semiolinguística da análise do discurso com base nos imaginários sociodiscursivos e na teoria queer. Uma vez que a pesquisa é de natureza qualitativa interpretativista, não focamos apenas na área de videogames, tendo como base os pesquisadores Flavia Gasi (2013, 2022), James Paul Gee (2003, 2007), Bonnie Ruberg (2019) e Adrienne Shaw (2009, 2012, 2014, 2016), mas também na área da análise do discurso, especificamente a semiolinguística a partir de Patrick Charaudeau e Leonardo Correia Rosado. Foram utilizados os conceitos da semiolinguística de Patrick Charaudeau (2006, 2011, 2014), tais como ‘discurso’, ‘contrato comunicacional’, ‘estratégias discursivas’ e ‘modos de organização do discurso’, assim como o conceito de ‘teoria queer’ de Judith Butler e Barthold Schoene, e o conceito de ‘performatividade’ levado à semiolinguística por Daniel Almeida (2016). Também descrevemos sociodiscursivamente o gênero games e os jogos de videogame a partir de Patrick Charaudeau, Mark Wolf, James Paul Gee, Wagner Santos Araújo e Steven Poole. A presente pesquisa analisa dois jogos distintos: *Caper in the Castro* (1989), considerado o primeiro jogo com temática LGBTQIA+, e *Tell Me Why* (2020), primeiro jogo *mainstream* a ter um homem trans como personagem principal. As análises foram realizadas levando em consideração questões do imaginário sociodiscursivo, do princípio da influência, da argumentação e de questões de identidade. A análise de *Caper in the Castro* (1989) revela como o jogo utiliza o imaginário sociodiscursivo do final da década de 1980, em meio à crise de AIDS e ao ativismo LGBTQIA+ em São Francisco, para construir sua narrativa. Já a análise de *Tell Me Why* (2020) tem como foco a representação transgênero através do personagem Tyler Ronan. O jogo é permeado pelo princípio de influência, buscando impactar as decisões do jogador através do desenvolvimento da narrativa e das relações entre os personagens. Concluimos que ambos os jogos, apesar de suas diferenças, contribuem para a compreensão da complexa relação entre videogames, representação LGBTQIA+ e os contextos socioculturais em que são produzidos e jogados.

Palavras-chave: Videogames. Semiolinguística. Teoria Queer. Sexualidade. Gênero.

ABSTRACT

Digital games have become an important entertainment medium in recent years. Their narratives present characters and stories with which players can identify and project their actions. In this dissertation we explore the representation of LGBTQIA+ characters in video games, from a semiolinguistic view of discourse analysis based on sociodiscursive imaginaries and queer theory. Since the research is of an interpretivist qualitative nature, we do not only focus on the video game area, based on researchers like Flavia Gasi (2013, 2022), James Paul Gee (2003, 2007), Bonnie Ruberg (2019) and Adrienne Shaw (2009, 2012, 2014, 2016), but also in the area of discourse analysis, specifically semiolinguistics from Patrick Charaudeau and Leonardo Correia Rosado. Patrick Charaudeau's (2006, 2011, 2014) semiolinguistics concepts will be used, such as 'discourse', 'communicational contract', 'discursive strategies' and 'modes of discourse organization', as well as the concept of 'queer theory' by Judith Butler and Barthold Schoene, and the concept of 'performativity' taken to semiolinguistics by Almeida (2016). We also socio-discursively describe the games genre and video games from the perspective of Patrick Charaudeau, Mark Wolf, James Paul Gee, Wagner Santos Araújo and Steven Poole. This research analyzes two distinct games: *Caper in the Castro* (1989), considered the first game with an LGBTQIA+ theme, and *Tell Me Why* (2020), the first mainstream game to have a trans man as the main character. The analyses were carried out considering aspects of the sociodiscursive imaginary, principle of influence, argumentation, and issues of identity. The analysis of *Caper in the Castro* (1989) reveals how the game uses the sociodiscursive imaginary of the late 1980s, amid the AIDS crisis and LGBTQIA+ activism in San Francisco, to construct its narrative. The analysis of *Tell Me Why* (2020) focuses on transgender representation through the character Tyler Ronan. The game is permeated by the principle of influence, seeking to impact player's decisions through the development of the narrative and the relationships between the characters. We conclude that both games, despite their differences, contribute to the understanding of the complex relationship between video games, LGBTQIA+ representation and the sociocultural context in which they are produced and played.

Key words: Video Games. Semiolinguistic. Queer Theory. Sexuality. Genre.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Panfleto do arcade Gunfight (1975)	20
Figura 2 - Jogo Pac-man (1980)	22
Figura 3 - Jogo Donkey Kong (1981)	23
Figura 4 - Perspectiva do jogo Donkey Kong (1981).....	37
Figura 5 - Jogo Wolfenstein 3D (1981)	37
Figura 6 - Jogo The Last of Us Parte II (2020)	38
Figura 7 - Nova, personagem do jogo Pokémon X and Y (2013)	47
Figura 8 - Vivian, personagem do jogo Paper Mario (2004).....	47
Figura 9 - Catch Card de Vivian no jogo Super Paper Mario (2007).....	48
Figura 10 - Tela final do jogo Super Mario World (1990)	54
Figura 11 - Vilia, personagem do jogo The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017)	55
Figura 12 - Vilia oferece a roupa de Gerudo	56
Figura 13 - Convide de Vilia	56
Figura 14 - O rosto de Vilia	57
Figura 15 - Sexualidade Listada	60
Figura 16 - Sexualidade Listada 2	60
Figura 17 - Sexualidade Listada 3	60
Figura 18 - Sexualidade Listada 4	61
Figura 19 - Poção de Transmogrificação	62
Figura 20 - Relação Sujeito Argumentante, Proposta e Sujeito-Alvo	70
Figura 21 - Visada de “prescrição”	79
Figura 22 - Visada de “solicitação”	80
Figura 23 - Visada de “incitação”	80
Figura 24 - Figura 24 – Visada de “informação”	80
Figura 25 - Visada de “instrução”	81
Figura 26 - Visada de “demonstração”	81
Figura 27 - Disquete do jogo Caper in the Castro	94
Figura 28 - Prólogo.....	96
Figura 29 - Mapa ‘The City’	97
Figura 30 - Mapa de quarentena	97
Figura 31 - Carta de Dr. Strangebyrd	98
Figura 32 - Álcool contaminado.....	98
Figura 33 - Tela de fim de jogo	99

Figura 34 - Adesivo político de LaRouche.....	100
Figura 35 - Placa de Membro honorário de uma sociedade masculina mais branca.....	100
Figura 36 - Old Stonewall Scotch	101
Figura 37 - Piada do peixe.....	101
Figura 38 - The Gayme Room.....	103
Figura 39 - Gay Apparel Clothing Store.....	104
Figura 40 - Ordem de serviço elétrico	104
Figura 41 - Banco de Castro.....	105
Figura 42 - Disquete do jogo Murder on Main Street	106
Figura 43 - Caper in the Castro x Murder on Main Street.....	106
Figura 44 - Jogo Tell Me Why (2020)	109
Figura 45 - Descrição Loja Xbox	113
Figura 46 - Descrição Steam	113
Figura 47 - Livro de Tyler	114
Figura 48 - Calendário de Tyler.....	114
Figura 49 - Cartaz.....	115
Figura 50 - Tyler Ronan	115
Figura 51 - Diálogo com Alexander Gershwins.....	116
Figura 52 - Livro vs Panfleto.....	118
Figura 53 - E-mail Tessa.....	120
Figura 54 - Fotos de Infância	122
Figura 55 - Opções de diálogo com Tessa.....	124
Figura 56 - Primeiro corte de cabelo de Tyler.....	126
Figura 57 - Tyler: Epílogo	126
Figura 58 - Final de Tyler e Michael	128
 Quadro 1 - Relações entre locutor e interlocutor	 69
Quadro 2 - Fazer situacional de Caper in the Castro (1989)	89
Quadro 3 - Fazer situacional de Tell Me Why (2020)	91

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	13
1. OS VIDEOGAMES	16
1.1. O nascimento dos videogames	16
1.2. Videogame como indústria	18
1.3. Grandes Empresas e Empresas Independentes: jogos <i>mainstream</i> e jogos <i>indie</i>	26
1.4. Gênero de jogos	28
1.5. Da silhueta ao corpo: avatares e personagens	34
2. REPRESENTAÇÃO E REPRESENTATIVIDADE: O <i>QUEER</i>, O GÊNERO E A SEXUALIDADE	40
2.1. Gênero e Sexualidade representados	48
2.1.1. Formas de representação	52
2.1.2. Sexualidade nos videogames	57
2.2. Representatividade de gênero e sexualidade nos videogames	63
3. A SEMIOLINGUÍSTICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS	66
3.1. O que é a Semiologia	66
3.1.1. <i>Mise-en-scène</i> – O ato de linguagem como encenação	73
3.1.2. Contrato comunicacional	74
3.1.3. Estratégias discursivas	76
3.1.4. Intencionalidade, Finalidade e visada comunicativa	77
3.2. A linguagem dos videogames	81
3.3. Construção da identidade discursiva nos jogos	86
3.4. A semiologia dos personagens	88
4. ANÁLISES	93
4.1. <i>Caper in the Castro</i> (1989)	93
4.2. <i>Tell Me Why</i> (2020)	108
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	130

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A origem de toda pesquisa diz muito sobre ela, e esta não poderia ser diferente. Meu primeiro contato com o mundo dos videogames ocorreu em algum momento entre os anos 2000 e 2003 na casa de colegas onde morava, mas se intensificou de fato em dezembro de 2003, quando meu irmão e eu ganhamos o *Playstation 1* de presente. Naquele momento, um universo de possibilidades se abria, fazendo com que o fascínio fosse imediato. É curioso como, na época, os jogos não chegavam ao Brasil traduzidos ou dublados, as opções de idioma ou eram no idioma original da produção do jogo – geralmente inglês ou japonês – ou, no máximo, contavam com a opção do espanhol. Mesmo com essas limitações, nada nos impedia de entender o jogo (ou de acharmos que entendíamos), passando horas em frente à TV com um *joystick* nas mãos e um dicionário ao lado. Esse sempre foi um aspecto muito fascinante para mim, a capacidade de se conectar com uma história na qual suas ações interferem, mesmo que minimamente, no curso do jogo.

Com o passar dos anos, com o amadurecimento e tendo contato com diferentes teorias, esse fascínio se tornou inquietações e ânsias em compreender melhor essa forma de interação midiática que ocupa tanto meus dias – e os dias de milhares de pessoas no mundo. O percurso da pesquisa, então, teve início durante minha graduação em Letras-Espanhol. Durante o processo de final de curso, na dúvida incessante sobre qual tema escolher para o TCC, meu então já orientador – desde a Iniciação Científica –, Prof. Daniel, me aconselhou a escolher algo com o qual me identificasse. Me recordo que, ao informar que pesquisaria sobre videogames, ele disse: “agora sim é sua cara”. E, assim, a vida nos prepara para realizarmos nossos desejos e anseios.

No entanto, o caminho da pesquisa é como um jogo com ramificações e diferentes caminhos, quanto mais investigamos, menos compreendemos. Ao mesmo tempo em que amplia nossos horizontes, aumentam nossos questionamentos.

Foi considerando essa perspectiva que nasceu a proposta para esta pesquisa, com foco sobre o discurso nos jogos de videogame, concentrando na questão da representação, abordando temas ligados ao *queer* enquanto elemento representado pela linguagem, adquirindo significações pelo uso dessa linguagem, indo ao encontro de saberes socioculturais que possibilitam caminhos de engendrar essas ramificações.

O objetivo é discutir a questão da representação *queer* nos jogos *Caper in the Castro* (1989) e *Tell Me Why* (2020), a partir da Semiolinguística e da Teoria *Queer*, que venho estudando desde a Iniciação Científica. Além disso, objetivamos identificar características

referentes a sexualidade e gênero dos personagens e da história dos jogos; cotejar e problematizar os personagens *queer* dos jogos, assim como analisar interseccionalmente questões de gênero; avançar com as teorias selecionadas, expandindo a Teoria Semiolinguística em relação aos jogos de videogame; e, assim, realizar a análise do corpus selecionado.

Esta pesquisa possui uma grande importância social considerando que os jogos possuem um papel significativo na formação de opiniões dos jogadores e também na forma ou ausência de representação de sujeitos LGBTQIA+. Durante as análises, poderemos perceber como os jogos também tratam de questões de gênero, questões de exclusão e falta de representatividade, de quais modos isso ocorre na indústria de jogos, visto que é uma indústria muito poderosa, uma grande engrenagem no mecanismo de produções de subjetividades no mundo, para todos aqueles que jogam, tanto jovens quanto adultos.

Para a realização desta pesquisa, utilizamos a metodologia desenvolvida por Patrick Charaudeau, que possibilita a investigação do texto de diversas naturezas. Objetivando a discussão de questões complexas do mundo através de um conjunto de práticas interpretativas, a presente pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa, relevante devido “à pluralização das esferas da vida [...] dentro da nova diversidade de ambientes, subculturas, estilos e formas” (Flick, 2009, p. 20). Nas investigações qualitativas, as mudanças que os sujeitos e grupos sociais vivem cotidianamente passam por processos de significados nos quais “a linguagem tem um papel constitutivo nos saberes, nas configurações identitárias e nas relações – feministas, étnico-raciais, sociais – que formam, conformam, deformam, informam, transformam as realidades que construímos” (Kleiman, 2013, p. 43).

Dessa forma, esta dissertação está disposta em quatro capítulos. O primeiro capítulo, **Os videogames**, aborda a controvérsia acerca do surgimento dos videogames, discutindo a formação da indústria dos videogames e seu estabelecimento. Nele também são analisadas as dinâmicas do mercado, com destaque para as grandes empresas e empresas independentes, além de abordar as diferenças entre os jogos por elas produzidos. O capítulo segue com um breve resumo sobre os gêneros e subgêneros dos jogos e, por fim, examina como a evolução gráfica e tecnológica dos videogames e computadores permitiu a inserção corpórea de personagens e avatares, permitindo uma representação digital visual do jogador no cyberspaço.

O segundo capítulo, **Representação e representatividade: o *queer*, o gênero e a sexualidade**, examina como a heteronormatividade é refletida nos jogos de videogame, resultando em um apagamento da existência LGBTQIA+ nessa mídia. O capítulo aborda o surgimento dos personagens *queer* nos jogos, sua estereotipação e surgimento tardio, e discute como, nos jogos *mainstream*, os personagens *queer* costumavam encaixar em estereótipos ou

em identidades discretas. Além disso, analisa a forma como o gênero e a sexualidade são representados, observando que o gênero reage a uma ótica binária e a sexualidade como uma escolha, revelando que, embora a diversidade de gênero e sexualidade possa ser sugerida como algo importante nos jogos, ela também tende a ser limitada.

O terceiro capítulo, **A Semiolinguística dos jogos eletrônicos**, aborda aspectos importantes da Semiolinguística de Patrick Charaudeau como o ato de linguagem, os modos de organização do discurso, o ato de linguagem como encenação, a questão do contrato comunicacional, aplicando-os aos jogos eletrônicos. Também explora como as visadas discursivas estão presentes nos jogos e como a construção da linguagem dos videogames pode ser analisada de a partir da semiolinguística. O capítulo investiga a construção da identidade discursiva nos jogos e propõe uma análise do fazer situacional do *corpus* selecionado, destacando as diferenças entre os jogos produzidos de forma independente e aqueles desenvolvidos por grandes empresas.

Por fim, no quarto e último capítulo, levando em consideração todo o exposto até o momento, discutimos de que maneira o jogo *Caper in the Castro* (1989) utiliza do imaginário sociodiscursivo para discutir questões importantes do final da década de 1980, e como acontecimentos ocorridos socialmente são cruciais para o entendimento não apenas do ambiente *queer* em que o jogo se passa, mas também a razão pela qual ele surgiu. Na segunda análise, com o jogo *Tell Me Why* (2020), discutimos a representação trans nos jogos, a construção da identidade de Tyler, como o jogo utiliza o princípio de influência para impactar o jogador, sendo um jogo baseado na argumentação. Com isso, mostramos também como o jogo é permeado pelo princípio de influência, com uma troca languageira entre dois sujeitos.

1. OS VIDEOGAMES

Por que estudar os jogos agora? Porque a era da informação tornou-se, debaixo dos nossos narizes, a era dos jogos. Parece provável que o jogo e a noção de jogo que lhe é associada podem tornar-se uma metáfora para uma série de relações sociais humanas, com potencial para novas liberdades e novas criatividades, bem como novas expressões e desigualdades.

(Boellstorff, 2006, p. 33)

1.1. O nascimento dos videogames

Quando pensamos no surgimento dos videogames, há certa divergência quanto a qual foi a primeira invenção, podendo apresentar até três datas diferentes dependendo do critério utilizado, cada um com seus argumentos próprios. Videogame é um termo bastante amplo, abrangendo tanto *hardware* (itens físicos e tangíveis do dispositivo, como monitor, memória, placa de som, placa de vídeo, chips, processadores etc.) quanto *software* (programas, sistemas operacionais e ampliações que tornam possível o funcionamento desta máquina) (Marcelino, 2022). Com isso em mente, podemos elaborar o início dos videogames da seguinte forma:

O primeiro jogo reconhecido na história, que exigiu a criação do primeiro *arcade*¹, foi *Bertie the Brain* e foi desenvolvido pelo Dr. Josef Kates. O jogo era uma máquina de quatro metros de altura que desafiava os visitantes da Exposição Nacional do Canadá, em 1950, a jogarem uma partida de jogo da velha contra uma inteligência artificial. O *arcade* processava os comandos gerados por um teclado que reproduzia uma grade de três por três, em que os jogadores desenvolviam suas jogadas contra o computador com o nível de dificuldade ajustável, a depender se o jogador era um adulto ou uma criança. No nível mais alto de dificuldade, a máquina era quase imbatível, se tornando um sucesso nas duas semanas da exposição.

Após *Bertie the Brain*, surgiram outras propostas de arcade, como o jogo *Tennis for Two*, de 1958, criado por William Higinbotham como um atrativo para a exposição do Laboratório Nacional de Brookhaven, em Long Island, nos Estados Unidos. O jogo simulava uma partida de tênis em um osciloscópio, onde os dois jogadores controlavam o saque da bolinha e o momento da rebatida, não havendo placar, início ou fim do jogo, apenas ação e reação. O jogo foi um grande sucesso, ganhando até mesmo algumas melhorias no ano seguinte, como o

¹ *Arcade* ou fliperama é um aparelho de jogo eletrônico instalado em estabelecimentos para entretenimento. É composto por um gabinete, um tubo de imagem ou monitor de vídeo, uma fonte de alimentação, controle de jogo e sistema de jogo. Possibilita um só tipo de videojogo ou telejogo em suas variações ou graus de dificuldade (Arcade, 2018).

aumento da tela de cinco para quinze polegadas, e novos modos de jogo, permitindo que o jogador escolhesse jogar na gravidade da Lua, da Terra ou de Júpiter.

De acordo com Leonardo Moraes Pereira (2016), a década de 50 ainda não era muito promissora para os *games*, que eram mal vistos por tomarem tempo de quem os jogava, e produzi-los era uma forma de criar um entretenimento estacionário, visto que só poderia ser movido com a ajuda de um caminhão em decorrência de seu grande tamanho e peso. No entanto, essa realidade mudou com a invenção dos transistores, que permitiram a diminuição do tamanho dos computadores, que diminuíram de uma sala inteira para somente ¼ dela. Um dos primeiros computadores a utilizar os transistores foi o TX-0, criado em 1960, muito estudado pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), que logo foi substituído pelo *Digital Equipment* (PDP-I), utilizado para desenvolver, em 1961, o *Spacewar!*, um jogo de batalha espacial entre duas naves. Os jogadores “usando os desajeitados *switches* do computador controlavam duas espaçonaves e podiam atirar torpedos um no outro” (Luz, 2010, p. 23). Posteriormente foram acrescentados mais elementos ao jogo, como um mapa estelar como cenário de fundo, e um sol no centro da tela, podendo ser usado como acelerador gravitacional para o jogador chegar mais rapidamente ao outro lado da tela. Mesmo com toda a controvérsia sobre *Spacewar!* ser ou não o primeiro videogame criado, ele é, inegavelmente, o primeiro jogo de computador.

A terceira e última data para o nascimento dos videogames é proposta pelo engenheiro Ralph Baer, considerado pai do conceito de videogame (Luz, 2010; Pereira, 2016). Em 1966, enquanto trabalhava como engenheiro chefe de uma empresa de equipamento militar, Baer retomou uma antiga ideia que teve em 1951 quando trabalhava em uma fabricante de televisores, objetivando usar os televisores de maneira interativa com algum jogo. A primeira versão foi de um aparelho que gerava um jogo rudimentar de perseguição entre dois pequenos pontos. Em dois anos, a equipe de Baer criou não apenas um jogo de pingue pongue, como também jogos de hockey, voleibol, jogos de perseguição, e algo que era considerado um conceito inovador, a pistola ótica (*light gun*), usada para mirar e atirar em objetos na tela. Em 1971 a criação de Baer foi licenciada pela *Magnavox*®, uma popular fabricante de televisores, dando origem ao *Odyssey*, criando assim o conceito de videogame como mídia de entretenimento na sala de estar.

De acordo com Alan Richard da Luz (2010), qualquer que seja o critério para considerar qual foi o primeiro videogame, um fator que os une é

[...] o caráter de querer tornar o jogo interativo por meio do vídeo, seja esse equipamento uma tela de tevê, um monitor de computador ou um osciloscópio. Isso pode ser compreendido de várias maneiras, uma delas aponta para a relação do jogador

com a mídia: a presença onipresente em um mundo confinado, controlando a ação daquele em seu comando e monitorando a ação de qualquer outra personagem no vídeo, algo impossível na vida real (Luz, 2010, p. 24-25).

Mesmo sendo uma novidade, o *Odyssey* vendeu apenas 100.000 unidades em dois anos, uma quantidade considerada pequena para um eletrônico inovador. O console² ficou no mercado entre 1971 e 1973, sendo retirado das lojas da *Magnavox*® em consequência do pouco interesse do público. Assim, o mercado ficaria um bom tempo sem um console para poder jogar em casa.

1.2. Videogame como indústria

Em 1971, inspirado por *Spacewar!*, o estudante de engenharia elétrica Nolan Bushnell decidiu criar uma máquina unicamente a rodar o jogo. Como o jogo originalmente rodava em um computador de 120 mil dólares, o trabalho de Bushnell ao criar um protótipo foi inovador. Assim que construiu seu equipamento, Bushnell foi contratado pela *Nutting Associates* – empresa fabricante de jogos de *arcade* com sede em Mountain View, na Califórnia (Smith, 2015) – para uma parceria de produção e distribuição do equipamento. A máquina era batizada de *Computer Space*, com um gabinete futurista, dando início à indústria do *coin-op video game*³ ou *arcade*. Porém, o *Computer Space* enfrentou um grande problema: a complexidade dos controles de comando. A máquina possuía seis botões para serem apertados, algo pouco intuitivo para o público geral da época e, inclusive, evidenciado pelo próprio Bushnell:

O *Computer Space* conseguiu muitas moedas no Dutch Goose mas não arrecadou quase nada num bar de trabalhadores. O Dutch Goose, na verdade, é um bar para o pessoal da universidade Stanford ir [...]. O *Computer Space* obedece à primeira lei – inércia. E é por isso que era realmente difícil para pessoas que não a entendiam (Bushnell, 2001 apud Kent, 2001, p.34 – destaques nossos)⁴.

Com o fracasso do *Computer Space*, houve um rompimento da parceria entre *Nutting Associates* e Bushnell, que decidiu criar sua própria empresa em 1972, juntamente com um engenheiro contratado, Al Alcorn, e uma recepcionista, dando origem àquela que se tornaria mundialmente famosa, a *Atari*. Kent define Bushnell como “um engenheiro elétrico e inovador, cuja única invenção talvez seja uma indústria de 16 bilhões de dólares”⁵ (Kent, 2001, p. 28).

² O console é um microcomputador dedicado exclusivamente a executar jogos eletrônicos de diversos gêneros (Console, 2024).

³ Videogame operado por moedas.

⁴ Original: “Computer Space pulled in huge amounts of quarters at the Dutch Goose. But it would earn almost no money in a workingman’s bar. The Dutch Goose is really a Stanford University hangout [...]. Computer Space obeys the first law [...]. And so that was really hard for people who didn’t understand that”. Tradução própria.

⁵ Original: “an electrical engineer and inventor whose only true invention is a \$16-billion industry”. Tradução própria.

Ainda sem ter desistido dos videogames, Bushnell encomendou a seu engenheiro um jogo tipo pingue pongue, simples e divertido, feito da forma mais barata possível. Al Alcorn, além do jogo base, acrescentou alguns elementos diferenciais para a jogabilidade, como o aumento de velocidade a cada jogada e o ângulo de rebatida da bola dependendo de onde ela batesse na raquete. Esses acréscimos deram um maior elemento de diversão ao jogo, já que era “mais como squash do que pingue pongue. Graças à raquete segmentada de Alcorn, o jogo se tornou um jogo de ângulos, no qual as tabelinhas contra as paredes eram uma importante estratégia”⁶ (Kent, 2001, p.42).

A criação de Bushnell e Alcorn, batizada como *Pong*®, foi colocada para teste de público no bar de um amigo deles em setembro de 1972, se tornando um sucesso imediato, com filas de pessoas se formando antes do horário de abertura do estabelecimento para que pudessem jogar. O sucesso de *Pong*® se deu por dois fatores: 1) as instruções do jogo eram escritas no gabinete, de forma simples e objetiva: “evite perder a bola para um placar mais alto”⁷; e 2) o controle simples e intuitivo, com apenas um botão giratório que movia a raquete para baixo ou para cima.

Apesar de não ter sido o primeiro arcade da história, sem dúvidas foi *Pong*® que estabeleceu a indústria, obtendo tanto êxito que foi necessário quadruplicar as instalações da empresa, *Atari*, para fazer a distribuição global do dispositivo, se tornando o primeiro videogame e uma nova mídia.

Segundo Wolf (2003, p. 54), Rob Fulop, criador de jogos para a *Atari*, afirmava que certos tipos de materiais eram escolhidos porque “eram mais fáceis de representar; por exemplo, jogos no espaço sideral precisavam apenas de um fundo preto (às vezes com estrelas) e algumas naves e tiros de laser”⁸. Mesmo com limitações, o videogame era capaz de trazer novos elementos e propor paralelos com outras áreas e mídias.

O videogame, aparecendo no momento em que apareceu, levou vantagem no interesse pela arte interativa e na intersecção da arte e da tecnologia eletrônica [...]. Por conta das limitações dos primeiros videogames, os gráficos eram, em sua maior parte, rígidos e minimalistas, e certamente abstratos como resultado, o que coincidia com certas tendências minimalistas da época. A interatividade era, naturalmente, o que fazia os videogames serem interessantes; como certas instalações de videoarte, uma pessoa podia afetar a imagem na tela em tempo real e assistir à mudança (Wolf, 2003, p. 49)⁹.

⁶ Original: “[...] more like squash than ping-pong. Thanks to Alcorn’s segmented paddle, it had become a game of angles, in which banking shoots against walls was an important strategy”. Tradução própria.

⁷ Original: “Avoid missing ball for high score”. Tradução própria.

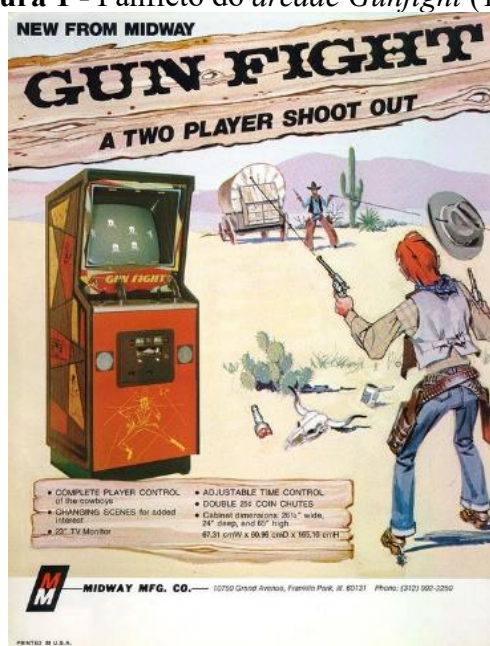
⁸ Original: “[...] they were easier to do; for example, outer space games required only a black background (usually with stars) and a few spaceships and laser bullets”. Tradução própria.

⁹ Original: “The video game, appearing when it did, took advantage of the interest in interactive art and the intersection of art and electronic technology [...]. Because of the limitations of early video game technology, graphics were stark and minimalist for the most part, and rather abstract as a result, with certain minimalist

O jogo *Pong*, assim, iniciou uma indústria e estabeleceu elementos que podem ser reconhecidos em qualquer videogame, tanto arcades quanto consoles domésticos, até os dias atuais, assim como também estabeleceu a relação entre videogame e jogador. De acordo com Luz (2010, p. 82), “o jogo também estabeleceu os parâmetros para muito de sua linguagem e de sua estrutura e instituiu uma indústria hoje bilionária”.

Entre 1972 e 1974, os arcades eram apenas máquinas dedicadas baseadas em circuitos eletrônicos instaladas em um estabelecimento de entretenimento, mas, em 1975, uma revolução aconteceu: a invenção do microprocessador. Essa nova peça permitia que as máquinas tivessem mais precisão gráfica nos jogos, a inserção de avatares (ou personagens, veja mais na sessão 1.5) semelhantes à silhueta humana, e elementos cenográficos, permitindo assim a criação de momentos de tensão durante o jogo e uma jogabilidade mais fluida. O microprocessador “ampliou as capacidades do vídeo game, aproximando-o dos computadores e o maior benefício, na época, se deu na sua capacidade gráfica” (Luz, 2010, p. 29). Essa inovação influenciou toda a indústria do videogame, com o lançamento de *Gunfight*, de 1975, produzido pela empresa *Midway*, e primeiro jogo de tiro multidirecional a utilizar o microprocessador.

Figura 1 - Panfleto do arcade *Gunfight* (1975)



Fonte: Ultimate History of Video Games (2014)

Em 1978 foi lançado no mercado o primeiro videogame com personagens animados, o *Space Invaders*®, que contava com alienígenas que moviam seus tentáculos enquanto

tendencies of the time. Interactivity was, of course, what the made the games interesting; like certain video installation pieces, one could affect the image onscreen in real time and watch it change”. Tradução própria.

passavam pela tela. Além de trazer uma nova temática para o universo dos videogames (a invasão alienígena), o jogo também trouxe novos conceitos para os arcades, sendo o primeiro jogo sem tempo determinado para o fim, tendo como objetivo destruir as naves inimigas e se manter vivo o maior tempo possível. Segundo Herz (1997), *Space Invaders*® “foi o primeiro vídeo game [...] a realmente explorar a mídia [videogame] em vez de referenciar-se em jogos antigos como pingue pongue, pinball ou hockey” (Herz, 1997, p.15)¹⁰. O lançamento do título marcou o início de uma nova era para os jogos de videogame, com a tensão fazendo parte integrante dos jogos.

No início da década de 1980, os videogames estavam no auge, sendo possível encontrar arcades em todos os lugares, com a indústria fazendo tanto dinheiro quanto o cinema.

Uma matéria de capa da revista Time noticiou que os americanos colocaram 20 bilhões de quartos [ou cinco bilhões de dólares] em vídeo games em 1981 e o “vício do vídeo game” foi de 75.000 homens/ano jogando essas máquinas. O artigo explicava que a indústria do vídeo game havia ganhado o dobro do dinheiro recebido por todos os cassinos de Nevada juntos, quase o dobro do dinheiro arrecadado pela indústria do cinema, e três vezes o dinheiro que as ligas de beisebol, basquete e futebol americano haviam ganhado (Kent, 2001, p. 152)¹¹.

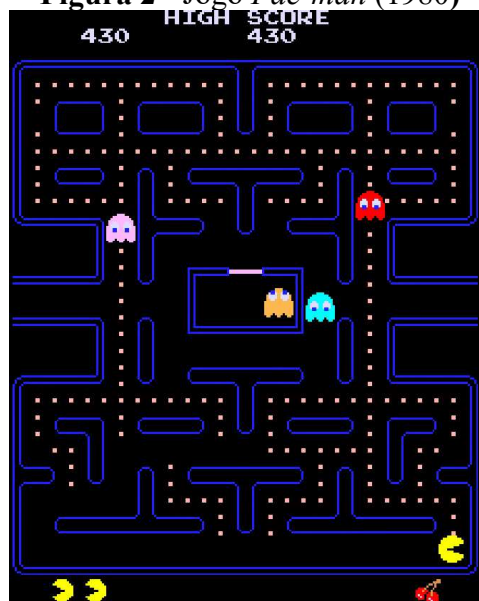
Nesse cenário, surgiu *Pac-man*® (1980), como um jogo com apelo para o público feminino¹², baseado apenas em um labirinto, tendo como protagonista um personagem que não possuía armas e sendo um jogo puramente de perseguição partindo de um conceito básico: comer. *Pac-man*® foi responsável pelo primeiro personagem de videogame a ter um nome e uma personalidade, abrindo caminho para os produtos licenciados, se revelando, assim, um empreendimento lucrativo além do próprio jogo.

¹⁰ Original: “was the first videogame to [...] really exploit the medium rather than hark back to old games like *Ping Pong*, *Pinball*, or *hockey*”. Tradução própria.

¹¹ Original: “A *Time* magazine cover story reported that Americans dropped 20 billion quarters into video games in 1981 and that “video game addicts” spent 75,000 man-years playing the machines. The article went on to explain that the video-game industry earned twice as much money as all Nevada casinos combined, nearly twice as much money as the movie industry, and three times as much money as major league baseball, basketball, and football”. Tradução própria.

¹² Toru Iwatani, criador do jogo, considerava os fliperamas da época muito sombrios e locais aonde apenas os meninos iam. Como forma de transformá-los em lugares animados para que mulheres e casais pudessem ir, pensou em projetar um jogo pensado nas mulheres. Tendo em mente que temas como moda e romance poderiam ser mais adequados para o público feminino, o criador considerou que as mulheres também apreciavam o ato de comer, ou “*taberu*” em japonês, assim centrou o jogo em torno dessa palavra e do ato de comer como um conceito (Prisco, 2020).

Figura 2 - Jogo *Pac-man* (1980)



Fonte: Mason (2021)

Como os jogos se tornaram cada vez mais uma febre entre a população, criar jogos mais chamativos e atraentes se tornou essencial para aqueles que buscavam se destacar nesse meio. Foi nesse cenário que Shigeru Miyamoto, um designer iniciante de jogos, foi designado para produzir um novo jogo para a *Nintendo*¹³, com o intuito de conquistar o mercado norte americano de jogos. Ao contrário dos outros desenvolvedores da época, Miyamoto acreditava que os jogos deveriam ter uma história, ou seja, ter um início, um meio e um fim pois, para ele, jogar apenas para conseguir a maior pontuação era algo sem sentido. Foi com isso em mente que, em 1981, ele desenvolveu *Donkey Kong*, jogo que se tornaria uma febre assim como *Pac-Man*. *Donkey Kong* contava uma complexa história sobre um gorila que escapava de seu dono, um carpinteiro, raptava sua namorada e fugia para um prédio em construção, enquanto jogava barris na direção do herói (o carpinteiro) que, quando o alcançava, o fazia fugir escalando cada vez mais o prédio, aumentando a dificuldade da perseguição, até finalmente derrotar o gorila e recuperar sua amada. O jogo se tornou o sucesso do ano e seu herói, antes batizado de Jumpman, passou a ser chamado de Mario, um dos personagens mais carismáticos da história dos videogames, proporcionando também as duas maiores franquias da Nintendo: Mario e o próprio *Donkey Kong*.

¹³ Nintendo é uma desenvolvedora e publicadora japonesa de jogos eletrônicos e consoles. Fundada em 1889, entrou no universo dos videogames em 1977 com o lançamento do console Color TV-Game. Disponível em: <https://www.nintendo.com/us/about/>

Figura 3 - Jogo *Donkey Kong* (1981)



Fonte: Magalhães (2020)

Em 1983 os computadores pessoais se tornaram produtos mais atrativos, pois, além de servirem para a microinformática e possuírem outras funções, também eram excelentes opções para jogos, com versões de grandes títulos dos consoles e contarem com versões exclusivas. Além do barateamento dos computadores, outro ponto que contribuiu e foi decisivo para o declínio dos consoles domésticos foi a enorme quantidade de jogos ruins no mercado com a chegada dos produtos independentes. A queda de interesse nos consoles domésticos ficou conhecido como o *crash do software*¹⁴.

No mesmo ano, a *Nintendo*, que lucrava com seus jogos arcade, decidiu investir no mercado japonês de consoles domésticos, visto que o *crash do software* afetou apenas a indústria no ocidente. Nesse cenário, lançou o Famicom em julho de 1983, com versões de jogos dos seus 3 arcades de sucesso: *Donkey Kong*, *Donkey Kong Junior* e *Popeye*. Observando o sucesso do console no Japão, a empresa decidiu apostar o lançamento no mercado americano. Porém, ao contrário do console japonês com aparência de brinquedo, com cores fortes, coloridas e contrastantes, o *Famicom* americano ganhou um gabinete mais parecido com um eletrônico, como videocassete, e foi renomeado para *NES® (Nintendo Entertainment System)*. Para acompanhar o lançamento do console, Miyamoto resolveu criar um mundo divertido e colorido, com muitos desafios, não se limitando ao confinamento da tela. Para isso, projetou um esquema no qual o jogo acontecia horizontalmente, ou seja, o mundo começava no lado esquerdo da tela e se desenrolava como um pergaminho, com os acontecimentos se passando em *side-scrolling*¹⁵. E ninguém melhor que Mario para ser o protagonista perfeito para esse mundo, sendo lançado

¹⁴ Leia mais sobre o crash do software em ERNKVIST, Mirko. Dorn Many Times, but Still Playing the Game: Creative Destruction and Industry Crashes in the Early Video Game Industry 1971-1986. Helsinki, 2006.

¹⁵ Jogo eletrônico com câmera de visão lateral e, à medida que o personagem do jogador se move para a esquerda ou para a direita, a tela rola com ele. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico_de_rolagem_lateral#cite_note-IGN-Sega-1

em 1985 para o NES® sob o nome de *Super Mario Bros*®, se tornando um ícone cultural tão conhecido quanto *Mickey Mouse*.

Os jogos de aventura do gênero plataforma com rolagem lateral permitiram a construção de um cenário muito maior e mais denso, o que contribuiu para a ideia de um “mundo” fantástico. *Super Mario Bros*® também trouxe novos elementos que se tornaram constantes em jogos de plataforma: *power-ups*¹⁶ e o confronto com um inimigo ao final de cada fase do jogo, o que demarcava a evolução da história e uma mudança de cenário.

Super Mario Bros® tinha vários elementos que chamaram a atenção. Possuía gráficos brilhantes, ação rápida e senso de humor. Também levou o conceito de Warren Robinett de easter eggs escondidos. Muitas pessoas continuavam jogando *Super Mario Bros*® para encontrar todos os easter eggs de Miyamoto mesmo após terem terminado o jogo. Se os jogadores soubessem onde procurar, poderiam encontrar vidas extras e moedas escondidas no ar; para não mencionar pés de feijão que levavam Mario até nuvens, cogumelos que o tornavam grande, flores que o permitiam cuspir bolas de fogo, e estrelas que o tornavam invulnerável (Kent, 2001, p. 299-300)¹⁷.

O novo jogo da *Nintendo* foi inovador em diversos aspectos, trazendo cenários coloridos e *easter eggs*¹⁸, cenários paralelos, possibilitando ao jogador criar diferentes estratégias de jogo. O jogo, além de quebrar uma linearidade que era regra nos jogos até então, também trouxe uma complexidade e uma profundidade nunca antes vistas em jogos, aumentando a exigência dos jogadores tanto para a história quanto para gráficos.

Em 1985 outro lançamento revolucionou a indústria tecnológica: o CD-ROM (*Compact Disc Read Only Memory*). O CD trazia uma grande capacidade de armazenamento, com cerca de 600mb, o que permitia gravar, além de informações textuais, músicas e vídeos, expandindo o conceito de multimídia, permitindo a criação de um novo mercado de entretenimento. Essa nova mídia, em 1988, permitiu aos jogos alcançarem um novo patamar nos computadores, com jogos contendo grandes aberturas e cut-scenes animadas, acompanhadas de um som digital com maior qualidade dos CD's.

No começo da década de 1990 foi lançado aquele que se tornaria um grande sucesso multimídia dos computadores, vendendo um milhão de cópias: o jogo *Myst*® (1993). O jogo acontecia com cenas virtuais ricas em detalhes, em que o jogador procurava pistas para resolver

¹⁶ Elementos coletáveis que garantiam superpoderes ao personagem.

¹⁷ Original: “Super Mario Bros. contained several elements that attracted attention. It had bright cartoon-like graphics, fast action, and a sense of humor. It also took Warren Robinett’s concept of hidden “Easter eggs” to a new level with entire hidden worlds. Most people continued playing *Super Mario Bros.* to find all of Miyamoto’s Easter eggs long after they finished the game. If players knew where to look, they could find free men and coins hidden in mid-air, not to mention beanstalks that took Mario into the clouds, mushrooms that made him big, flowers that enable him to spit fireballs, and stars that made him invulnerable”. Tradução própria.

¹⁸ Segredos escondidos em programas, sites ou jogos eletrônicos. Podem ser desde pequenos detalhes, como uma imagem, a alguma brincadeira ou jogo ativado por meio de um código secreto. Disponível em: <https://canaltech.com.br/curiosidades/easter-eggs-voce-sabe-o-que-sao/>

quebra-cabeças, indo de um local para outro. O jogo não contava com textos de comando, tudo era feito apenas com o *mouse*, o que deu origem ao termo *point-and-click*¹⁹.

Outro jogo que revolucionou a indústria de jogos para computador foi *Wolfenstein 3D*®, inaugurando um novo gênero de jogos de horror. Nele, o jogador controla um soldado em primeira pessoa pelos corredores de um castelo, com objetivo de matar nazistas, cachorros assassinos e até Adolf Hitler. *Wolfenstein* criou padrões para os próximos jogos como, por exemplo, *Doom*®, jogo que consolidou uma nova forma de distribuição de jogos: o *shareware*. Através desse modo, os usuários baixavam gratuitamente a primeira missão do jogo e, caso gostassem, poderiam comprar as outras missões. O jogo também estabeleceu os precedentes para o gênero, servindo de referência para todos os jogos em primeira pessoa dali em diante. Assim, os computadores se tornaram um universo paralelo aos consoles, com jogos mais adultos, *multiplayers*²⁰ e com a possibilidade de se jogar em rede.

O final da década de 1990 e começo dos anos 2000 trouxe lançamentos de uma nova geração de consoles, com melhorias gráficas e mais capacidade de armazenamento com os DVD's. Com o avanço dos chips gráficos, as animações dos jogos se tornaram mais fluidas, trazendo também uma física de partículas proporcionando uma experiência a mais na jogabilidade. Assim, era possível interagir com os elementos dos jogos como, por exemplo, ao tocar em uma estante, os objetos que estivessem nela balançariam, assim como acontecia na vida real. Essa lógica se aplica até os dias atuais, com jogos cada vez mais realistas e com histórias mais complexas e extensas.

Os videogames foram um desenvolvimento tecnológico utilizado para dar novos usos a tecnologias já existentes, como a televisão ou o computador. Mas, assim como qualquer nova mídia, eles [os videogames] utilizaram estruturas semânticas de outras mídias para torná-los mais acessíveis. De acordo com Bolter e Grusin (1999),

[...] tecnologias de mídia constituem redes ou híbridos que podem ser expressados em termos físicos, sociais, estéticos e econômicos. Introduzir uma nova tecnologia de mídia não significa simplesmente inventar um novo *hardware* e *software*, mas também moldar (ou remoldar) determinada rede. [...] podemos dizer que tecnologias de mídia são agentes em nossa cultura, sem cair na armadilha do determinismo tecnológico. Novas mídias digitais [...] emergem dos próprios contextos culturais e

¹⁹ Jogos controlados pelas ações do jogador movendo um ponteiro para um determinado local na tela e pressionando um botão do mouse. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/point-and-click>

²⁰ Modalidade de jogo criado para que vários jogadores participem de uma mesma partida simultaneamente, através da internet. Disponível em: <https://www.vivo.com.br/para-voce/por-que-vivo/vivo-explica/para-aproveitar/jogos-multiplayer-tire-suas-duvidas-para-jogar#:~:text=Antes%20de%20qualquer%20coisa%2C%20multiplayer,uma%20boa%20conex%C3%A3o%20de%20internet.>

remoldam outras mídias, que são incrustados nos mesmos contextos ou contextos similares (Bolter; Grusin, 1999, p. 19 – destaques nossos)²¹.

Até a década de 1960, os computadores eram apenas processadores de dados, os quais engoliam cartões contendo perfurações com números e letras, devolvendo folhas impressas com mais números e letras, essa sendo a única interação entre os humanos e essas máquinas. Após o lançamento de *Spacewar!* (1962) e *Pong®* (1972), os processadores passaram a ser uma linguagem icônico-simbólica, seguindo uma tendência natural humana por uma comunicação mais sintética.

Em *The Act of Creation*, Koestler formula assim o processo: “o pensamento por conceitos surgiu do pensamento por imagens por meio do lento desenvolvimento dos poderes de abstração e de simbolização, assim como a escrita fonética surgiu, por processos similares, dos símbolos pictóricos e dos hieróglifos”. [...] A evolução da linguagem começou com imagens, avançou rumo aos pictogramas, cartuns autoexplicativos e unidades fonéticas, e chegou finalmente ao alfabeto [...]. Mas há inúmeros indícios de que está em curso uma reversão desse processo, que se volta mais uma vez para a imagem, de novo inspirado pela busca de maior eficiência (Dondis, 1991, p. 14).

A linguagem simbólica procurada pelo ser humano surgiu pelos meios digitais, principalmente através do computador. Segundo Poole (2000), o computador é um grande manipulador natural de símbolos e a criação da interface gráfica, apropriada pelo videogame, proporcionou uma manipulação direta de signos na tela.

1.3. Grandes Empresas e Empresas Independentes: jogos *mainstream* e jogos *indie*

Atualmente os videogames possuem uma biblioteca colossal de jogos, podendo ser caracterizados de duas formas: jogos *mainstream* e jogos *indie*. Antes de mais nada é necessário que façamos uma diferenciação conceitual entre as duas categorias.

Os jogos *mainstream* (ou AAA – *Triple A*) são jogos comerciais publicados por grandes empresas como *Electronic Arts*, *Activision/Blizzard* e *Sony*, geralmente associados ao ethos capitalista da busca por lucros econômicos ao invés de propósitos artísticos ou culturais. São jogos desenvolvidos por grandes equipes e com orçamentos que podem alcançar as centenas de milhares de dólares, sendo o equivalente, na indústria do cinema, a um filme *blockbuster*. O termo AAA foi criado após o *crash* do *software*, quando os desenvolvedores precisaram

²¹ Original: “media Technologies constitute networks or hybrids that can be expressed in physical, social, aesthetic, and economic terms. Introducing a new media technology does not mean simply inventing new hardware and software, but rather fashioning (or refashioning) such a network. [...] we can say that media technologies are agents in our culture without falling into the trap of technological determinism. New digital media [...] emerge from within cultural contexts, and they refashion other media, which are embedded in the same or similar contexts”. Tradução própria.

encontrar um termo padrão que auxiliasse o público a distinguir entre títulos bem ou mal desenvolvidos. Assim, no final da década de 90, durante as convenções de jogos nos Estados Unidos – como a *Consumer Electronics Show* (CES), a *Game Developers Conference* (GDC) e a *Electronic Entertainment Expo* (E3) – algumas das grandes empresas de desenvolvimento criaram entre si o termo AAA (*Triple A*), usando como base a grade de notas acadêmicas do país (DeMaria; Wilson, 2002).

A origem das produções independentes de videogame – ou jogos *indie* – data nos anos 1980, com jovens fãs impulsionando a indústria de jogos criando-os em seus quartos (Donovan, 2010). Essas produções são feitas por apenas uma pessoa ou por pequenas equipes, sem o apoio financeiro de grandes publicadoras, como vimos anteriormente. Inicialmente lançados para computador, tiveram um significativo aumento através da distribuição do *shareware* (Cobbett, 2010). Os produtores de jogos *indie* postularam a criação dos jogos como um ato de expressão pessoal, onde o criador deve estar emocional e ideologicamente implicado no jogo. Essa visão, naturalmente, contrasta com a visão das empresas *mainstream* de jogos como um produto comercial de entretenimento, que restringe a liberdade e a criatividade de seus trabalhadores, algo que pôde ser visto recentemente com a desenvolvedora *Deck Nine Games* que, durante o desenvolvimento do jogo *Life is Strange: True Colors* impediu que os funcionários falassem sobre a sexualidade da personagem principal da história, mesmo sendo um tema recorrente da franquia de jogos *Life is Strange*²².

Nos jogos *indie*, há a filosofia criativa de “faça você mesmo”, a ideia do “pequeno, mas bom”. Podemos citar como exemplo o jogo *Passage* (2011), um pequeno jogo sem orçamento e com um gráfico limitado, sendo um exemplo fundamental das habilidades expressivas dos jogos, e que conversa com temas importantes como a morte, o amor, a perda, provocando profundos pensamentos e emoções no jogador.

É importante ressaltarmos a diferenciação entre jogos *mainstream* (AAA) e jogos *indie*, pois os jogos que serão analisados neste trabalho se encaixam nessas duas definições: *Caper in the Castro*, jogo *indie* lançado no ano de 1989 e desenvolvido por uma única pessoa; e *Tell me Why*, jogo AAA lançado no ano de 2020, criado pela desenvolvedora *Dontnod Entertainment* – que conta com dois estúdios e um quadro de funcionário de 320 pessoas – e divulgado/distribuído pela *Xbox Game Studios*.

²² Valentine, 2024.

1.4. Gênero de jogos

De acordo com Stephanie Heintz e Effie Lai-Chong Law (2015), a classificação de jogos em gêneros é uma discussão frequente nos estudos de jogos. Primeiramente, é necessário que se faça a distinção em 4 termos: 1) tipo de jogo; 2) gênero de jogo; 3) classe de jogo; e 4) classificação de jogo. Houve várias tentativas de distinguir os termos mencionados, separando entre ‘gênero de jogo’ e ‘tipo de jogo’, definindo ‘gênero’ como um estilo de jogo (por exemplo, um jogo de ficção científica) e definindo ‘tipo’ como uma mecânica de jogo (como um jogo em primeira pessoa), assim, o ‘gênero de jogo’ era descrito como um design artístico, e ‘tipo de jogo’ era definido como arquitetura e funcionalidade do jogo. Além disso, o termo ‘classe de jogo’ era descrito como o comportamento e a experiência do jogador. A forma mais comum de se classificar os jogos é dividi-los sob o termo gênero de jogos.

O gênero de jogos é uma categoria específica de jogos que tem características similares de jogabilidade, não sendo definidos pelo cenário ou pela história do jogo, mas sim pela forma de interação do jogador. Por exemplo, um jogo de tiro em primeira pessoa (ou *first person shooter*, FPS) é um FPS independente do cenário no qual se passa (ficção científica, fantasia, velho oeste etc.), desde que possua uma câmera que simule a perspectiva em primeira pessoa do protagonista, e possua uma jogabilidade baseada no uso de armas.

O termo ‘gênero de jogos’ também pode abranger uma ampla variedade de jogos, que podem ser classificados nos chamados subgêneros. Levando em consideração a lista de Ernest Adams (2010), resumimos os subgêneros da seguinte forma:

1. Jogos de ação: são aqueles que incluem desafios que requerem coordenação motora do jogador. Podem incluir *puzzles*²³, corridas, ou uma variedade de conflitos desafiadores, tipicamente envolvendo um pequeno grupo de personagens. A maioria dos jogos de *arcade* eram jogos de ação, pois, por exigir coordenação motora dos jogadores, os menos habilidosos para jogos perdiam mais rápido, necessitando um novo pagamento para obter mais uma tentativa no jogo. Os subgêneros dos jogos de ação são:
 - 1.1. Jogos de plataforma: jogos cartunescos em que o avatar se move verticalmente, pulando de uma plataforma para outra, evitando inimigos e obstáculos. Podem ser em 2D com rolagem lateral, como *Super Mario Bros*®, ou com rolagem em pergaminho como *Donkey Kong*®. Também podem ser 3D, como *Crash Bandicoot*®, que possuía controles mais complexos.

²³ Charada, desafio, quebra cabeça. Definição disponível em: <https://www.teclasap.com.br/puzzle/>

- 1.2. Jogos de tiro: nos jogos de tiro, os jogadores utilizam armas de longo alcance para participar da ação à distância. A maioria dos jogos deste gênero envolve uma jogabilidade violenta, com armamento letal usado para causar maior dano ao oponente. Entretanto, alguns jogos não possuem objetivos violentos, como é o caso do jogo *Splatoon*. Apesar de ser um subgênero, os jogos de tiro podem ser classificados de duas formas:
- 1.2.1. Jogos de tiro 2D: ocorrem em um ambiente com visão de cima para baixo ou em perspectiva lateral. Na maioria dos jogos, o jogador está sob constante ataque de um grande número de inimigos e deve acertá-los o mais rápido possível. Esses jogos são chamados *shoot-'em-ups*.
 - 1.2.2. Jogos de tiro 3D: são mais realistas que os jogos em 2D, geralmente apresentam um mundo familiar ou reconhecível. Apresentam uma perspectiva em primeira pessoa (FPS), ou uma perspectiva em terceira pessoa (TPS). Nos FPS, a física do jogo é mais realista, a gravidade apresenta certa semelhança com a realidade, o áudio diminui ou aumenta conforme a distância, os objetos possuem sombra, e colisões com objetos apresentam uma física realista. Nos jogos em terceira pessoa, o corpo do protagonista pode ser visto por completo.
- 1.3. Jogos de luta: são jogos que simulam combate de luta corporal, utilizando movimentos exagerados que possuem semelhança com técnicas de artes marciais. Podem ser divididos em jogos um contra um, ou jogos em curta distância com um ou dois personagens contra um grande grupo de oponentes, chamados *Beat'em up*.
- 1.4. Jogos *stealth*: são jogos com ênfase na furtividade e prevenir o combate direto. Os jogadores ainda podem optar por um combate direto e barulhento, mas geralmente são punidos por isso. Alguns exemplos de jogos são a série *Metal Gear*, e o jogo *Deshonored*.
- 1.5. Jogos de sobrevivência: jogos em que o jogador dispõe de recursos mínimos em um mapa de mundo aberto hostil, e requer a coleta de recursos, criação de ferramentas, armas e abrigo para conseguir sobreviver a maior quantidade de tempo possível. Alguns exemplos são o jogo *Arc: Survival Evolved* e *Grounded*.
- 1.6. Jogos de ritmo: são jogos baseados em música, que desafiam o senso de ritmo do jogador. Este gênero inclui jogos de dança, como *Dance Dance Revolution*, e jogos de música como *Rock Band* e *Guitar Hero*. Os jogos desafiam o jogador a apertar os botões do controle em um tempo preciso: na tela, aparecem botões que o jogador

precisa apertar, e o jogo recompensa com pontos pela precisão e pela sincronia com o ritmo.

2. Jogos de ação-aventura: são jogos que combinam elementos dos dois gêneros, normalmente apresentam obstáculos que devem ser superados usando ferramentas coletadas durante o jogo, também apresentando obstáculos menores constantemente no caminho, exigindo elementos de jogo de ação para serem superados. Tendem a focar na exploração e envolvem coleta de itens, resolução de *puzzles* e combate. Podem ser divididos em dois subgêneros:
 - 2.1. *Survival horror*: jogos focados em causar medo e susto nos jogadores através de elementos tradicionais de terror, como a ambientação, mortes, a volta dos mortos e sangue. Possuem como elementos de jogabilidade a baixa munição e armas brancas que se quebram com o uso.
 - 2.2. *Metroidvania*: jogos baseados na jogabilidade de design das séries de jogos *Metroid* e *Castlevania*, tipicamente em side-scrolling, apresentando um mapa interconectado que o jogador poderá explorar, com algumas partes bloqueadas que exigem do jogador ferramentas, armas ou alguma habilidade dentro do jogo.
3. Jogos de Aventura: jogos com história interativa com um protagonista controlado pelo jogador. Requer que o jogador resolva *puzzles* interagindo com outros personagens ou com o ambiente, frequentemente não envolvendo conflitos. Podem ser divididos em cinco gêneros:
 - 3.1. Aventura em texto: os primeiros jogos de aventura em texto eram conhecidos como ficção interativa. São jogos que permitem que o jogador utilize o teclado para digitar comandos no jogo, como “siga em frente” ou “vá para oeste”, enquanto o computador descreve o que acontece.
 - 3.2. Aventuras gráficas: são a evolução dos jogos de aventura em texto, onde o jogador não precisava digitar os comandos, apenas clicar na tela para realizar a ação.
 - 3.3. Romance visual: são jogos que combinam narrativa com ilustrações pré-renderizadas (em sua maioria estáticas), com variado grau de interatividade, geralmente com arte estilo anime. São jogos com múltipla escolha e uma variedade de finais, permitindo reações mais dinâmicas do jogador.
 - 3.4. Filmes interativos: é um gênero que contém sequências pré-gravadas de desenhos ou filmes em que o jogador controla algumas decisões do personagem principal.
 - 3.5. Aventuras 3D em tempo real: são jogos de aventura com mais liberdade de movimento e física de movimento mais realista.

4. Jogos de *Puzzle*: são jogos de desafio lógico e conceituais, alguns incluindo componentes em tempo real que exigem um rápido raciocínio do jogador. Embora os puzzles estejam presentes em outros gêneros de jogos, um verdadeiro jogo de puzzle possui elementos de quebra cabeça como foco principal. Os jogos podem incluir: 1) objetos correspondentes com base em categorias como, por exemplo, cores, padrões, símbolos, formas etc.; 2) visualização e manipulação de objetos no espaço e no tempo; 3) memorização de padrões complexos; 4) progressão de dificuldade e complexidade baseado no desafio anterior; 5) tempo ou vida (chances) limitados para a resolução dos desafios; 6) aplicação de conhecimentos adquiridos com o decorrer do jogo, e; 7) necessidade de um pensamento fora do padrão.
5. *Role Playing Games* (RPG): são jogos em que o jogador assume o papel do personagem em um mundo bem definido, com ampla progressão da história e elementos narrativos, e um rigoroso sistema de regras, que contribuem para o desenvolvimento do jogador. São, em geral, inspirados nos jogos clássicos de papel e lápis, como *Dungeons & Dragons*, com as mesmas terminologias, localizações e mecânicas de jogo. Podem ser divididos em 7 subgêneros:
 - 5.1. RPG de ação: incorporam combate em tempo real, pegando emprestados elementos dos jogos de ação e dos jogos de ação-aventura.
 - 5.2. *Massive Multiplayer online role-playing games* (ou MMORPG): possuem os mesmos objetivos dos RPG's de completar missões e evoluir o personagem, mas envolvem centenas de jogadores interagindo entre si em um mundo online em tempo real.
 - 5.3. *Roguelike*: os jogos deste gênero utilizam elementos do jogo *Rogue* (1980). São jogos 2D que se passam em uma masmorra, com um alto grau de aleatoriedade, com desenvolvimento estatístico de personagem, possuindo o conceito de morte permanente (ou seja, não há vidas no jogo, caso o jogador morra, terá que começar a história novamente; porém, não são todos os jogos que fazem uso dessa técnica).
 - 5.4. RPG Tático: jogos que incorporam a jogabilidade dos jogos de estratégia. O jogador controla um grupo de personagens e luta contra um grupo semelhante de inimigos.
 - 5.5. RPG *Sandbox*: jogos em que são colocadas poucas limitações para o personagem e o jogador pode modificar o mundo virtual de acordo com sua vontade.
 - 5.6. RPG em primeira pessoa (ou DRPG – *Dungeon RPG*): são jogos de RPG com perspectiva em primeira pessoa onde o jogador lidera um grupo de aventureiros através de uma masmorra ou labirinto.

- 5.7. *Monster Tamer*: são jogos em que o jogador recruta monstros para lutar por ele ou ao lado dele. Os monstros coletados podem se desenvolver ou ser fundidos para criar monstros mais fortes, ou para aumentar suas habilidades de batalha. Um exemplo de jogo neste estilo é o jogo *Pokémon*.
6. Jogos de simulação: são jogos criados para simular aspectos de um mundo real ou de um mundo inventado. Podem ser divididos em três subgêneros:
- 6.1. Simuladores de construção ou gestão: jogos em que o jogador pode construir, expandir ou gerenciar comunidades fictícias com recursos limitados.
- 6.2. Simulação de vida: são jogos que permitem controlar uma ou mais vidas artificiais, podendo girar em torno de indivíduos ou relacionamentos, ou pode ser a simulação de todo um ecossistema. Podem ser também jogos de criação de animais, como o *Tamagotchi*, ou jogos de interação social entre várias vidas artificiais, como *The Sims*.
- 6.3. Simulação de veículos: jogos que tentam gerar no jogador uma sensação real de operar diferentes tipos de veículos. Eles se dividem em:
- 6.3.1. Simulador de voo: o jogador precisa operar um avião da forma mais realista possível. Podem também ser jogos de simulação de combate aéreo.
- 6.3.2. Simulador de corrida: são jogos que simulam veículos de alta performance e requerem que o jogador corra contra outros jogadores, ou apenas para conquistar o melhor tempo de volta.
- 6.3.3. Simulador de voo espacial: jogos que envolvem pilotar naves ou foguetes espaciais.
- 6.3.4. Simulador de trem: jogos que simulam os veículos (os trens), os ambientes ou economias ligadas ao transporte ferroviário. Geralmente são jogos históricos, relembrando a evolução e o surgimento das ferrovias e o crescimento econômico que elas acompanharam.
- 6.3.5. Combate veicular: o jogador opera um carro ou veículo na tentativa de destruir ou desabilitar outro, podendo ser o próprio computador ou outro jogador. Um exemplo de jogo deste estilo é *World of Tanks*, ambientado durante a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria, com cada jogador controlando um veículo blindado (tanque de guerra) da época.
7. Jogos de estratégia: são jogos nos quais a maioria dos desafios apresentados são conflitos estratégicos em que o jogador deve fazer escolhas dentre uma grande variedade de ações ou movimentos. A vitória é alcançada por aquele que tomar as melhores decisões e tiver um planejamento superior. Também apresentam desafios táticos, logísticos, econômicos e

exploratórios, com os recursos sendo equilibrados entre os lados em disputa. Os jogos de estratégia possuem dois subgêneros principais:

- 7.1. Combate em turno (*Turn-based game*): nos jogos deste subgênero, cada jogador possui um período de tempo para analisar a situação antes de realizar alguma ação. Exemplos de jogos neste estilo são *Civilization* e *Making History*.
- 7.2. Estratégia em tempo real (*Real Time Strategy* ou RTS): são jogos que acrescentam a pressão do tempo, com as ações acontecendo ao mesmo tempo, sem que o jogador tenha turnos para avaliar a situação e tomar decisões, simulando as circunstâncias de uma operação de guerra ou tática militar.
8. Jogos de esporte: são jogos que simulam o mundo dos esportes, seja com o jogador controlando o personagem, gerenciando um time ou uma carreira, ou ambos. Podem ser divididos em:
 - 8.1. Corrida: jogos de diferentes tipos de corrida em que os jogadores competem individualmente ou em equipe utilizando meios de transporte. Exemplos de jogos são *Gran Turismo* e *Mario Kart*.
 - 8.2. Esporte: jogo que emulam esportes tradicionais. Alguns enfatizam realmente jogar o esporte, outros dão ênfase à estratégia por trás do esporte.
 - 8.3. Competitivos: são jogos que possuem um alto fator competitivo, mas não representam esportes tradicionais.
 - 8.4. Jogos de luta: jogos que emulam diversas competições de luta. Alguns exemplos são *UFC* e *WWE 2K*.
9. *Massive multiplayer online game* (MMO ou MMOG): são jogos online que comportam um grande número de jogadores simultaneamente pela internet, podem ser jogados através de consoles, computadores pessoais ou celulares. Incluem jogos de diversos outros gêneros vistos anteriormente, conhecidos como MMORPG, MMOFPS, MMORTS, MMOTBS e simuladores MMO.
10. Outros gêneros: Também podemos citar outros gêneros de jogos, como:
 - 10.1. Jogos de carta (*Board Games*): jogos populares que possuem versões para computador
 - 10.2. Jogos de cassino;
 - 10.3. Jogos de carta digital colecionável, como *Magic: The Gathering*;
 - 10.4. Jogos de terapia digital: são jogos para tratamento de problemas cognitivos, como TDAH. Criam um envolvimento imersivo que ativa certas redes neurais para melhorar a função cognitiva. Jogos deste gênero são rigorosamente testados por

diversas clínicas para a validação dos benefícios para os jogadores, como apontado por Kollins et al (2020);

- 10.5. *Gacha Games*: jogos de máquinas de capturar pelúcia;
- 10.6. Jogos de Horror: incorporam elementos da ficção na narrativa;
- 10.7. *Idle Game*: jogos que orientam o jogador em tarefas triviais, como clicar em um cookie;
- 10.8. *Party Games*: jogos desenvolvidos especificamente para ser jogados entre muitos jogadores, geralmente possuindo uma variedade de minigames;
- 10.9. Jogos de fotografia;
- 10.10. Jogos de dedução social: os jogadores devem descobrir o papel secreto uns dos outros;
- 10.11. *Trivia games*: jogos com objetivo de pergunta e resposta;
- 10.12. Jogos digitados: são jogos que utilizam o digitar como método principal de interação.

Os jogos que serão analisados neste trabalho se encaixam nas seguintes categorias: *Caper in the Castro*, um jogo *indie point-and-click* de aventura; e *Tell Me Why*, um jogo de aventura gráfica, com elementos de exploração e resolução de *puzzles*.

1.5. Da silhueta ao corpo: avatares e personagens

Como vimos anteriormente, a evolução gráfica implementada nos computadores e videogames possibilitou a inserção corpórea de personagens e avatares que antes eram “invisíveis”.

De acordo com Nael Stephenson (2008), o ambiente virtual é tridimensional, onde os usuários poderiam adotar personalidades, viver outra vida ou apenas estender sua existência. As pessoas

[...] são pedaços de *software* chamados avatares. Eles são os corpos audiovisuais que as pessoas utilizam para se comunicarem umas com as outras no metaverso. [...] Seu avatar pode ter a aparência que você quiser, limitada somente por seu equipamento. Se você é feio, pode tornar seu avatar bonito. Se você acabou de sair da cama, seu avatar pode estar vestindo roupas bonitas ou com maquiagem profissional (Stephenson, 2008, p. 33-34).

O termo avatar origina do Sânscrito (*avata-ra* ou *avatārah*) no contexto religioso Hindu e significa a incorporação de um ser espiritual. Nesse contexto, os avatares eram vistos como seres com poderes especiais, utilizados para cumprir um determinado propósito na terra. De acordo com Erick Felinto e Ivana Bentes,

Essa palavra – como, aliás, outros termos de origem semelhante – também executa uma espécie de descenso linguístico, passando do campo metafísico do linguajar religioso para o domínio (supostamente profano) do vocabulário cibercultural. Em jogos eletrônicos e plataformas de virtualização como o *Second Life*, o termo “avatar” é usado corriqueiramente para designar a identidade virtual dos jogadores e dos cibernautas. Carregado de sentido místico em sua origem, ele transporta essa significação para o universo digital no qual passa a ser aplicado. A ideia é que através de meu avatar posso superar as limitações de minha condição humana normal, sendo capaz de voar, teletransportar-me ou alterar minha aparência exterior (Felinto; Bentes, 2010, p. 30).

Essa representação digital serve como símbolo ou marcador de sua identidade associada no espaço digital. No mundo digital ou nos videogames, os avatares fornecem uma forma de concretização que permite a navegação nos espaços virtuais. Em algumas plataformas, eles também podem facilitar ações mais complexas, incluindo comunicação não verbal por meio de gestos, postura e linguagem corporal e até mesmo sensação tátil (Biocca, 1997; Blascovich & Bailenson, 2011).

Nakamura (2002, p. 153) descreve o avatar como “uma representação digital visual do eu no cyberspaço”²⁴, ou seja, uma representação digital de um humano para facilitar a interação com outros – usuários, avatares, personagens –, entidades, ou com o ambiente. O avatar é análogo ao corpo físico em três aspectos: 1) é o corpo digital que permite que as pessoas explorem o ambiente; 2) tanto o avatar quanto o corpo ajudam a identificar uma pessoa e distingui-la das outras; 3) ambos são uma forma de auto apresentação e expressão de identidade que oferece informações a outros integrantes.

O avatar de um jogo não deve ser entendido como uma ferramenta ou uma espécie de cursor do *mouse*, é através do avatar que o jogador possui uma posição de sujeito dentro de um ambiente simulado, podendo atuar como agente em um mundo fictício, se tornando interessante não apenas pelo que nos torna capazes de fazer, mas sim por causa do que nos ocorre no mundo que o avatar nos deixa habitar. O avatar é, dessa forma, uma manifestação corporificada do envolvimento entre o jogador e o mundo dos jogos, é o jogador encarnado.

Torben Grodal aponta que, ao contrário de assistir a um filme ou ler um livro, jogar um jogo de videogame não é algo mediado ou de segunda mão. Assim como uma experiência da vida real, a experiência dos jogos é incorporada, ocorre em um “presente progressivo”, os videogames “são simulações de modos básicos de experiência da vida real”²⁵ (Grodal, 2003, p. 129). Essa experiência só é possível por e através de avatares e personagens bem construídos e desenvolvidos.

²⁴ Original: “used to describe a visual digital representation of a self in cyberspace”. Tradução própria.

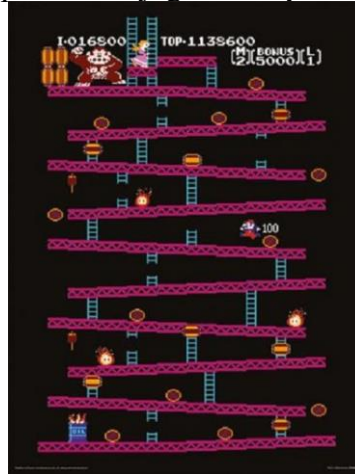
²⁵ Original: “simulations of basic modes of real-life experiences”. Tradução própria

É importante aqui fazermos uma distinção entre personagem de videogame e avatares. Frequentemente, avatar é utilizado para descrever a personificação digital e visual do jogador no mundo do jogo. Entretanto, quando aplicado a personagens de videogame, isso não é tão preciso. Quando uma pessoa cria uma representação de si nos jogos, *online* ou *offline*, isso é um avatar²⁶. Por outro lado, os personagens são entidades em si mesmas que os jogadores controlam. Por exemplo, Mario, *Pac-Man* e Lara Croft são personagens, não avatares. Essa distinção nos é importante em razão de, se os jogadores veem os personagens como algo separado de si, podem ter uma identificação com eles. No entanto, a autorrepresentação através do avatar é um processo diferente. Stromer-Galley (2004) distingue a interatividade como um processo social e como propriedade dos textos, visto que, por um lado os jogos são textos interativos em termos de suas propriedades e, por outro lado, como atividades, são eventos corporificados e muitas vezes sociais. Se não se levar em consideração os aspectos narrativos, o envolvimento no jogo não necessita e pode até impedir uma identificação com o personagem.

Podemos dizer que existem dois tipos de avatares e personagens: os 2D e os 3D. O mundo dos personagens e avatares 2D (Figura 4) é comparável ao que David Sudnow (2019) descreve como “o mundo do instrumento”. O instrumento não possui personagem/avatar, nem um ponto de entrada para participação ficcional. Um exemplo disso é o já citado *Pac-Man* que, por suas extensões avatares relativamente fracas, o jogador está jogando, e não dentro de um micromundo do jogo. No jogo *Donkey Kong*, o personagem não encarna uma percepção corpo-sujeito, ele reorienta, mas nunca reposiciona o corpo-sujeito do jogador, as ações que o jogador performa enquanto joga com o personagem Mario são realizadas de fora do espaço que Mario habita, e é através dessa posição que é possível visualizar e ouvir o que se está fazendo.

²⁶ O termo avatar implica uma autorrepresentação, o que remete ao sentido original Hindu, como vimos no início da sessão.

Figura 4 - Perspectiva do jogo *Donkey Kong* (1981)



Fonte: Arquivo da autora.

Em contrapartida, os personagens e avatares 3D também são subjetivos, que se apropriam de um ponto de vista navegável, dando ao jogador não apenas um corpo ficcional, como também uma perspectiva de sujeito-posição. Essa perspectiva foi introduzida nos jogos durante a primeira metade dos anos 90. Aqui, a relação entre o jogador, o ponto de vista subjetivo e o personagem/avatar pode ser configurado de diferentes maneiras. O personagem/avatar em primeira pessoa (Figura 5) é caracterizado por uma forte relação entre o objetivo e o sujeito. O ponto de vista é diretamente controlado pelo jogador, e o avatar – como objeto visível – é montado no quadro de visão como um par de mãos ou uma arma. Esse personagem/avatar possui um peso específico, um conjunto de capacidades e particularidades que tornam jogável tanto o mundo quanto ele mesmo. Os jogos em terceira pessoa carregam o mesmo potencial que qualquer jogo 3D, com o adicional que o jogador pode movimentar o personagem/avatar e a câmera através dos ambientes (Figura 6).

Figura 5 - Jogo *Wolfenstein 3D* (1981)



Fonte: Martins (2022)

Figura 6 - Jogo *The Last of Us Parte II* (2020)



Fonte: Junior (2022)

Segundo Foster (2005), personagens literários podem ser divididos em: personagens planos e personagens redondos. Os personagens planos são simples, suas ações são previsíveis e, geralmente, podem ser descritos com uma frase. Um personagem redondo, em contrapartida, é suficientemente complexo para surpreender o leitor. Com base na argumentação de Foster, Gonzalo Frasca (2001) observou que a maioria dos personagens de jogos poderiam ser entendidos como planos, pois, para ele, os personagens são assim criados por razões funcionais, ou seja, o que for importante para fazer com que a narrativa siga em frente. Por outro lado, isso pode ser justificado pelo fato de que o jogador nunca terá um controle total sobre o personagem (ou mesmo sobre o avatar), visto que “quanto mais liberdade o jogador tiver, menos personalidade o personagem terá”²⁷ (Frasca, 2021). De fato, um sistema sem restrições e regras não seria mais um jogo, considerando que as regras limitarão a liberdade do jogador – ou ao menos restringirão o progresso do jogador caso opte por caminhos/ações contrárias a esse sistema –, então, limitar a liberdade de um jogador é uma medida eficaz e frequentemente usada na criação da personalidade do personagem.

É importante ressaltar que os personagens nos jogos aparecem em diferentes papéis (ou posições) e suas funcionalidades nos jogos dependem do cenário que o cercam, assim como ocorre em filmes, séries e livros. Por exemplo, a função e o papel de um personagem são diferentes em um jogo de futebol, em um jogo de aventura (ex. *Tomb Raider*) ou em um *beat-em-up* (ex. *Tekken*).

Também podemos dividir os avatares/personagens em dois grupos: os pré-formados e os modificáveis. Os avatares/personagens pré-formados são aqueles que já possuem todas as características pré-determinadas pelo criador do jogo, já possuem um rosto, roupas, uma personalidade e particularidades. Os avatares/personagens modificáveis são aqueles que o jogo permite que se faça alterações, tanto na parte visual – como, por exemplo, a possibilidade de

²⁷ Original: “the more freedom the player is given, the less personality the character will have”. Tradução própria.

criação de um personagem parecido fisicamente com o jogador – quanto na personalidade – alguns jogos permitem que o jogador selecione habilidades ou alguns traços de personalidade para o personagem.

De acordo com Sheehan e Sosna (1991), as pessoas tendem a sentir uma conexão mais forte com um avatar/personagem com características humanas, o que leva à avaliação do potencial de representação do avatar/personagem. Quanto mais humanos forem percebidos, mais as teorias da comunicação humana se aplicarão a interações presentes nos jogos. Alguns estudos também sustentam a hipótese de que estereótipos de sexo e gênero usados para qualificar humanos também se aplicam nas representações virtuais (K.M. Lee; Liao; Ryu, 2007), o que veremos no capítulo seguinte.

Se tomarmos como exemplo os jogos selecionados para o corpus de análise, podemos observar que Tyler, protagonista de *Tell Me Why*, apresenta um maior potencial de representação do que Tracker, protagonista de *Caper in the Castro*. Essa diferença decorre do fato de que Tyler é representado de maneira mais completa, com o jogador tendo acesso direto às suas características físicas e psicológicas. Por outro lado, Tracker não é visualizada em nenhum momento do jogo, o que faz com que o jogador se projete integralmente na personagem²⁸, sem acesso a uma representação concreta. Essa ausência de visualização será explorada em profundidade nos próximos capítulos, nos quais buscaremos compreender seus impactos na experiência de jogo e na construção narrativa.

²⁸ Aqui temos a diferenciação de um jogo em terceira pessoa – em *Tell Me Why* – e um jogo em primeira pessoa – em *Caper in the Castro*.

2. REPRESENTAÇÃO E REPRESENTATIVIDADE: O *QUEER*, O GÊNERO E A SEXUALIDADE



Antes de mais nada, é necessário definir o conceito de *queer*. Segundo Barker (2016), *queer* pode ser denominado um “termo guarda-chuva” para definir pessoas que não se enquadram nos padrões heterossexuais ou cisgêneros, também se referindo a uma maneira de pensar e agir contrária às normas de gênero e sexualidade.

O *queer*, enquanto palavra, foi primeiro utilizado para descrever as homossexualidades ou a desvalorização das homossexualidades. De acordo com *Oxford Languages*, por definição, *queer* é um

- 1- Adjetivo de dois gêneros e dois números e substantivos de dois gêneros: que ou aquele cuja identidade de gênero ou orientação sexual não corresponde a ideias estabelecidas sobre sexualidade e gênero, especialmente a normas heterossexuais;
- 2- Substantivo masculino: estado de ter uma identidade de gênero ou orientação sexual não correspondente a ideias estabelecidas sobre sexualidade e gênero, especialmente a normas heterossexuais;
- 3- Adjetivo de dois gêneros e dois números e substantivo masculino: relativo a ou movimento teórico-social que problematiza as ideias estabelecidas sobre sexualidade e gênero, especialmente oriundas das normas heterossexuais.

De acordo com Guacira Lopes Louro (2001), *queer* também pode ser traduzido por “estranho”, “excêntrico”, “ridículo”, “raro”, mas também se constitui na forma pejorativa para designar homossexuais. Para Butler (2000), é um insulto que tem a força de uma invocação repetida, um insulto que ecoa gritos de grupos homofóbicos, delegando àqueles a quem é dirigido um lugar discriminado e abjeto. Louro (2001, p. 548) complementa dizendo que, na medida em que o *queer* sinaliza para o que está fora da norma,

[...] extensão de ideias fundadoras. Os teóricos e teóricas *queer* fazem um uso próprio e transgressivo das proposições das quais se utilizam, geralmente para desarranjar ou subverter noções e expectativas. É o caso de Judith Butler, uma das mais destacadas teóricas *queer*. Ao mesmo tempo em que reafirma o caráter discursivo da sexualidade,

ela produz novas concepções a respeito do sexo, sexualidade, gênero. Butler afirma que as sociedades constroem normas que regulam e materializam o sexo dos sujeitos e que essas “normas regulatórias” precisam ser constantemente repetidas e reiteradas para que tal materialização se concretize. Contudo, ela acentua que “os corpos não se formam, nunca, completamente, às normas pelas quais sua materialização é imposta”, daí que essas normas regulatórias precisam ser constantemente citadas, reconhecidas em sua autoridade, para que possam exercer seus efeitos. As normas regulatórias do sexo têm, portanto, um caráter performativo, isto é, têm um poder continuado e repetido de produzir aquilo que nomeiam e, sendo assim, elas repetem e reiteram, constantemente, as normas dos gêneros da ótica heterossexual.

Antes que essas normas reiterem a heterossexualidade, sempre de forma compulsória, elas também abrem espaço para a produção dos corpos que não se ajustam nessa lógica. Esses serão sempre constituídos como sujeitos “abjetos”. Butler (2000), tendo como base a teoria de Julia Kristeva, insere o termo abjeto no contexto social, definindo-o como aquele que não é visto como um sujeito pela sociedade,

o abjeto 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 (Butler, 2000, p. 112).

A imposição da heterossexualidade e a abjeção não afetam apenas o queer, como também os demais indivíduos da sociedade que possam vir a sofrer alguma consequência das imposições sociais da heteronormatividade, situação definida por Baudrillard com o conceito de “resto” (Baudrillard, 1991, p. 175), que numa sociedade seriam os indivíduos que não se adaptam e não participam de uma dicotomia. O conceito de abjeção pensado e desenvolvido por Kristeva contribui para a noção de corpo abjeto, cunhada por Butler em “Problemas de Gênero”.

A teoria *queer*, por sua vez, surgiu como uma resposta ao feminismo na década de 1970. No ano de 1990, Judith Butler e Eve Sedgwick lançaram as bases para essa teoria, tendo como principal argumento a performance de gênero que, ainda nos dias de hoje, é tema de discussão. A expressão teoria *queer* foi sugerida pela primeira vez por Teresa de Lauretis, no mesmo ano de 1990, como uma oposição crítica aos estudos sociológicos sobre minorias sexuais e de gênero da época (Miskolci, 2007). Segundo Miskolci (2007), a teoria queer utiliza o método desconstrutivo de Jacques Derrida para explicar os processos que levam à construção de sujeitos considerados “normais”, o que resulta também na construção dos sujeitos entendidos como “anormais”.

Foi essencial para o desenvolvimento da Teoria *Queer* o conceito de suplementaridade criado por Derrida. Segundo ele, nossa linguagem opera em binarismos, de forma que o hegemônico só se constrói em uma oposição necessária a algo inferiorizado e subordinado. Assim, em um exemplo caro aos queer, a heterossexualidade só existe em oposição à homossexualidade, compreendida como seu negativo inferior e abjeto. Ainda que não expresse, a homossexualidade é o Outro sem o qual o hegemônico não se constitui nem tem como descrever a si próprio (Miskolci, 2001, p. 3 – destaques nossos).

Os videogames costumam compartilhar dessa mesma característica: as normas da heteronormatividade. Naomi Clark (2017) argumenta que

“*Queerness in games*” surgiu na mídia e no discurso público principalmente como uma questão de representação e de inclusão: quem faz a maior parte dos jogos, em vez de quem poderia os estar fazendo? Que tipo de pessoas e experiências aparecem nos universos ficcionais que os jogos podem produzir e cujas experiências de vida são trazidas à tona se relacionam com as histórias contadas ou emergem em jogos? O status quo, sem surpresa para ninguém, é que os jogos raramente foram feitos por ou para pessoas *queer*, ou mesmo com personagens queer ou gays em mente; eles são criados principalmente por homens asiáticos brancos, jovens e de meia idade, para serem vendidos para um público de consumidores semelhantes, embora um pouco mais jovem (Clark, 2017, p. 3 – destaques nossos)²⁹.

Historicamente, a existência LGBT tem sofrido apagamento nas mídias. Davies (2016) relata que a homossexualidade costumava ser retratada como piada, motivo de pena ou algo para se temer, uma narrativa que categoriza a vivência LGBTQIA+ como algo negativo. De acordo com o autor, um dos personagens recorrentes utilizados nas mídias era do gay “afeminado”, utilizando dos estereótipos conhecidos para transformá-lo em piada. Outro estereótipo comum utilizado do final dos anos 1950 até os anos 1970 é do personagem LGBTQIA+ instável, retratado como pessoa miserável cuja morte era a única opção viável, originando o tropo *Bury Your Gays*³⁰ (ou “Enterre seus gays”), no qual personagens LGBTQIA+ são mortos com enorme frequência, sem justificativa. Entre os anos 1980 e 1990, os personagens LGBTQIA+ assumiram papéis de vilões, com intenção de machucar e/ou matar personagens heterossexuais cisgêneros, o que pode ser exemplificado pelo filme “O Silêncio dos Inocentes” (1991), cuja narrativa traz a história de uma personagem que se identifica como mulher transexual, que captura e mata mulheres cisgênero com objetivo de criar uma vestimenta com a pele dessas vítimas.

Nos dias atuais, essas representações evoluíram, mas ainda caem nos estereótipos ofensivos e discriminatório, visto que

[...] nos programas de humor, esse público [LGBTQIA+] continuou sendo estereotipado, discriminado e objeto de piadas pejorativas, de modo ainda mais violento com pessoas transgêneras. A comunidade LGBT+ ainda carece de uma representatividade verdadeira na mídia, sendo tratada de forma séria e responsável, e não por meio de estereótipos caracterizados como melindrosos e promíscuos sexualmente, o que claramente não condiz com a realidade e ainda pode vir a estimular atos de preconceito e violência contra essa parcela da população (Cardinalli et al, 2016, p. 2).

²⁹ Original: “‘Queerness in games’ has appeared in the media and public discourse mostly as a question of representation and inclusion: Who has been making most of our games, as opposed to who *could* be making them? What kind of people and experiences appear in the fictional universes that games can summon into existence, and whose life experiences are brought to bear on the stories told by or emerging from games? The status quo, to nobody’s surprise, is that games have seldom been made by or for queers, or even with queers in mind. They’re mostly created by young and middle-aged white and Asian men, to be sold to a similar if slightly younger and slightly browner audience of consumers”. Tradução própria.

³⁰ Bury Your Gays (2024).

Quando falamos da indústria dos jogos, Bragança *et al* (2016) afirmam que é composta, em maior parte, por homens heterossexuais e cisgênero, o que contribui para o machismo e LGBTfobia nos jogos digitais, mas, apesar disso, os personagens LGBTQIA+ surgiram relativamente cedo na indústria. Desde 2015, a acadêmica estadunidense de estudos de jogos e professora associada da Temple University Adrienne Shaw coordena o projeto *LGBTQ Game Archive*, um arquivo público digital de jogos com conteúdos LGBTQIA+. As análises aqui realizadas mostram que os jogos incluem mais do que opções de relacionamentos homoafetivos e personagens explicitamente LGBTQIA+. O primeiro jogo encontrado pelos pesquisadores foi *Moonmist* (1986), mas, conforme demonstrei anteriormente (Marcelino, 2024), podemos encontrar jogos anteriores a essa data. O objetivo do *LGBTQ Game Archive* é oferecer um mapa conceitual de conteúdos LGBTQIA+ nos jogos, classificados nas seguintes categorias:

1. **Personagens:** inclui personagens jogáveis (ou *Playable Characters, PC*) e personagens não jogáveis (*NPC*). A sexualidade aqui não é primordialmente definida se são personagens de romance opcional para o jogador. Temos as seguintes subcategorias: mulher *queer*, homem *queer*, bissexual, lésbica, gay, assexual, transgênero, intersexo, não binário/gênero *queer*, e gênero neutro (*gender nonconforming*) (Shaw; Friesem, 2016). A categoria dos personagens também é dividida em: (1) personagens com gênero ou sexualidade explícitos (facilmente identificável), ou; (2) personagens com gênero ou sexualidade implícitos (ex.: Bill, de *The Last of Us* (2013), ou Tyler, nosso objeto de análise).

De acordo com Shaw e Friesem (2016), personagens jogáveis explicitamente LGBTQIA+ são raros, visto que a maior parte dos personagens categorizados são *NPC's*, cuja sexualidade só é revelada em condições específicas do jogo. Alguns personagens são identificados como homossexuais através de estereótipos, utilizando os mesmos tipos específicos de vestimentas, maneirismos e voz que Dyer (1984) identificou nos filmes. As autoras trazem alguns exemplos, como o personagem Alfred Horner, um sócio de livraria em *Dracula Unleashed* (1993), que se veste com elegância e lança olhares para o personagem do jogador. Por outro lado, *NPC's* femininas são menos prováveis de flertar abertamente com personagens jogáveis femininas. Uma exceção é Betsy em *Fallout: New Vegas* (2010) que, após sofrer abuso do líder inimigo, começa a flertar agressivamente com mulheres, implicando a sexualidade direcionada a mulheres a uma espécie de trauma com o masculino.

A sexualidade implícita de alguns personagens pode ser percebida através de aspectos da história ou diálogos, ou também através de interações com outros personagens como, por exemplo, a dança. Há ainda os personagens que têm sua sexualidade retratada através de relacionamentos. De forma geral, a sexualidade feminina costuma ser marcada através de

relacionamentos com outra mulher como, por exemplo, Ellie e Riley em *The Last of Us: Left Behind* (2014), enquanto a sexualidade masculina costuma ser representada através de significantes estereotipados, como a forma de se vestir, a forma de falar ou uma representação caricata de um gay.

Representações explícitas de transgêneros, não binários ou personagens intersexo são menos comuns que personagens homossexuais ou bissexuais. No caso de personagens trans masculinos, são mais incomuns ainda. Um exemplo raro é de Cremesius “Krem” Aclassi do jogo *Dragons Age: Inquisition* (2014). A produção desses personagens é geralmente problemática, com a dublagem realizada por atores cujo gênero é o oposto – mulheres transgênero dubladas por homens – como forma de enfatizar que são transgênero. Como mencionado anteriormente, apenas em 2020 tivemos o primeiro protagonista trans em um jogo *mainstream*, não apenas dublado e interpretado por um homem trans, como também sua construção foi realizada com o apoio do *GLAAD Media Institute* para garantir que o personagem repercutisse em um público amplo e diversificado de pessoas trans³¹.

2. **Relacionamentos/Romance/Sexo:** muitas pesquisas focam em romances opcionais nos jogos (Chang, 2015; Consalvo, 2003; McDonald, 2013), enquanto outros jogos possuem a sexualidade dos *NPC*'s de forma mais explícita, como em *Star Wars: Knights of the old Republic* (2003) (Marcelino, 2024). Embora alguns jogos com opções de romance permitam que os jogadores façam seus personagens *queer*, a história desses personagens raramente os mostra dessa forma. Em jogos como os da série *Fallout* ou da série *Life is Strange*, a história dos personagens implicitamente os codifica como heterossexuais, apesar da possibilidade de romances *queer*. Aqui, também podemos usar como exemplo o personagem Tyler, cuja sexualidade pode ser inferida através da opção de romance presente no jogo, questão que será aprofundada mais adiante.

3. **Atividades:** excluindo a categoria anterior, as atividades LGBTQIA+ nos jogos inclui desde movimentos de finalização homoerótica em jogos de luta, até missões de travestimento, como em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) que será mostrada no tópico 2.1.

4. **Locais, menções, artefatos ou traços:** de acordo com Shaw e Frisem (2016), alguns estudiosos têm olhado para a representação LGBTQIA+ em jogos através de locais codificados como *queer*, como é o caso do jogo *Caper in the Castro* (1989). Outro exemplo que podemos citar é a da Poção de Transmogrificação, que abordaremos no tópico 2.1.2. Esses são alguns exemplos de representações menores, mas que demonstram que a representação LGBTQIA+

³¹ Informação presente na aba de perguntas e respostas do site do jogo, disponível em: <https://www.tellmewhygame.com/FAQ/>. Acesso em: 17 out. 2024.

nos jogos pode existir fora das opções de relacionamento e de gênero ou sexualidade dos personagens.

5. Jogos ou Narrativas *queer*: refere-se a jogos que são totalmente voltados a experiências de pessoas LGBTQIA+, ou que representam o *queer*, geralmente produzidos por pessoas LGBTQIA+. Temos como exemplo o primeiro jogo do nosso corpus, *Caper in the Castro* (1989) criado por C. M. Ralph, considerado o primeiro jogo de temática LGBTQIA+, que traz a história da detetive lésbica Tracker McDiye na exploração das ruas de Castro, bairro gay histórico de São Francisco, em busca de uma amiga sequestrada, a *drag queen*³² Tessy LaFemme. É evidente que há muito conteúdo LGBTQIA+ nos jogos que não são especificamente sobre pessoas LGBTQIA+, no entanto, jogos *queer* com histórias *queer* exploram essa temática de forma que as representações implícitas ou superficiais não conseguem.

6. Homofobia e Transfobia: Em alguns jogos, é possível encontrarmos instâncias de homofobia e transfobia. Alguns exemplos podem ser encontrados em jogos como *Life is Strange 2* (2018), quando o personagem Jacob Hackerman é incentivado por seus pais a ir para uma terapia de conversão quando descobrem sobre sua sexualidade (Jacob é um jovem gay); ou no exemplo de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017).

Segundo Yonashiro (2012), é nos jogos independentes que essas narrativas têm maior possibilidade de ganhar visibilidade, de forma positiva e responsável, visto que os exemplos positivos citados anteriormente são produções independentes. Essa visão é compartilhada por Bragança *et al* (2016), que afirmam ser nesses jogos que se encontram presentes a maior parte das narrativas *queer* nos jogos. Yonashiro complementa dizendo que,

[...] entretanto, não são os jogos de grande porte em que há esperança nessa fase quase inicial de abertura sobre o tema, mas em jogos independentes que, apesar de não terem tanta visibilidade quanto os jogos *mainstream*, tem a liberdade temática e de jogabilidade – não tem de responder a grandes publicadoras, nem à expectativa do público. Podem ser ousados, sem ter de dar uma justificativa e sem medo de sujar a imagem de um parceiro, perpassando por todas as dificuldades que um jogo de grande porte passaria. [...] Os jogos *indie* trazem diversidade, qualidade e criatividade e abertura com o desenvolvimento que o erro permite. É com eles que podem ser traçados novos jeitos de contar história e emocionar, ao mesmo tempo retratando uma sociedade mais igualitária (Yonashiro, 2012, p.26 – destaques nossos).

Quando falamos de personagens *queer* em jogos *mainstream*, esses se encaixavam em apenas duas categorias: do estereótipo ou uma identidade discreta. Quando havia a presença

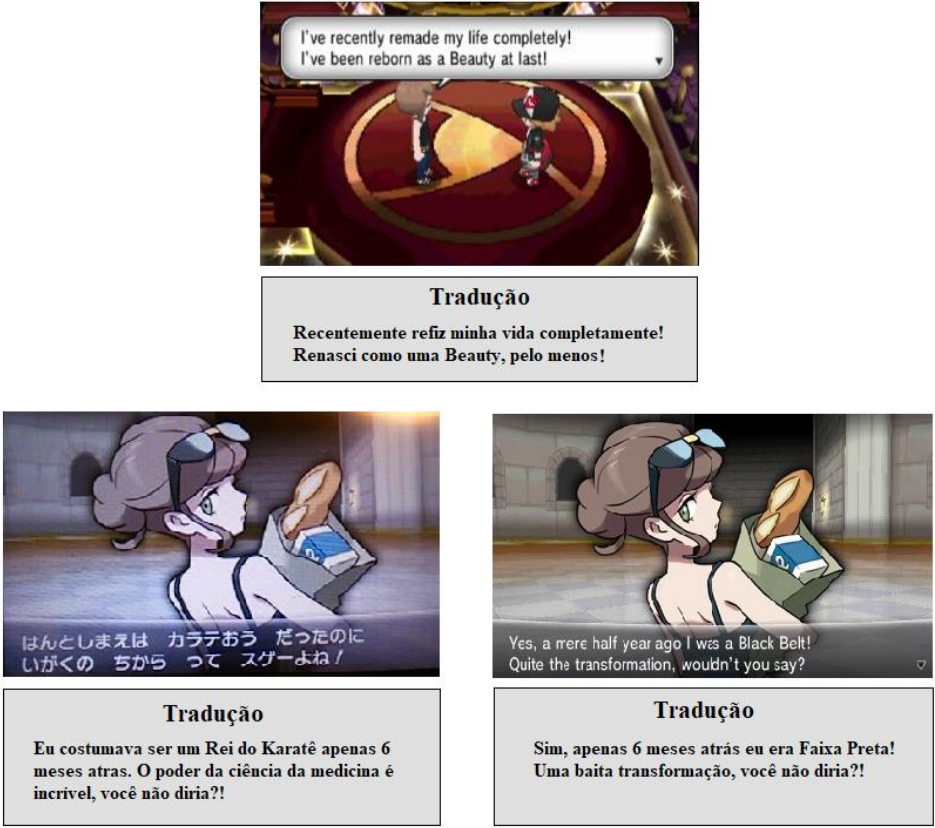
³² Segundo Butler (1990), *drag queen* é uma performance temporária que faz uma paródia de gênero demonstrando o caráter fictício de todo gênero. Tal identidade se consolida na não-existência de um gênero original, de algo autêntico, mas da construção performativa de um gênero que brinca com a distinção entre a anatomia e o gênero que está sendo performado.

desses personagens, o conteúdo era apagado das versões americanas dos jogos, como foi o caso do jogo *Streets of Rage 3* (1994), ou os diálogos eram alterados para eliminar qualquer ambiguidade sexual. Para que se pudesse haver o reconhecimento de personagens *queer* nos jogos, era necessário um caminho semelhante ao que ocorria em livros ou na vida real, era preciso acompanhar as pistas e detalhes e entender os contextos. No contexto do apagamento de personagens *queer*, os jogos passam pelo processo de localização³³, através do qual são ajustados “tecnicamente, linguisticamente e culturalmente para determinado mercado para que possam ser comercializados em outros países além do qual ele se origina” (O’Hagan, 2015, p.1-2)³⁴. Por exemplo, o jogo *Pokémon X and Y* (2013) conta com a personagem Beauty Nova (Figura 7). Uma Beauty é um tipo de treinadora Pokémon, geralmente retratada como jovem vaidosa, e utilizam uma variedade de pokémons, tendo preferência por aqueles que possuem beleza e fofura. Na *Battle Maison* de *Pokémon X and Y* (2013), Beauty Nova diz que originalmente era Faixa Preta (ou *Black Belt*, uma classe exclusiva de treinadores homens, tendo como equivalente feminino as *Battle Girls*). Nas versões japonesas do jogo, ela credita essa transformação à ciência da medicina (Mandelin, 2014). Nas versões alemã e coreana, essa implicação é removida, sendo Nova uma mulher treinadora de Pokémon ou uma garota de *Taekwondo*, uma troca de gênero de nome coreano para Treinador Faixa Preta. Na versão americana, a menção do poder da ciência médica também é excluída, sendo alterada para a explicação de que a personagem possuía um nível diferente de Karatê. Seja como for, a personagem tem sido tópico de debates por membros da comunidade de Pokémon (Reddit, 2013) sobre ser intencionalmente transgênero ou não, com alguns acreditando ser apenas um erro de tradução. No entanto, é importante notar que as “versões femininas” dos *Black Belt* (Faixa Preta) são chamadas de *Battle Girls*, e o texto do jogo usa especificamente *Black Belt* para referir a quem ela era anteriormente.

³³ Processo de adaptação cultural de um produto para um público específico em um mercado internacional, não se limitando apenas às questões linguísticas, envolvendo adaptação de aspectos culturais, técnicos e legais. (Bloomin, 2024).

³⁴ Original: “technically, linguistically and culturally to a given market so as to distribute them in territories other than their countries of origin” Tradução própria.

Figura 7 - Nova, personagem do jogo *Pokémon X and Y* (2013)



Fonte: arquivo da autora.

De forma similar, Vivian, uma personagem transexual de *Paper Mario* (2004) era descrita como mulher trans no jogo japonês, mas transformada em mulher cisgênero na versão em inglês (Figura 8).

Figura 8 - Vivian, personagem do jogo *Paper Mario* (2004)



Fonte: arquivo da autora.

Enquanto diversos personagens e textos narrativos descrevem a personagem Vivian utilizando termos masculinos como *otoko* (traduzido para “homem”) e *otôto* (traduzido para “irmão mais velho”), Vivian descreve as sereias das sombras – grupo do qual ela faz parte – como *san shimai* (traduzido para “três irmãs”) e constantemente utiliza o pronome feminino em primeira pessoa *atai*. Já no jogo *Super Paper Mario* (2007), o *catch card*³⁵ de Vivian (Figura 9) a descreve utilizando o termo *otoko no ko*, termo da língua japonesa que pode se referir a um homem com apresentação feminina ou a um homem utilizando *crossdressing*, em vez da palavra transgênero, ou *okama* (termo para um homem que se veste de mulher, às vezes utilizado como ofensa para se referir a mulheres trans).

Figura 9 - Catch Card de Vivian no jogo *Super Paper Mario* (2007)



Fonte: arquivo da autora.

2.1. Gênero e Sexualidade representados

A representação dos personagens de videogame reage à ótica binária de concepção de gênero, sendo o gênero binário o padrão normativo vigente nos personagens, que reconhece como verdadeiro e inteligível socialmente o binômio homem-mulher heterossexual.

Para falarmos da fluidez e multiplicidade do gênero, precisamos entender a performatividade de Butler (1990), conceito que se refere aos atos representados num palco de teatro ou às ações desempenhadas pelos sujeitos sociais. As identidades de gênero correspondem à persona, às máscaras que são colocadas na interpretação dos papéis que

³⁵ Um tipo de cartão colecionável que pode ser coletado dentro do jogo, fornecendo informações sobre inimigos e outros personagens. Disponível em: https://mario.fandom.com/wiki/Catch_Card.

desempenhamos ao longo da vida. De acordo com a autora, não há um sujeito substancial, “não há identidade de gênero por trás das expressões do gênero; essa identidade é performativamente constituída, pelas próprias expressões tidas como seus resultados” (Butler, 1990, p. 48). A performatividade de Butler é também uma performatividade discursiva, na qual o ato discursivo é possível de tornar reais as criações humanas, como gênero e a distinção dos sexos, ou seja, ao interpelar um sujeito como “homem” ou “mulher”, se inscreve no corpo do sujeito o gênero ao qual ele deve conformar.

A perspectiva butleriana nos ajuda a entender que o corpo ultrapassa as normas do discurso em que ele está imerso e que determinam sua criação. O corpo não se assujeita por inteiro, há sempre algo que escapa, o que abre espaço para que se pense na subversão dos corpos. É no corpo que se dão as inscrições discursivas, ou seja, as marcas discursivas que determinam o gênero e a sexualidade.

A maior parte dos videogames podem ser considerados como “tecnologias de gênero” (De Lauretis, 1987), contribuindo para a reprodução, o reforçamento e a naturalização de crenças pré existentes sobre homens e mulheres. Os videogames, como qualquer mídia, desempenham um papel importante na construção das identidades de gênero, que não são vinculadas a características biológicas, mas sim identidades socialmente estabelecidas através da repetição de comportamentos, práticas corporais e discursos.

Dentro dessas tecnologias, o videogame contribui para a difusão em grande escala de modelos padronizados de corpos gendrados dentro da lógica binária heteronormativa, embora o cinema tenha apresentado uma discussão anterior e mais profunda. Segundo Richard Dyer (1984), o problema com a representação midiática, independente de quem a produza, é que ela é seletiva. Para o autor, os estereótipos não são necessariamente falsos ou negativos, sua veracidade é menos importante que seu poder. Os estereótipos são usados como força disciplinar que demarca a norma para o “outro”. Dyer desfaz a complexidade dos estereótipos e os distingue entre dois tipos: “aqueles que vivem sob as regras da sociedade (tipos sociais) e aqueles para os quais essas regras são designadas para excluir (estereótipos)” (Dyer, 1984, p. 355)³⁶. De acordo com o autor, ao invés de falar se os estereótipos são falsos ou verdadeiros, é melhor se perguntar a qual propósito eles servem no texto. Os estereótipos são símbolos poderosos, mas também são muito precários, necessitam de constante repetição e reafirmação através dos textos da mídia e do discurso social para criar espaço no imaginário social.

³⁶ Original: “Types are instances which indicate those who live by the rules of society (social types) and those whom the roles are designed to exclude (stereotypes)”. Tradução própria.

Dentro da perspectiva semiolinguística, Charaudeau (2017) acredita que as representações sociais são um modo de tomar conhecimento do mundo socialmente partilhado, um “mecanismo de construção do sentido que modela, formata a realidade em real significante, engendrando formas de conhecimento da ‘realidade social’” (Charaudeau, 2017, p. 576), uma mecânica de engendramento dos saberes e dos imaginários. A atividade de representação constrói os universos de pensamento e os lugares de instituição de verdades através da “sedimentação de discursos narrativos e argumentativos, propondo uma explicação dos fenômenos do mundo através da sedimentação e dos comportamentos humanos” (Charaudeau, 2017, p. 579).

Para o psicólogo social citado e referenciado por Charaudeau (2017) Serge Moscovici (2011, p. 46), as representações sociais

devem ser vistas como uma maneira específica de compreender e comunicar o que nós já sabemos. [...] possuem duas faces, que são interdependentes [...]: a face icônica e a face simbólica. Nós sabemos que: representação = imagem/significação; em outras palavras, a representação iguala toda imagem a uma ideia e toda ideia a uma imagem.

Assim, as representações devem ser abordadas como uma elaboração psicossocial do real, pois o “sujeito é produtor de sentido e expressa em sua representação o sentido que dá a sua experiência no mundo social” (Almeida, 2016, p. 174). As representações permitem apreender a construção coletiva da realidade social, expressam as relações que os sujeitos – enquanto indivíduos – e os grupos mantêm com o mundo e uns com os outros, sendo forjadas na interação e nos discursos que circulam nos espaços públicos e, dentro da Teoria Semiolinguística, “trazem aos atos de linguagem a cultura que envolve os sujeitos da interação, uma cultura codificada e categorizada” (Almeida, 2016, p. 176).

A repetição de representações que circula na sociedade através das mídias – livros, filmes e, também, os videogames – resultam em uma aprendizagem social através das relações de poder, produzindo efeitos de legitimação para alguns e efeitos de deslegitimação para outros, entendido por Amossy e Herschberg-Pierrot (2022) como estereótipos. Para as autoras, o estereótipo pode servir como “um instrumento de legitimação em diversas situações de dominação. Não é só quando a imagem depreciativa do outro cumpre funções importantes, mas também nos casos de subordinação de um grupo étnico ou nacional a outro” (Amossy; Herschberg-Pierrot, 2022, p. 53). A manutenção da identidade hétero/cis como norma inquestionável nos jogos é a própria rejeição da mulher e do *queer* a modos de vida deslegitimados. Para as autoras, a discussão serve para que se possa ver como o processo de estereotipagem afeta a vida social, a interação entre indivíduos de grupos distintos e como intervém necessariamente na construção da identidade social. Os estereótipos são, assim, um

instrumento de categorização que permite a distinção entre um “nós” e um “eles” pois, na medida em que o indivíduo está inserido em uma categoria, passa a avaliar favoravelmente todos os que pertencem ao seu grupo, suscitando imagens desfavoráveis de outros grupos.

O grande problema para a representação na indústria dos videogames é que, majoritariamente, é uma indústria cisheteronormativa, com a maioria dos jogos focados em relatos e histórias cisgênero e heterossexual, relegando a maioria das experiências queer invisíveis nas histórias, no processo de desenvolvimento e nas comunidades de jogadores. Shaw (2012) aponta que muitos desenvolvedores têm como foco um público alvo de jovens heterossexuais, brancos e cisgênero para comercializar os jogos, apesar de a comunidade jogadora ser diversificada em termos de orientação sexual, identidade de gênero, raça, etnia e idade. Esse fato pode ser corroborado pelo fato de os desenvolvedores se encaixarem nesse padrão homem, hétero, cisgênero e branco, criando artefatos que refletem essa identidade em específico. Além disso, cria-se e mantém-se a naturalização dos personagens cishétero, ou seja, é como se esses personagens não fossem marcados pelo gênero e nem pela sexualidade, visto que essas marcas são, nessa perspectiva, sempre não-cis e não-hétero.

Segundo Dovey e Kennedy (2006, p. 88), “os jogos convencionais hoje são ricos em prazeres representacionais que se sobrepõem e aprimoram a mecânica de jogo”³⁷, pois trazem a combinação de tradições cinematográficas e tradições literárias, com as propriedades interativas e mecânicas dos videogames. Como vimos no capítulo anterior, o avatar de um jogo tem uma relação diferente da relação do espectador com o personagem de um filme, já que no jogo o avatar se torna a personificação do jogador através do qual pode navegar no mundo do jogo. Por isso, de acordo com os autores, é inegável a importância da diversidade na representação, pois, embora um corpo com aparência diferente não afete a mecânica do jogo e, portanto, como o jogamos, certamente afetaria nossa experiência.

Um dos argumentos mais comuns para advogar contra a inclusão da diversidade nos jogos é que eles são apenas jogos e, portanto, não se deve atribuir qualquer significado político ou cultural sobre eles, mas apenas existir como forma de entretenimento afastado da realidade. Ruberg (2019) rejeita a ideia de que os jogos não devem ser analisados como artefatos políticos:

O alvoroço indignado que muitas vezes encontra a crítica aos videogames através de lentes como o feminismo parece se agarrar à ideia de que estudiosos e comentaristas estão “lendo demais” os jogos: fazendo significar algo que não está lá. Está implícita nessas objeções a suposição inquestionável de que os videogames são “apenas para diversão”, uma crença popular surpreendentemente difundida [...]. Por essa lógica anti-intelectual, “apenas para diversão” significa imune à análise: uma fuga da realidade que não deve – e na verdade não pode – ser vista como qualquer tipo de

³⁷ Original: “mainstream games today are rich in representational pleasures that overlay and enhance the gameplay mechanics”. Tradução própria.

reflexão significativa sobre a sociedade. Se os jogadores brancos, cisgêneros e heterossexuais dos jogos virem os videogames como “espaços seguros” fora das preocupações da política de identidade, a análise socialmente engajada representa uma violação daquele espaço seguro (Ruberg, 2019, p. 60)³⁸.

Os videogames, portanto, são mais do que uma mera mídia de entretenimento, pois influenciam a sociedade ao redor, assim como qualquer outra forma de produção cultural o faz; são “fundamentalmente políticos, assim como o lugar dos sujeitos dentro deles”, e oferecem resistência por meio de narrativas e jogabilidades (Ruberg; Philips, 2018)³⁹. Na sequência, comentaremos sobre representações de gênero e representações de sexualidade na história dos jogos de videogame.

2.1.1 Formas de representação

Quando falamos da representação do binarismo masculino/feminino nos videogames, na maior parte dos casos, o corpo feminino está sujeito a ótica masculina, que o submete aos seus desejos, despersonificando-o e retificando-o, o que garante a manutenção da relação hierarquizada entre as duas categorias. Se é no corpo que a diferença se impõe como forma de dominação, é também nele – e na autonomia do sujeito – que se encontra a possibilidade de subversão.

Originalmente lançado em 1985 pela Nintendo, o jogo de plataforma *Super Mario Bros.* gira em torno do sequestro da Princesa Peach⁴⁰ pelo antagonista Bowser, um monstro tartaruga que deseja conquistar o *Mushroom Kingdom* (Reino Cogumelo, reinado pela princesa). O encanador Italiano Mario deve passar por diversos níveis conectados por enormes canos para derrotar o antagonista e resgatar a princesa (que, neste jogo, é uma NPC⁴¹) e salvar o reino. Anita Sarkeesian (2013) e Nina B. Huntemann (2010) apontam que a narrativa da princesa resgatada perpetua o antigo estereótipo da princesa indefesa e linda donzela em perigo (do tropo

³⁸ Original: “The indignant uproar the often meets the critique of video games through lenses such as feminism seems to latch onto the idea that scholars and commentators are “reading too much into” games: making up meaning that is not there. Implicit in these objections is the unquestioned assumption that video games are “just for fun”, a surprisingly widely held popular belief [...]. By this anti-intellectual logic, “just for fun” means immune from analysis: an escape from reality that should not and indeed cannot be seen as any kind of meaningful reflection on society. If games’ white, cisgender, straight players see video games as “safe spaces” outside the concerns of identity politics, socially engaged analysis represents a violation of that space”. Tradução própria.

³⁹ Original: “fundamentally political, as is the place of marginalized subjects within them”. Tradução própria.

⁴⁰ Peach é uma personagem jogável em alguns jogos da franquia de *Super Mario* mas permanece um NPC na maioria dos jogos de plataforma da série. Embora a princesa tenha um papel mais elaborado em alguns jogos como *Super Mario RPG* (1996) e *Super Princess Peach* (2005), seus poderes mágicos e suas habilidades permanecem limitados a traços femininos estereotipados.

⁴¹ *Non Playable Character*, ou Personagem não jogável.

*Damsel in Distress*⁴²) salva de uma situação perigosa por um herói masculino. É possível encontrar este arquétipo da donzela indefesa em diversos momentos da história, como na lenda grega de Andrômeda, ou nos contos populares dos séculos VXII e XVIII como Branca de Neve, Bela Adormecida e Cinderela, histórias adaptadas para o cinema por Walt Disney no século 20. Assim como nos contos e nos filmes, os jogos de *Super Mario Bros.* perpetuam uma representação feminina “desligada do processo social” e anacronicamente ligada ao patriarcado (Rozario, 2004). Assim como a figura da princesa mencionada por Teresa De Lauretis (1984), Peach aparece na história de outra pessoa, não como a heroína de sua própria aventura. Na narrativa, ela é reduzida a um marcador de “posições – lugares e tópos – através dos quais o herói e sua história se movem para seu destino” (De Lauretis, 1984, p. 109)⁴³.

O fato de a Princesa Peach ser sequestrada e resgatada por homens que desejam conquistar ou salvar o *Mushroom Kingdom* perpetua a concepção de mulheres como espólios de guerra (mulheres como troféu de guerra) e como propriedade dos homens que podem ser utilizadas como moeda de troca para fortalecer ou romper alianças. De acordo com Gayle Rubin (1975) e Luce Irigaray (2017), o patriarcado é baseado em um sistema comercial onde os homens desempenham o papel de comerciantes e as mulheres o papel de mercadorias. Apesar de o tropo da donzela em perigo ter se tornado alvo das críticas feministas das duas últimas décadas, a representação da princesa na série *Super Mario* teve algumas mudanças, mas ainda se tornou mais estereotipada com o passar do tempo. No jogo *Super Mario 3* (1988), a princesa é menos subordinada e dependente que nas versões posteriores do jogo e, ao contrário dos outros jogos, não há nenhuma indicação de que Mario e Peach formarão um casal e nenhuma interação entre eles sugere a necessidade de oferta da mulher resgatada como prêmio a seu salvador. Já no jogo *Super Mario World* (1990), a princesa pede por socorro, cai da embarcação do antagonista Bowser quando ele é derrotado por Mario e recompensa seu salvador com um beijo na bochecha, antes que um coração de fogos de artifício pareça sobre suas cabeças, simbolizando uma futura união entre os personagens (Figura 10).

⁴² Um tropo ou dispositivo narrativo utilizado em filmes, series, livros ou jogos retratando uma personagem feminina como uma vítima que precisa de resgate.

⁴³ Original: “positions – places and topoi – through which the hero and his story move to their destination”. Tradução própria.

Figura 10 - Tela final do jogo *Super Mario World* (1990)



Fonte: arquivo da autora.

No começo do século XXI, a princesa é, mais do que nunca, retratada como objeto de troca entre os oponentes masculinos. Nos jogos *Super Mario Galaxy* (2007) e *Super Mario Galaxy 2* (2010), a princesa desempenha esse papel de objeto de disputa entre Mario e Bowser, o que enfatiza o status de Peach como um objeto que alimenta a rivalidade, ao invés de ser um personagem com atitude própria.

Essa fórmula da princesa resgatada estabeleceu um padrão para a indústria dos jogos, com o tropo da donzela em perigo sendo exaustivamente utilizado. Para Sarkeesian (2013), a reiteração exaustiva deste tropo trabalha para “normalizar práticas extremamente tóxicas e paternalistas”. Além de reforçar a falsa crença de que as mulheres são biologicamente mais fracas que os homens, credita a ideia de que os homens necessariamente têm que ser corajosos quando enfrentam uma tragédia e precisam proteger as mulheres para cumprir seu “dever natural”.

Ao contrário do jogo, *Super Mario Bros. – O filme* (2023) traz uma Princesa Peach com um maior papel na história, deixando de lado o tropo da donzela em perigo. Na história, o vilão, que costumava sequestrar Peach, sequestra agora Luigi, irmão de Mario, o que abre a oportunidade para uma exploração mais a fundo da personagem Peach, mostrando seu papel na liderança do *Mushroom Kingdom*. Ainda assim, a história gira em torno do mesmo objetivo dos jogos: Bowser e seu desejo de se casar com Peach. Ou seja, mesmo abandonando certos tropos e estereótipos, a mulher ainda é vista como um prêmio a ser conquistado. Isso poderia indicar que as tecnologias de gênero do cinema estão mais “desenvolvidas”, sendo exploradas e estudadas academicamente há mais tempo que os videogames.

Quando falamos da representação *queer*, podemos citar a série de jogos *The Legend of Zelda*, que foi duramente criticada em relação à representação *queer* (e à falta dela). Embora não haja personagens *queer* explicitamente, podemos perceber aspectos *queer* na história. Em

uma das missões do jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), o personagem principal Link precisa se vestir com roupas femininas tradicionais para conseguir entrar na cidade de Gerudo, onde os homens não são permitidos. Para conseguir as roupas necessárias para entrar na cidade, Link deve encontrar um homem que conseguiu entrar escondido anteriormente, a fim de descobrir como conseguiu fazê-lo. Na busca, Link encontra Vilia, que pedirá desculpas por não poder ajudar nas buscas pelo homem. O jogador, então, tem a opção de examinar o rosto de Vilia mais de perto, visto que ele está parcialmente coberto por um véu, o que a deixará envergonhada. Aparecerão duas opções de diálogo, conforme mostra a figura 11, em que o jogador pode elogiá-la ou acusá-la de ser um homem disfarçado:

Figura 11 - Vilia, personagem do jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) ⁴⁴



Fonte: arquivo da autora.

Caso a acuse de ser um homem, ela rejeitará dizendo “Você com certeza diz coisas engraçadas, juvenzinho. Enfim, se você não precisa de nada, então deveria ir embora”⁴⁵. Se, ao invés disso, o jogador a elogiar, ela ficará lisonjeada e oferecerá a venda da roupa de Gerudo (Figura 12).

⁴⁴ Tradução própria: “você está me deixando envergonhada me olhando desse jeito”.

⁴⁵ Original: “Oh my! You sure say the funniest things, young man. Anyway, if you don’t need anything, you should be off, then”. Tradução própria

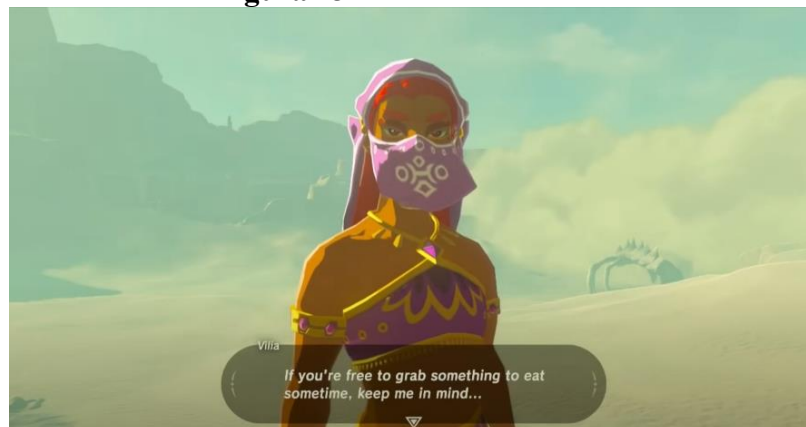
Figura 12 - Vilia oferece a roupa de Gerudo⁴⁶



Fonte: arquivo da autora.

Após vender as roupas, Vilia diz a Link que se ele estiver livre para comer algo eventualmente, que pense nela (Figura 13).

Figura 13 - Convide de Vilia⁴⁷



Fonte: arquivo da autora.

Ao final da interação, o vento sopra o lenço que cobre o rosto de Vilia, dando um vislumbra de seu rosto, o que causa espanto no personagem Link, o que nos leva a inferir que ela é, de fato, quem estávamos procurando (Figura 14).

⁴⁶ Tradução própria: “Que coisa gentil de se dizer. E tenho certeza de que você concorda que essas roupas apenas ajudam no meu visual, certo?”.

⁴⁷ Tradução própria: “Se você estiver livre para comer algo em algum momento, pense em mim...”.

Figura 14 - O rosto de Vilia



Fonte: arquivo da autora.

A partir de Vilia, podemos resgatar a noção de que o gênero (e também as relações entre corpos engendrados) não pode ser comunicado da mesma maneira para cada indivíduo. Segundo Butler (1993, p. 22), a performatividade de gênero é “uma questão de reiterar ou repetir as normas pelas quais alguém é constituído”⁴⁸, o que significa que o gênero é sempre percebido pelo outro, sendo, então, um “ato” ou uma “performatividade”, uma combinação de aparência e psique, com apenas uma parte dela sendo comunicada a outras pessoas, visto que é um ato que precede o dizer.

As histórias de videogame nem sempre apresentam aspectos negativos da representação *queer* como, por exemplo, o jogo *Fallout 2* (1998), que foi o primeiro jogo estadunidense a permitir o casamento entre personagens do mesmo sexo, antes mesmo de ser considerado legal nos Estados Unidos. No entanto, Shaw (2014) acha interessante o fato de que a representação opcional possibilitada em jogos digitais coloca o fardo da representação nos próprios jogadores. Ou seja, “em vez de incluir a diversidade em jogos com personagens definidos, a maior parte da representação de grupos e identificadores marginalizados é colocada na mão dos jogadores” (Shaw, 2014, p. 35)⁴⁹.

2.1.2 Sexualidade nos videogames

Como vimos, no passado, jogos subversivos eram relegados às margens dos jogos *indie*, sem o apoio financeiro e o público dos jogos *mainstream* mas, apesar da imensidão de problemas de gênero ainda existentes atualmente, a representação feminina tem aumentado e

⁴⁸ Original: “is a matter of reiterating or repeating the norms by which one is constituted”. Tradução própria.

⁴⁹ Original: “Rather than include diversity in games with set characters, most representation of marginalized groups and identifiers is placed in the hands of players”. Tradução própria.

melhorado significativamente nos últimos anos, principalmente a inclusão de protagonistas mulheres.

Por outro lado, o histórico passado e atual da representação feminina *queer* é menos positiva e ainda demonstra a força do sexismo heteronormativo na indústria. Não apenas a representação é limitada como também são necessários estudos interseccionais para que se possa olhar além das representações de gênero. Como visto anteriormente, Shaw e Friesem (2016) revelam que personagens e narrativas *queer* são constantemente marginalizados e excluídos dos jogos, com a presença rara de personagens explicitamente *queer*, sendo ainda mais raro como personagens principais.

De forma semelhante, Lahti (2016) pesquisou jogos populares dos anos 2000 a 2016, obtendo como resultado o fato de que dos 123 jogos analisados, 78% dos protagonistas eram homens cisgênero, enquanto apenas 20% eram mulheres cisgênero e nenhum personagem transgênero. Quanto à sexualidade, havia apenas três protagonistas bissexuais e nenhum personagem homossexual⁵⁰, o que mostra o quão pobre é (ou era) a representação *queer* nos jogos. Os poucos jogos que possuem personagens e/ou conteúdo *queer* tendem a duas categorias: personagens customizáveis em jogos de RPG ou personagens de jogos *Walking Simulator*⁵¹.

Quando o conteúdo *queer* é incluído nos jogos *mainstream*, tais jogos tratam o *queer* como apenas uma diferença da heterossexualidade, com os romances sendo tratados como opções em um menu de escolhas oferecido pelo jogo ao invés de um elemento significativo na história. A “solução para a diferença e a diversidade [...] é a inclusão simbólica ou uma representação plana, e o que significa que ser inclusivo ainda é estreito, muitas vezes estereotipado e problemático” (Chang, 2017, p. 18)⁵².

De acordo com Foucault (1982), os sujeitos são produzidos, e não apenas limitados, pelo poder. Com base nesse argumento, Butler (2018, p. 163) afirma que “o discurso não apenas representa ou relata práticas e relações preexistentes, mas entra na sua articulação e é, assim, produtivo”. Zipin (1998) descreve, de maneira semelhante, como os indivíduos são feitos sujeitos através da construção de “eu’s”. O ofuscamento da criação de assuntos *queer* esconde

⁵⁰ Importante salientar que a pesquisa não leva em consideração a protagonista Ellie do jogo *The Last of Us* (2013), canonicamente lésbica, fato que foi exibido apenas na *DLC* (conteúdo adicional lançado posteriormente ao jogo principal), *Left Behind* (2014).

⁵¹ Jogo de Aventura, simulador de caminhada que oferece uma forma de jogo focado na narrativa, com mecanismos de jogo limitado que consiste principalmente em movimento, exploração e socialização. Geralmente não possuem mecânica de combate, dinâmica tradicional de vitória/derrota e, às vezes, inclui elementos de quebra cabeça.

⁵² Original: “the solution to difference and diversity [...] is token inclusion or flattened representation, and what it means to be inclusive is still narrow, often stereotyping, and problematic”. Tradução própria.

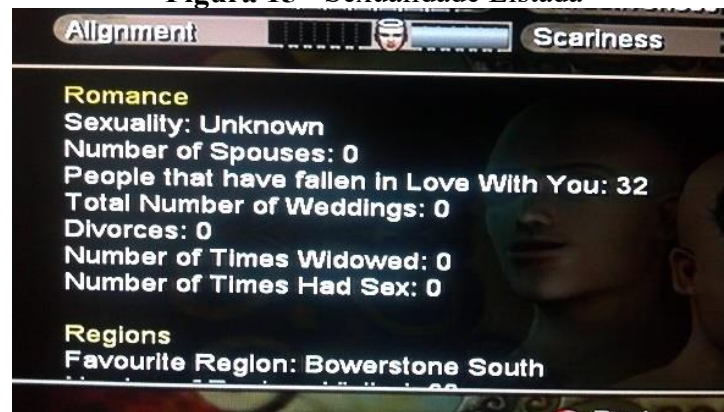
até que ponto essas construções moldam o relacionamento dos jogadores com essa mídia. Dovey e Kennedy (2006, p. 131) argumentam que “a cultura dos jogos é [...] um local crítico onde os discursos sobre tecnologia, inovação tecnológica e competência tecnológica convergem com concepções dominantes de gênero e raça”⁵³.

A prática representacional da sexualidade ou qualquer tipo de conteúdo *queer* nos jogos geralmente aparece através de romances opcionais ou conteúdos que requerem um olhar investigador do jogador, ao invés de um conteúdo que faça parte da narrativa principal. Por um lado, essa estratégia permite que se possa jogar várias vezes a mesma história e explorar diferentes formas que se adequem ao estilo e preferência do jogador. Por outro lado, é problemático, pois a diversidade se torna um recurso opcional ao invés de um objetivo próprio, o que deixa de lado o conteúdo *queer* para que apenas os que se interessem por ele possam explorá-lo. Isso reproduz a ideia de que as pessoas *queer* estão sempre de fora da cultura dominante, sempre marginalizados.

A sexualidade como mecânica e característica do jogo é uma prática antiga na indústria. Shaw (2014) aponta, por exemplo, como foi uma alternativa utilizada na série *Fable* (2004-2010). O primeiro jogo da série, *Fable: Lost Chapters* (2004), foi programado de forma a permitir que qualquer *NPC* presente no jogo se apaixonasse pelo protagonista da história – única opção de personagem jogável disponível no jogo – e, antes que optasse por se relacionar com algum outro personagem, a sexualidade do protagonista era listada como “desconhecida” (Figura 15). Se o jogador optasse por se casar com um *NPC* do gênero masculino, sua sexualidade era alterada para “gay” (Figura 16). Caso optasse pelo casamento com uma personagem do gênero feminino, sua sexualidade era listada como “heterossexual” (Figura 17). E, por fim, caso se relacionasse com um *NPC* de cada gênero, será listada como “bissexual” (Figura 18). A autora (Shaw, 2014) é extremamente crítica a essa estrutura, pois a sexualidade é retratada de forma fixa e predeterminada nos jogos.

⁵³ Original: “games culture is [...] a critical site where discourses around technology, technological innovation and technological competence converge with dominant conceptions of gender and race”. Tradução própria.

Figura 15 - Sexualidade Listada



Fonte: arquivo da autora.

Figura 16 - Sexualidade Listada 2



Fonte: arquivo da autora.

Figura 17 - Sexualidade Listada 3



Fonte: arquivo da autora.

Figura 18 - Sexualidade Listada 4



Fonte: arquivo da autora.

No jogo *Fable II* (2008), em contrapartida, a sexualidade do personagem não é listada, e a estrutura de possibilidade de romance foi alterada, com o jogador apenas podendo se relacionar com *NPC's* específicos, que possuíam uma sexualidade predeterminada. No jogo também era possível escolher entre dois gêneros para o personagem jogável, passando a incluir a noção de *cross-dressing*⁵⁴ caso o jogador optasse por utilizar roupas destinadas ao gênero oposto, podendo impactar no relacionamento com outros *NPC's*. Quando controlando um personagem do gênero masculino, ao mudar suas roupas para um espartilho, saias e botas (aqui caracterizados como um status de gênero), o alfaiate dono da loja exclama: “isso é simplesmente nojento”. No entanto, uma aldeã que estava sendo cortejada pelo personagem proclamou-o “radiante” quando a troca da roupa era feita em sua frente. Mas, quando desfeita a troca, ela reage negativamente. A identidade de gênero no jogo – que é estritamente controlada – substitui a apresentação de gênero (que inclui trajes).

Após o fim da história principal, o jogador pode obter uma Poção de Transmogrificação (Figura19), que muda o gênero do personagem (masculino-feminino ou feminino-masculino). A transformação leva, no entanto, aos transeuntes da rua acusarem o jogador: “você não costumava ser um homem?” – caso a transformação seja masculino-feminino). Além disso, a *NPC* com quem se é casado, a não ser que seja rotulado como “bissexual”, não terão mais relações sexuais com o jogador, ou não serão mais atraídos pelo personagem.

⁵⁴ Ato de expressão de gênero associado ao gênero oposto como, por exemplo, utilização de roupas e acessórios.

Figura 19 - Poção de Transmogrificação



Fonte: arquivo da autora.

Esses jogos demonstram uma abordagem diferente para a sexualidade, a incorporando como características fixas e predeterminadas, como mecânicas de jogo e limitações, e não como prática representacional. Por se tratar de um jogo *mainstream*, pode parecer o ideal, pois, de acordo com Shaw (2019, p. 247) “a homossexualidade opcional, a bissexualidade e a potencial identidade transgênera são discutidas como o caminho de menor resistência a inclusão de conteúdo LGBT”⁵⁵.

A sexualidade como escolha é um fenômeno complexo que carrega implicações significativas no mundo real, sendo algo que não é possível de se encontrar em nenhuma outra mídia – literatura, filme ou televisão –, devendo ser criticamente investigada levando em consideração suas particularidades. Opções e limitações de gênero e sexualidade podem sugerir que a diversidade é um aspecto importante nos jogos, mas, ao mesmo tempo, deve ser limitada. De acordo com Consalvo (2003, p. 186), “mesmo que a diversidade seja limitada apenas por razões práticas ou financeiras, é importante levantar essa questão, para melhor entender quais questões são consideradas necessárias e quais são expansíveis”⁵⁶. Questionar as limitações da diversidade de sexualidade é importante em mundos de personagens e histórias escritas, pois quando personagens são preenchidos com personalidades, traços e voz, os tornando mais vivos e parecidos com humanos, passam a ter uma significância e possibilidade de identificação com o jogador.

⁵⁵ Original: “optional homosexuality, bisexuality, and potentially transgender identity are discussed as the path of the least resistance to GLBT content”. Tradução Própria.

⁵⁶ Original: “Even if diversity was limited only for financial or practical reasons, it is important to raise this issue, to better understand which options were ultimately considered necessary and which were expendable”. Tradução própria.

Como vimos anteriormente, o jogo *Moonmist* (1986) foi o primeiro a trazer uma personagem lésbica e, de maneira similar, o jogo *Circuit's Edge* (1990) incluiu um personagem gay, mas é importante ressaltar que nenhum desses personagens era jogável. Tristan Donovan argumenta que a homossexualidade

[...] permaneceu um grande tabu nos videogames ao longo da década de 1980 além dos títulos japoneses *yaoi*, ou amor entre meninos. Os poucos que mencionaram o assunto, geralmente o fizeram de uma forma negativa. Levou até os anos 1990 com o jogo *The Orion Conspiracy* para que o assunto fosse abordado de forma menos preconceituosa (Donovan, 2010, p. 231 – destaques nossos)⁵⁷.

O jogo *The Orion Conspiracy* (1995) trazia a história de um pai – o protagonista, personagem jogável – que investiga a morte de seu filho gay, fato desconhecido pelo pai e que é revelado durante a narrativa. Embora não seja considerada uma inclusão prejudicial, era uma inclusão considerada ‘segura’, já que o personagem jogável não era gay, demonstrando certo distanciamento do tópico e relegando o *queer* para um papel secundário. É importante notar que os jogos mencionados foram lançados para computador e não para consoles *mainstream* da época – considerados mais conservadores.

2.2 Representatividade de gênero e sexualidade nos videogames

De acordo com o relatório de inclusão LGBTQIA+ nos videogames realizado pelo GLAAD Media Institute (2024), atualmente 17% dos jogadores são LGBTQIA+ e, para eles, um ambiente seguro e inclusivo vai além do jogo em si – 70% dos jogadores indicaram que são menos propensos a comprar jogos de estúdios com histórico de maus tratos a funcionários LGBTQIA+. O relatório também mostra que, embora os jogadores *queer* sejam mais propensos a jogar no *Nintendo Switch*, a empresa apresenta a menor porcentagem de histórias, personagens ou conteúdos LGBTQIA+. Em termos dos gêneros de jogos, estão mais propensos a jogos de mundo aberto, jogos de simulação, RPG's, jogos de terror e *puzzle games* – a preferência por esses gêneros pode estar ligada ao fato de permitirem a customização do personagem/avatar, como vimos anteriormente.

Quando falamos de representatividade, por definição, de acordo com o Dicionário Michaelis, o representativo é algo ou alguém

1 Que representa ou serve para representar. 2 Que envolve e tem relação com representação. 3 Diz-se de organismo (sindicato, associação etc.) com direito reconhecido de representar um grupo, uma comunidade etc. 4 Diz-se de sistema

⁵⁷ Original: “[...] remained largely taboo in video games throughout the 1980s beyond Japan’s *yaoi*, or boy’s love, titles. The few that did mention the subject usually did so in a negative way. It took until the 1995 adventure game *The Orion Conspiracy* for the subject to be tackled in a less prejudiced way”. Tradução própria.

político em que a soberania é exercida pelos delegados do povo, que este elege diretamente e que o representam (Representativo, 2024).

O termo aparece diversas vezes nas pesquisas sobre representação política, às vezes como sinônimo de representação, às vezes como noção própria, possuindo um caráter diferente dependendo do autor e corrente teórica.

José A. Sánchez (2017) destaca o conceito de representatividade como uma mistura das noções de “representação mental” e “representação mimética”, quando alguém se torna símbolo de algo. É

[...] reunir os traços ou características que se consideram comuns de um conjunto de coisas ou pessoas, ou que definem um grupo ou uma série de coisas ou pessoas. Trata-se do alto grau de coincidência entre como nos representamos mentalmente ou imaginariamente algo e a realização das imaginações em um objeto, situação ou pessoa (Sánchez, 2017, p. 62).

Nessa perspectiva, a representatividade pode ser entendida como um conceito estativo que está no âmbito da imaginação e da observação (Sánchez, 2017). Assim, é possível se imaginar, se representar mentalmente e encontrar suas principais características em outro indivíduo, tornando-o (o outro indivíduo) representativo.

Coletivamente, a representatividade se dá a partir das características percebidas comuns em um determinado grupo. Quando vemos um personagem trans em um jogo, por exemplo, não estamos diante de alguém que traz consigo todas as características desse grupo, mas sim daquelas que interferem em sua vida social de forma coletiva, ou seja, o que poderia ser considerado como essência é, na verdade, a “condensação de um conjunto de elementos significantes” (Sánchez, 2017, p. 63). Essas características forame são utilizadas para colocar esses indivíduos em posições de inferioridade, e hoje são ressignificados através das lutas e emancipações que eles empreendem. Dessa forma,

[...] estamos diante de um processo estático no qual, primeiramente, nos entendemos como coletividade a partir de certas características comuns ao grupo do qual fazemos parte, como a cor da pele, o gênero, a classe social, ou o local do nascimento. Posteriormente, percebemos um indivíduo que possui tais características e, desse modo, passamos a observá-lo como um representativo de nossa coletividade, ou seja, o modo como nos representamos (Dress, 2022, p. 7).

A representatividade é um conceito que abarca a representação, mas também traz outros fundamentos. Para Queen Nwabasili (2017, p.130), a representatividade é uma “presença pela diversidade”. No entanto, ela não é um sinônimo de representação, mesmo que para existir precise de algo representado, que o representado possua sentido e que seja interpretado. Assim, a representatividade necessita da presença tanto entre os personagens quando entre a produção.

Ainda de acordo com o relatório do GLAAD (2024), 36% dos jogadores *queer* afirmam que os jogos os ajudaram a descobrir sua orientação sexual ou sua identidade de gênero, 44%

afirmam que os jogos os ajudaram a lidar com a falta de aceitação LGBTQIA+ no mundo, e 50% se sentem mais aceitos em comunidades de jogos do que onde vivem. A perspectiva da representatividade é crucial para afirmarmos sua importância em um contexto social que comumente os exclui. Apesar disso, e ao mesmo tempo, nos questionamos: é apenas a presença que se caracteriza por representatividade?

É necessário ver os sujeitos como seres complexos e heterogêneos como resultado dos discursos, em meio aos discursos e passíveis de construir suas identidades de diversas maneiras a partir do processo de identificação que não é fixo, está em constante modificação. Os sujeitos sociais criam, assim, expectativas de fala que, mesmo quando positivas, reafirmam lugares sociais e de fala designados mais a alguns sujeitos que outros.

Somos seres sociais e, por isso, resultamos dos discursos sociais (Hall, 2000), nascendo alienados no discurso (Foucault apud Borges, 2016), logo, a não representação não pode ser associada unicamente a um processo individual e subjetivo fora do social e do cultural. Para Hall (2000), quando colocamos os sujeitos como resultados de discursos, faz-se possível que os sujeitos “subalternos” possam se identificar com representações criadas por aqueles que o dominam.

Spivak (2010) reflete sobre a possibilidade de garantir igualdade e legitimidade a um grupo que é colocado no lugar do “outro” em relação aos que falam de um lugar social estabelecido positivamente. Para a autora, o subalterno não tem seu discurso legitimado, visto que esse discurso é mediado por outros anteriores ao dele, historicamente situados na diferenciação e hierarquização de sujeitos e culturas.

Quando delimitamos o conceito de representatividade, precisamos compreender a forma como ela permeia as relações. Muito da busca pela importância da representatividade advém da luta para destruição de estereótipos e preconceitos inseridos ao longo da história das sociedades, e ainda muito presentes no meio midiático.

Tendo isso em mente, no próximo capítulo buscaremos entender o lugar desses sujeitos nas instâncias do discurso, os modos de organização do discurso, bem como a linguagem estabelecida pelos videogames, o modo como ela se relaciona com esses sujeitos e como podemos enquadrar os personagens dos jogos nessa relação.

3 A SEMIOLINGUÍSTICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

a linguagem é produtiva, constitutiva, performativa, na medida em que todo ato significativo delimita e traça a fronteira do objeto que define como tal, ainda que o declare prévio a toda e qualquer significação. [...] [O]s sujeitos, em geral, se desenvolvem primeiro como discurso em uma certa literatura e, em seguida, como a figura retórica que conduz e canaliza o desejo, mostrando assim como a história se inscreve neles. As relações de poder-discurso, em última instância, fabricam corpos cuja persistência (seus contornos, suas distinções e seus movimentos) constitui sua materialidade.

(María Luisa Femenías, Judith Butler: uma introducción a su lectura)

3.1 O que é a Semiologia

Proposta por Patrick Charaudeau a partir de 1979, a Teoria Semiológica leva em conta os diferentes discursos e suas variantes, assim com o material verbal (língua) estruturado de forma significativa segundo princípios linguísticos e, também, o material psicossocial, “testemunha dos comportamentos humanos, que colabora na definição dos seres como atores sociais e também como sujeitos comunicantes” (Almeida, 2016, p. 161). A linguagem, assim, é entendida como veículo social de comunicação, e aquele que a produz é um ser social criado pela sociedade do lugar onde vive, reverberando a voz do social, com o lado psicossocial-situacional lhe garantindo uma individualidade.

Charaudeau defende que não se deve assimilar o discurso apenas como expressão verbal da linguagem ou como unidade que ultrapassa a frase; ele é o lugar da encenação da significação, relacionado ao fenômeno da encenação linguística, do ato de linguagem⁵⁸ e um conjunto de saberes construído inconscientemente pelos discursos (Charaudeau, 2001). O

⁵⁸ O ato de linguagem parte de reflexões acerca do uso da linguagem em momentos distintos da vida dos indivíduos em sociedade, e diz respeito exclusivamente à encenação do dizer, dando um determinado papel ao EUe e ao TUD. Importante ressaltar que o ato de fala (conforme J. L. Austin e John Searle) não representa todo o ato de linguagem (Charaudeau, 2001).

discurso ultrapassa os códigos de manifestação da linguagem por ser um lugar de encenação da significação, podendo utilizar um ou vários códigos semiológicos. Assim, os jogos de videogame podem se encaixar nessa categoria, uma vez que a tela assume o lugar da encenação de uma série de significações ao projetar um jogo, logo, visualizá-lo enquanto discurso é justificável e coerente. A Teoria Semiolinguística fornece um amplo leque de estudos sobre o discurso do jogo, que incorpora uma multiplicidade de códigos semiológicos, como o verbal, o icônico, o sonoro, o musical, o textual etc.

O ato de linguagem, também chamado de ato languageiro, parte de reflexões acerca do uso da linguagem em diferentes momentos da vida de um ser social, resultando em dois componentes: um linguístico e outro situacional. Ou seja, o ato de linguagem combina o “dizer”, entendido como lugar de encenação (um circuito interno) e o “fazer”, entendido como lugar da instância situacional onde ocupam os responsáveis pelo ato (um circuito externo). Todo ato de linguagem é, assim, produto da ação de determinados seres psicossociais, testemunhas mais ou menos conscientes das práticas sociais e das representações imaginárias das sociedades às quais são pertencentes.

O fenômeno languageiro é o resultado de uma dupla dimensão, a dimensão implícita e a dimensão explícita, assim, o ato de linguagem significa tanto pela sua configuração semiológica visível, quanto pelos saberes associados pelos sujeitos no processo de produção e interpretação do ato. Essa dupla dimensão pode ser caracterizada em: 1) simbolização referencial: remete à realidade que rodeia os sujeitos envolvidos no ato (atividade referencial), conceituando-a (atividade de simbolização); 2) significação: remete à linguagem como condição de realização do signo, construindo, assim, uma totalidade discursiva.

Para Charaudeau, o signo existe apenas no discurso, e é tido como não pleno, pois o ato de linguagem fornece apenas marcas semiológicas que funcionam como instruções de sentido sistematizadas. O ato de linguagem, nesse sentido, é resultado de um Explícito – na configuração semiológica – e de um Implícito – que provém das circunstâncias de produção/interpretação do ato de linguagem ou Circunstância do Discurso, proposto pelo autor (Charaudeau, 2016) na seguinte fórmula: **Ato de linguagem = [Explícito x Implícito] Circunstância do Discurso.**

As Circunstâncias do Discurso dizem respeito aos saberes supostos que circulam entre os sujeitos, funcionando em dois pontos: 1) na relação dos sujeitos com o propósito languageiro, configurando os saberes compartilhados pelos sujeitos de uma comunidade social determinada; 2) na relação dos sujeitos entre si.

Para a Teoria Semiociuística, o sujeito se apropria da língua, de formas-sentido, para engendrá-los no discurso e construir o sentido por meio de um procedimento denominado por Charaudeau (1995, p. 88) de semiotização do mundo. Esse procedimento ocorre a partir da interação de dois processos: 1) processo de transformação: transforma um “mundo a significar” (mundo referencial) em um “mundo significado”; e 2) processo de transação: o “mundo significado”, aqui, é o objeto de troca entre um sujeito falante no papel de enunciados do ato e um outro sujeito no papel de destinatário.

O processo de transformação compreende quatro tipos de operações languageiras que transformam os seres em: 1) identidades nominais (operação de identificação); 2) identidades descritas (operação de qualificação); 3) identidades narrativas (operação de ação); 4) estabelecer relações de causalidade a partir da sucessão de fatos do mundo (operação de causação) (Charaudeau, 1995).

O processo de transação está indicado em quatro princípios languageiros: 1) princípio de alteridade: todo ato de linguagem é um ato de troca, interacional ou não-simétrico, entre sujeitos que se reconhecem nas semelhanças e nas diferenças; 2) princípio de influência: ato de linguagem como uma troca de dois sujeitos, no qual o comunicante almeja produzir discursos que impactam o sujeito interpretante; 3) princípio de regulação: condição para que os sujeitos se engajem no processo de reconhecimento do contrato de comunicação; 4) princípio de relevância: há um reconhecimento recíproco de aptidões-competências para falarem “sobre” ou terem “direito à palavra” (Charaudeau, 1995, p. 99-100).

Esse procedimento de semiotização do mundo apoia-se sobre elementos como o dispositivo comunicativo, o projeto de fala do sujeito que constrói o mundo, os lugares de pertencimento dos grupos, os saberes e as visões que os sujeitos partilham, e as circunstâncias de troca. Assim, no discurso, não há verdade, o que temos é uma verossimilhança, aquilo que se deve crer como verdade. Essa encenação da verdade, ou o “fazer crer”, é utilizado por Charaudeau (2016) para falar sobre a problemática da influência, que pressupõe que o sujeito falante ao tomar a palavra está diante de quatro processos languageiros: 1) processo de regulação: diz respeito ao ato de imposição de sua presença ao outro, instaurando noções de superioridade/inferioridade aos sujeitos do ato; 2) processo de identificação: corresponde à imagem que o enunciator faz de si para que o sujeito destinatário o dê crédito (*ethos*); 3) processo de dramatização: tem relação com a capacidade do enunciator de causar emoções no outro para que este aceite sua encenação (*pathos*); e 4) processo de racionalização: a maneira como a matéria linguística do discurso é organizada para uma finalidade discursiva, seja narrar/descrever ou argumentar (*logos*).

De acordo com Corrêa-Rosado (2014), este princípio de influência consiste em três aspectos: 1) é um princípio geral que passa por todo ato de linguagem, referindo-se à persuasão (fazer crer), o fazer-sentir (emocionar) e o fazer agir (fazer-fazer); 2) é constituído por quatro processos que o reforçam: o *ethos* (processo de identificação), o *pathos* (processo de dramatização) e o *logos* (processo de racionalização), assim, são independentes uns dos outros e complementares do ato de linguagem; e 3) não corresponde apenas à argumentação, considerada como um dos modos de organização do discurso. A influência, portanto, ocorre por meio da racionalização argumentativa (persuasão) ou por meio da racionalização narrativa/descritiva (sedução).

Ainda de acordo com o autor (Charaudeau, 1992, 2016), um outro fator importante para as análises discursivas é a percepção dos modos de organização discursivas, que podem ser divididas em quatro:

1) Modo de organização enunciativo, presente em todos os discursos, pois é basilar para os outros modos. Este modo “aponta para a maneira pela qual o sujeito falante age na enunciação do ato de comunicação” (Charaudeau, 2016, p. 81). O foco, aqui, está voltado para os protagonistas, seres de fala, internos à linguagem (EUE e TUD). O modo enunciativo possui três funções:

- a. Estabelecer uma relação de influência entre locutor e interlocutor num comportamento **Alocutivo**: o falante mostra sua posição ao interlocutor, levando este segundo a reagir ao ato de linguagem;
- b. Revelar o ponto de vista do locutor, num comportamento **Elocutivo**: a relação que o locutor estabelece com ele próprio. O sujeito falante expõe seu ponto de vista sem que o interlocutor seja implicado na tomada de decisão;
- c. Retomar a fala de um terceiro, num comportamento **Delocutivo**: o sujeito falante se apaga do ato de enunciação e não implica o interlocutor. O sujeito é como testemunha dos discursos impostos pelo mundo, resultando em uma enunciação aparentemente objetiva.

Essa relação entre locutor e interlocutor foi esquematizada da seguinte forma:

Quadro 1 - Relações entre locutor e interlocutor

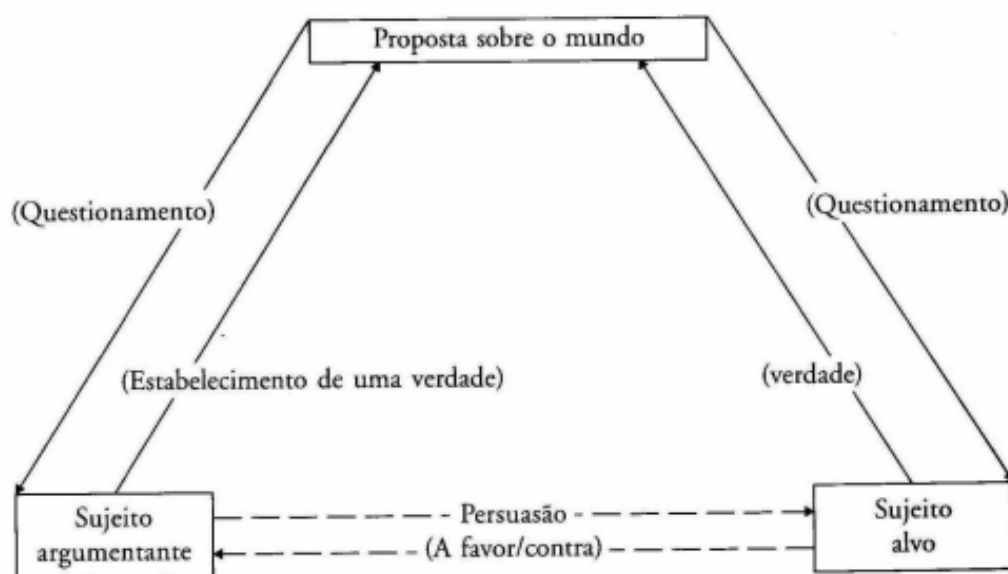
Comportamentos enunciativos	Especificações Enunciativas	Categorias Linguísticas
Relação de Influência (Relação do locutor ao interlocutor)	Relação de Força (Locutor + /Interlocutor -)	Interpelação Injunção Autorização

⇒ Alocutivo	Relação de pedido (Locutor - /Interlocutor +)	Aviso Julgamento Sugestão Preposição
		Interrogação Petição

Fonte: Charaudeau (2016, p. 85).

2) Modo de organização argumentativo, que leva em consideração um saber que provém da experiência humana, um ato que depende tanto daquele que argumenta como daquele que recebe uma argumentação e emite uma resposta a partir dela. Esse modo possibilita a construção das explicações sobre o mundo a partir de uma perspectiva racional de persuasão ou de demonstração, como podemos ver na figura 20:

Figura 20 - Relação Sujeito Argumentante, Proposta e Sujeito-Alvo



Fonte: (Charaudeau, 2016, p. 205)

Trata-se de uma relação de três vértices – um sujeito argumentante, uma proposta sobre o mundo e um sujeito alvo. A argumentação está diretamente relacionada ao raciocínio de um sujeito que, em suas convicções, tentará construir explicações ao interlocutor na tentativa de alcançar a mudança de seu posicionamento (do interlocutor) por meio da persuasão. Charaudeau (2016) condiciona a argumentação a alguns elementos, como:

- uma proposta sobre o mundo que provoque um questionamento em alguém quanto à sua legitimidade (um questionamento quanto à legitimidade da proposta);
- um sujeito que engaje em relação a esse questionamento (convicção) e desenvolva um raciocínio para tentar estabelecer uma verdade (quer seja própria ou universal,

quer se trate de uma simples acessibilidade ou de uma legitimidade) quanto a essa proposta;
 - um outro sujeito que, relacionado com a mesma proposta, questionamento e verdade, constitui-se no alvo da argumentação. Trata-se da pessoa a que se dirige o sujeito que argumenta, na esperança de conduzi-la a compartilhar ou refutar (ficar contra) a argumentação (Charaudeau, 2016, p. 205).

Para que haja uma argumentação é necessário um sujeito argumentante, uma proposta sobre o mundo e um sujeito alvo, uma relação triangular. A argumentação é o “resultado textual de uma combinação entre diferentes componentes que dependem de uma situação que tem finalidade persuasiva” (Charaudeau, 2016, p. 207).

3) Modo de organização narrativo, que tem como finalidade narrar, organizando o mundo de forma sucessiva e contínua, com início e fim (Charaudeau, 2016). Este modo se caracteriza pela construção de uma sucessão de ações, delimitada em seu início e fim para que haja coerência. É a intenção do sujeito que motiva essa sucessão, pois ele “elabora um projeto de fazer e tenta conduzi-lo bem” (Charaudeau, 2016, p. 168).

Os jogos são essencialmente narrativos, discursos ficcionais que existem em um mundo paralelo, que possuem vida própria e cujo conteúdo independe daquilo que acontece no nível situacional, mesmo estando ligado a ele, pois fazem parte de uma encenação do ato de linguagem. De acordo com Mello (2004, p. 93), esse tipo de discurso “[...] é analisável - como qualquer outro objeto construído com/pelo código linguístico -, segundo as regras da Linguística e o processo de comunicação, visto que ele é produto de sua enunciação, supõe um momento e um lugar particular e é composto, incontestavelmente, de emissor-código-mensagem- receptor”.

Para Maingueneau (1996), há no mínimo três atos de enunciação simultâneos nos discursos ficcionais: (1) do autor em relação a um público “virtual”; (2) do diretor em relação a um público específico, e; (3) de um personagem em relação a outro. O ato de enunciação de um personagem em relação a outro, no mundo paralelo em que se desenvolve a história, ficcionalmente acontecem várias encenações de atos de linguagem, de contratos de comunicação determinados por componentes psicossociocomunicacionais. De acordo com o autor, tendo como base Sarle e Genette, essas enunciações consistiriam em encenações “fingidas” do ato de linguagem, visto que “por um lado, as enunciações em cena apresentam-se como proferidas espontaneamente pelos personagens, por outro, são apenas a atualização de enunciados escritos anteriormente” (Maingueneau, 1996, p. 161).

4) Modo descritivo, por vezes, se assemelha e se confunde com o modo argumentativo. Para Charaudeau (2016, p.111), o termo descritivo é usado para a definição de um procedimento discursivo denominado modo e organização do discurso, sendo o modo um processo, e a

descrição o resultado. Dessa forma, é possível a junção do descritivo, do narrativo e do argumentativo. O descrever está

[...] estreitamente ligado a contar, pois as ações só têm sentido em relação às identidades e às qualificações de seus actantes. Não é a mesma coisa dizer: ‘O leão salvou o camundongo’, e dizer: ‘O pequeno camundongo salvou o leão, o rei dos animais’; aliás, todas as fábulas que contam como um personagem se livra de uma situação perigosa com a ajuda de um artifício só podem ser compreendidas na medida em que um dos personagens é identificado e qualificado como forte ou ameaçador (o lobo, por exemplo) e o outro como frágil e ameaçado, mas esperto (a raposa) (Charaudeau, 2016, p. 111-112).

O modo descritivo, assim, não serve o narrativo, mas dá sentido a ele. Ele também se compõe de três elementos autônomos e indissociáveis: 1) nomear – trazer à tona os seres do mundo, classificando-o por sua semelhança e diferenças constitutivas; 2) localizar – situar: alocar os seres no mundo, estabelecendo uma posição em um tempo e espaço determinado; 3) qualificar – particularizar os seres, especificá-los.

É através da qualificação que os sujeitos colocam em prática seus imaginários, podendo ser individuais ou fazer parte de um coletivo. Quando um ser qualifica outro, mostra também como ele se constrói, com suas palavras indicando em quais grupos ou subgrupos se inserem. A atividade de qualificar, para Charaudeau (2016, p. 138)

se exerce, a propósito da descrição dos seres humanos, em seu aspecto físico, gestual, de indumentária, em suas posturas, gostos, identidades (idade, sexo, altura, peso, endereço etc.), manias, comportamentos, palavras, os objetos que possuem etc.; e também com relação aos seres humanos, objetos, meio ambiente (paisagens, lugares, época etc.), e aos seres conceituais ou a fenômenos que são objetos de definições.

Além disso, é o sujeito falante quem ordena a cena descritiva, tornando-se um descritor, podendo intervir explicitamente ou não, produzindo efeitos de saber, de realidade, de ficção, de confiança e de gênero (Charaudeau, 2016, p. 139).

Os jogos eletrônicos, embora sejam essencialmente narrativos, o modo descritivo opera dentro dessas narrativas, dando sentido às ações através de identificação e qualificação de seus elementos. Se levarmos em consideração os três elementos autônomos e indissociáveis do modo descritivo nos jogos, temos: (1) nomear – traz à tona os seres do mundo do jogo, identificando os personagens, objetos, cenários e mecânicas de jogo. Por exemplo, no jogo *Pac-Man*, o disco amarelo é nomeado como o próprio *Pac-Man*, constituindo-se como um símbolo. Da mesma forma, os fantasmas são nomeados e possuem características visuais que os distinguem; (2) localizar – envolve situar os seres no mundo do jogo, estabelecendo sua posição em um tempo e espaço determinados através da construção de ambientes de definição de mapas e de progressão temporal da narrativa; (3) qualificar – nos jogos, a qualificação ocorre através da descrição de atributos dos personagens, como aparência física, habilidades e personalidade, e

dos ambientes, como atmosfera e detalhes visuais. Utilizando a qualificação, os criadores dos jogos colocam em prática seus imaginários, mostrando como os elementos do jogo se constroem e se inserem em determinados grupos ou subgrupos. Quem cria o jogo atua como um descritor, ordenando a cena descritiva, podendo intervir para produzir diferentes efeitos, como de realidade ou ficção.

Assim, dentro do modo de organização descritivo nos jogos eletrônicos, os elementos são apresentados e compreendidos através dos atos de nomear, localizar e qualificar, conferindo significado e contexto à narrativa e à experiência do jogador.

3.1.1 *Mise-en-scène* – O ato de linguagem como encenação

Para Charaudeau (2001), dentro de um discurso (ou encenação), existem quatro sujeitos: 1) o sujeito comunicante (que detém a iniciativa no processo de comunicação); 2) o sujeito enunciador (o que produz); 3) o sujeito destinatário (o que interpreta); e 4) o sujeito interpretante (o que tem a iniciativa do processo de interpretação). Para que possa existir interação, é necessária uma relação contratual entre os sujeitos comunicantes envolvidos no ato e, para isso, necessita o encontro entre parceiros que se reconheçam e estabeleçam uma relação de fazer valer recíproca na construção de sentidos.

De acordo com o autor (Charaudeau, 1992), o ato de linguagem é um dispositivo no qual se encontra o sujeito falante em relação ao interlocutor, e é composto por quatro elementos: 1) situação de comunicação na qual os parceiros da interação se encontram, determinados por uma identidade e ligados por um contrato comunicacional; 2) modos de organização do discurso, no qual a matéria linguística é organizada pela finalidade do sujeito falante; 3) a língua, que se organiza por forma e sentido; e 4) texto, o resultado do ato de linguagem. Dessa forma, a comunicação é uma encenação, pois,

[da] mesma forma que um ator em cena de teatro utiliza o espaço cênico, a cenografia, a iluminação, a sonorização, os comediantes, um texto, para produzir os efeitos de sentido para um público imaginado para ele, o locutor – que deseje falar ou escrever – utiliza os componentes do discurso de comunicação em função dos efeitos que ele quer produzir em seu interlocutor (Charaudeau, 1992, p. 634)⁵⁹.

A partir disso, a Semiolinguística propõe a divisão do ato em dois circuitos e institui quatro sujeitos interactantes responsáveis pelos processos de produção e interpretação dos

⁵⁹ Original: “De même qu’un metteur en scène de Théâtre utilise l’espace scénique, les décors, la lumière, la sonorisation, les comédiens, un texte, pour produire des effets de sens à l’adresse d’un public qu’il imagine, de même le locuteur – qu’il veuille parler ou écrire – utilise les composantes du dispositif de la Communication en fonction des effets qu’il veut produire sur son interlocuteur”. Tradição própria.

discursos. Sendo assim, temos: 1) o circuito externo constituído como material psicossocial do ato, incluindo dois indivíduos psicossociais, denominados sujeito comunicante (EUc) e sujeito interpretante (TUi); 2) o circuito interno, no qual estão incluídos os protagonistas do dizer, o sujeito enunciador (EUe) e o sujeito destinatário (TUd). O sujeito comunicante (EUc) é o locutor e articulador da palavra, testemunha de um determinado real e, através da produção, projeta dois outros indivíduos, o EUe, que propõe em cena suas intenções e representa um papel linguageiro, e o TUd, uma representação do TUi. Assim, temos os quatro sujeitos interactantes: 1) EUe – a imagem de enunciador criada pelo produtor da fala; 2) EUc – representa a intencionalidade⁶⁰ do EUe; 3) TUd – interlocutor fabricado pelo EUe, o destinatário ideal, adequado aos seu ato de comunicação; 4) TUi – condutor do processo de interpretação, um agente que testemunha um determinado real. O EUe e o TUd existem no e pelo discurso, assumindo certos estatutos linguageiros, independente dos sujeitos psicossociais reais do ato, o EUc e o TUi. Nos videogames, veremos mais sobre a organização dos circuitos e os sujeitos interactantes na seção 3.4.

Na Teoria Semiolinguística, o discurso assume dois sentidos: 1) Discurso como estando relacionado à *mise en scène* (encenação) do ato de linguagem; 2) Discurso enquanto relacionado aos saberes partilhados em sociedade, ligado aos imaginários sociodiscursivos, construindo significação dos objetos do mundo (Charaudeau, 2017). O discurso, assim, supõe uma dimensão além da frase, visto que seu sentido se constrói de uma multiplicidade de contextos, fazendo com que a produção discursiva só possa ser inferida pelo jogo de combinações de todos esses fatores (Charaudeau, 2011).

3.1.2 Contrato comunicacional

A encenação discursiva apresentada anteriormente apenas ganha sentido pelo contrato comunicacional ou contrato de fala, que liga os sujeitos por uma finalidade discursiva. O contrato comunicacional, para Charaudeau (1983, p. 54), é

[construído] pelo conjunto de restrições que codificam as práticas sócio linguageiras resultando em condições de produção e interpretação (circunstâncias do discurso) do ato de linguagem. Esse contrato de fala dá um certo estatuto sócio linguageiro aos diferentes protagonistas da linguagem, determinando suas falas (Charaudeau, 1983, p. 54)⁶¹.

⁶⁰ Este conceito será aprofundado na seção 3.1.4.

⁶¹ Original: “[...] constitue par l’ensemble des contraentes qui codifient les pratiques socio-langagières et que résultent des conditions de production e d’interprétation (circonstances de discours) de l’acte de Language. Ce Contrat de parole donne un certain statut socio-langagier aux différents protagonistes du Language que surdétermine leur parole”. Tradução própria.

O contrato de fala, dessa forma, é constituído como um dos saberes partilhados pelos sujeitos do dizer, visto que toda troca comunicacional se sustenta em um contrato partilhado pelos membros de uma sociedade. Esse contrato também pode ser caracterizado por um conjunto de restrições que condicionam as práticas sócio linguageiras, a partir de quatro componentes, de acordo com Charaudeau (2006): 1) Finalidade: categoria que ordena o ato de linguagem em função de um objetivo, entendida como um dos elementos essenciais na constituição da expectativa da troca linguageira; 2) Identidade dos participantes: característica dependente dos sujeitos inscritos e engajados na troca linguageira, definida pelas questões “quem fala com quem?”, “quem se dirige a quem?”; 3) Propósito: categoria que requer que todo ato de linguagem seja construído por um domínio de saber, respondendo a “do que se trata?” (Charaudeau, 2006, p. 69-70); 4) Circunstâncias materiais: dispositivo material em que o ato de linguagem se realiza, é o ambiente, o suporte físico da mensagem.

As circunstâncias de produção e interpretação do discurso são compostas pela existência de dois sujeitos em relação de intersubjetividade, de convenções, normas e acordos que regulam essa troca linguageira e a troca de saberes compartilhados, o que possibilita a compreensão e o reconhecimento das identidades discursivas dos sujeitos, reconhecendo a finalidade do ato de linguagem para ambos.

Para Charaudeau, todo ato de linguagem se realiza dentro de uma relação contratual específica, implicitamente reconhecida pelos sujeitos inseridos na relação, definindo os aspectos ligados aos planos situacionais – por exemplo, as identidades dos parceiros, seus objetivos, os assuntos discutidos, as circunstâncias materiais – e também definindo os aspectos relativos ao plano comunicacional e ao plano discursivo – quais são as maneiras de dizer ou quais estratégias discursivas são mais pertinentes. Quando pensamos nos jogos de videogame, por exemplo, espera-se que um dos participantes (o criador da história) possua e demonstre determinados conhecimentos e ideias a respeito da narrativa que pretende contar, tendo como objetivo transmitir tais ideias aos sujeitos aos quais ele se dirige (o jogador), dentro dos limites estabelecidos pela mídia. Da mesma forma, espera-se que os jogadores possuam uma competência específica no que diz respeito ao conjunto de saberes partilhados entre os sujeitos em relação ao mundo, ajustando-se às circunstâncias do contrato, também se servindo de estratégias consideradas apropriadas para esse tipo de contrato.

Dessa forma, “o contrato é um quadro de reconhecimento no qual se inscrevem parceiros para que se estabeleça a troca e a intercompreensão, sendo, portanto, da ordem do imaginário social” (Charaudeau, 1999, p. 6), ou seja, espera-se que os sujeitos que compartilham um universo cultural possuam um entendimento relativamente próximo sobre os diversos tipos de

contrato e expectativas sobre as identidades dos sujeitos, seus objetivos, os assuntos a serem abordados e as prováveis maneiras de falar em cada caso.

Ainda de acordo com o autor, todo intercâmbio linguageiro se organiza na forma de contrato de comunicação e, para que esse contrato se estabeleça, é necessário que o sujeito comunicante tenha seu direito de fala reconhecido pelo interpretante, que seja considerado alguém digno de ser escutado. Três condições fundamentam o direito a fala (Charaudeau, 1996): 1) reconhecimento do saber: o comunicante precisa demonstrar que seu discurso se refere a um conjunto de significados ou interpretações aceitos de forma consensual pelos membros da comunidade que o sujeito destinatário faz parte; 2) reconhecimento do poder: o comunicante precisa demonstrar possuir determinadas identidades sociais que o legitimam para proferir o discurso planejado. O grau de legitimidade conferido ao comunicante depende da adequação estabelecida entre sua identidade e status social e o papel linguageiro pretendido; 3) saber fazer: a capacidade do sujeito comunicante de conquistar a credibilidade dos destinatários demonstrando sua legitimidade, estando apto para se desempenhar de forma a confirmar as expectativas que fazem sobre ele.

Os discursos, assim, se definem no jogo socialmente condicionado da busca pelo reconhecimento do direito à fala, desenvolvendo nos interpretantes os movimentos de entrada (*input*) do discurso e saída (*output*) da atividade responsiva. Entre esses dois movimentos, há um momento de compreensão responsiva ativa no qual o sujeito processa as informações de maneira lógica (*logos*) ou de modo passional (*pathos*).

3.1.3 Estratégias discursivas

Quanto às estratégias discursivas, o sujeito comunicante concebe, organiza e concretiza suas intenções para produzir determinados efeitos sobre o sujeito interpretante, o influenciando a se identificar como um destinatário construído pelo comunicante. O sujeito enunciador, dentro das restrições impostas pelo contrato comunicacional, possui uma margem de manobra que concretiza sua fala por meio das estratégias discursivas. O ato de linguagem, então, é caracterizado por dois espaços: 1) Espaço discursivo, que é condicionado pelo contrato de comunicação; 2) Espaço de estratégias, a margem de manobra que permite a encenação do discurso do sujeito.

O sujeito enunciador pode, por meio da tomada de palavra, encenar efeitos de identificação relacionados com a imagem que ele deseja construir de si, para que seja reconhecida pelo destinatário; encenar efeitos de patemização com o que pretende que o

destinatário experimente; encenar efeitos de racionalização, pertencente às estratégias de argumentação.

As estratégias encenadas pelo sujeito enunciador podem emergir em três planos: 1) plano de legitimidade: as estratégias são determinantes da posição de autoridade do sujeito enunciador, dão autoridade; 2) plano de credibilidade: as estratégias determinam a posição de verdade do sujeito, que está preocupado em mostrar que seu discurso é verdadeiro e pode ser tomado como verdade; 3) plano de captação: objetiva trazer o destinatário para o mesmo arranjo que o enunciador. Pensando nos videogames, podemos organizar os três planos da seguinte forma: 1) plano de legitimidade: pode se apresentar pela própria organização do discurso, com quem produz o jogo tendo legitimidade daquilo o que diz, por sua posição de superioridade na “hierarquia” comunicacional, é ele quem dita o que e como vai ser dito na história, como e quando acontecerão as interações etc.; 2) plano de credibilidade: podemos considerar os *NPC*’s colocados pelo EUE na história para “treinar” o jogador, estando em posição de superioridade e, assim, possuindo credibilidade em seu discurso; e 3) plano de captação: podemos pensar nos jogos de MMORPG, por exemplo, nos quais o jogador possui mais liberdade, tanto de ações quanto de interações, com escolhas que podem ou não alterar a história.

3.1.4 Intencionalidade, Finalidade e visada comunicativa

Para Charaudeau (2004, p. 25) “cada situação de comunicação seleciona, para definir sua finalidade, uma ou várias visadas dentre as quais, geralmente, uma (às vezes duas), é dominante”. As visadas, por esse lado, marcam a intencionalidade do falante a partir de um ponto de vista, tendo relação com o julgamento de um sujeito-analisante (Charaudeau, 2004). A percepção de uma visada em relação a um determinado contrato de comunicação passa pelo crivo de saber a finalidade predominante em um tipo de discurso e, assim, qual visada satisfaz essa finalidade.

A intencionalidade traz consigo algumas questões sobre o sentido do texto, sobre seu verdadeiro locutor, a razão pela qual foi escrito. Não há como garantir o sentido pretendido pelo sujeito enunciador, visto que o sentido é sempre construído, resultado da interação entre os parceiros do ato de comunicação. Conforme explica Charaudeau (2016, p. 56),

[...] o sujeito comunicante sempre pode supor que o outro possui uma competência linguageira de reconhecimento análoga à sua. Nessa perspectiva, o ato de linguagem torna-se uma proposição que o EU faz ao TU e da qual ele espera uma contrapartida de convivência.

Podemos supor, então, que um sujeito, ao elaborar um enunciado, pretende causar um efeito de sentido em um destinatário específico. Esse destinatário, ao entrar em contato com o enunciado, pode ou não atender à expectativa do sujeito, podendo interpretar e depreender: 1) um sentido semelhante ao almejado pelo sujeito, resultando na convivência esperada; 2) um sentido próximo, mas não igual ao almejado, levando a uma convivência parcial; ou 3) um sentido oposto ao almejado, gerando discordância entre o sentido pretendido pelo sujeito enunciatador e o sentido depreendido pelo destinatário. Os enunciados, assim, possuem uma imprevisibilidade de efeitos de sentidos.

As finalidades e as visadas discursivas compõem o tema e as circunstâncias de realização do ato de linguagem, nomeado por Charaudeau de contrato de comunicação. Neste contrato, são previstas as coerções sociodiscursivas que podem ser impostas ao sujeito comunicante, e as estratégias discursivas que esse sujeito tem para utilizar e realizar sua fala. As finalidades auxiliam na percepção da intenção levando em consideração a coletividade (as representações sociodiscursivas) e a recorrência de alguns propósitos no ato de linguagem socialmente difundido.

Por outro lado, as visadas

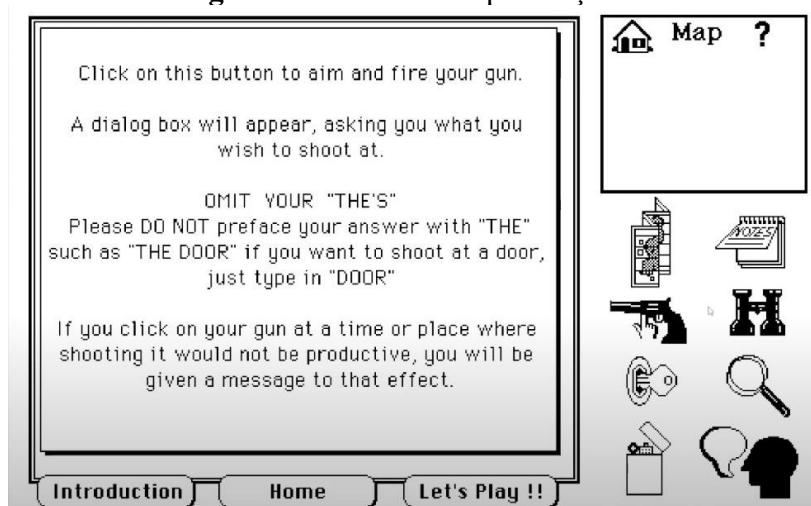
correspondem a uma intencionalidade psico-sociodiscursivas que determina a expectativa (*enju*) do ato de linguagem do sujeito falante e, por conseguinte, da própria troca linguageira. As visadas devem ser consideradas do ponto de vista da instância de produção que tem em perspectiva um sujeito destinatário ideal, mas evidentemente elas devem ser reconhecidas como tais pela instância de recepção; é necessário que o locutor e o interlocutor possam recorrer a elas (Charaudeau, 2004, p. 23).

Nesse sentido, as visadas são pontes entre a finalidade e a intencionalidade do sujeito falante, podendo ser consideradas como hipóteses (do destinatário) sobre a ação da instância de produção. Podemos dividi-las em seis visadas principais (Charaudeau, 2004, p. 23-24): 1) visada de “prescrição”: EU quer “mandar fazer”, possuindo autoridade de poder sancionar, TU se encontra em posição de “dever fazer”; 2) visada de “solicitação”: EU quer “saber”, estando em posição de inferioridade de saber diante de TU, mas legitimado em sua demanda. TU está em posição de “dever responder” à solicitação; 3) visada de “incitação”: EU quer “mandar fazer” mas não está em posição de superioridade, devendo “fazer acreditar” (por persuasão ou sedução) ao TU que ele será o beneficiário de seu próprio ato. TU está em posição de “dever acreditar” que, se ele age, é para o próprio bem; 4) visada de “informação”: EU quer “fazer saber”, legitimado em sua posição de saber. TU se encontra na posição de “dever saber”; 5) visada de “instrução”: EU quer “fazer saber-fazer”, estando ao mesmo tempo em posição de autoridade e de legitimação para transmitir seu saber. TU está em posição de “dever saber fazer”

seguindo o que é proposto pelo EU; 6) visada de “demonstração”: EU quer “estabelecer a verdade e mostrar as provas”, seguindo uma posição de autoridade de saber. TU está em posição de receber e “avaliar” uma verdade.

Pensando na relação produtores-jogadores, podemos organizar as visadas da seguinte forma: 1) visada de “prescrição”: orientações no jogo como “fala x” ou “faça y” para que o jogador possa seguir na história (Figura 21); 2) visada de “solicitação”: o jogador deve inserir informações no jogo, podendo ser nome, gênero e características que auxiliem na narrativa (Figura 22); 3) visada de “incitação”: através de métodos discursivos, fazer o jogador acreditar que, ao tomar certa atitude, ele será o beneficiado da ação (Figura 23); 4) visada de “informação”: em posição de superioridade de saber, fornecer informações necessárias para o jogador, que está em desvantagem (Figura 24); 5) visada de “instrução”: as instruções necessárias para que se possa jogar o jogo como, por exemplo, quais botões do controle/teclado deve se utilizar, quais regras devem ser seguidas, tutoriais etc. (Figura 25); 6) visada de “demonstração”: através de um *NPC*, demonstrando ao jogador como o jogo deve ser jogado (Figura 26).

Figura 21 - Visada de “prescrição”⁶²



Fonte: arquivo da autora.

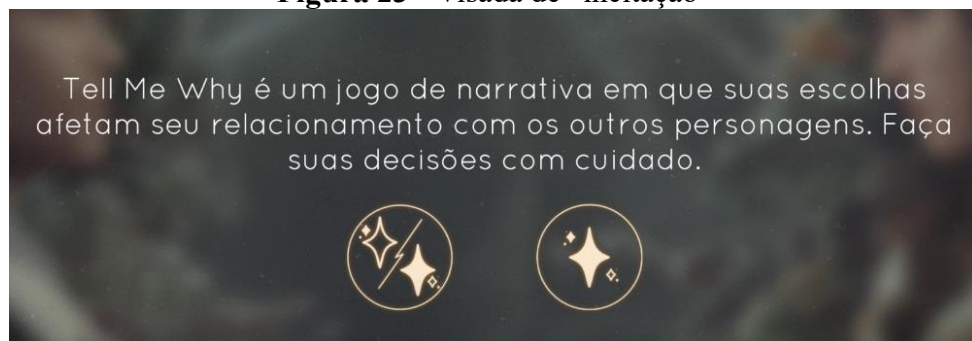
⁶² Tradução: “Clique neste botão para mirar e utilizar sua arma. Uma caixa de diálogo aparecerá, perguntando em quê você deseja atirar. Omita seus “the’s”. Por favor, NÃO inicia sua resposta com “O/A” como “A PORTA” se você deseja atirar em uma porta, apenas digite “PORTA”. Se você clicar em sua arma em um local onde atirar não seja produtivo, receberá uma mensagem para esta ação.” – tradução própria.

Figura 22 - Visada de “solicitação”⁶³



Fonte: arquivo da autora.

Figura 23 - Visada de “incitação”



Fonte: arquivo da autora.

Figura 24 - Visada de “informação”



Fonte: arquivo da autora.

⁶³ Tradução: “Com quem você deseja falar?” – tradução própria.

Figura 25 - Visada de “instrução”



Fonte: Reddit (2021).

Figura 26 - Visada de “demonstração”



Fonte: arquivo da autora.

As visadas, como podemos ver, possuem um duplo caráter, por um lado constituem o contrato de comunicação, compondo as finalidades discursivas e, por outro lado, são instrumentos de observação da instância comunicativa da instância de produção, fundamentado em pressupostos teóricos e em diferentes tipos de saberes, como empíricos, intuitivos e científicos.

3.2 A linguagem dos videogames

A construção da linguagem do videogame se deu a partir de mídias diversas, como jogos de tabuleiro, cinema, televisão, desenhos animados etc. Wolf (2003) aponta que o videogame foi a primeira mídia que permitiu o jogo em um espaço diegético – que decorre ou existe dentro

de uma trama, com suas particularidades, limites e coerências – navegável em uma tela, permitindo o controle de avatares com direta influência nos elementos do jogo, pois o videogame “acontece na imagem, cuja interatividade requer uma maneira de ler e entender o imaginário abstrato” (Wolf, 2003, p. 49)⁶⁴. Ainda de acordo com o autor, os MMORPG (jogos estilo RPG *online*, mais informações na seção 1.4) são os primeiros mundos virtuais 24h por dia, “o primeiro exemplo de experiências mediadas individualizadas dentro de uma audiência de massa (a experiência de cada jogador é única, independentemente do número de participantes simultâneos)” (Wolf, 2003, p. 11)⁶⁵.

Essa interação com símbolos executada pelo computador encontra nos jogos o ambiente perfeito dessa linguagem. Poole (2000) fez uma leitura do jogo *Pac-man*®, demonstrando o jogo de símbolos que executamos ao jogar.

Pegue o pequeno disco. Esse é o próprio *Pac-man* [...] a forma amarela que concordamos ser *Pac-man*. Por essa razão, ele é um símbolo. [...] Conforme se move, a “fatia de pizza” faltando expande e contrai, lembrando uma boca esquemática em perfil. [...] Dessa maneira, o *Pac-man* é também, em certo modo, um ícone. [...] E aquelas águas vivas com olhos? Elas são símbolos, mas são mais icônicas do que o próprio *Pac-man*, no que seus olhos são relativamente bem definidos. [...] Agora, os fantasminhas [as águas vivas] são, na verdade, alguns dos mais semioticamente avançados itens do jogo porque seus olhos também funcionam indexicalmente. Para onde os olhos estão olhando é aonde o fantasma irá em seguida. Os olhos “apontam”; funcionam como índice. Isso é um sinal particularmente importante para o jogador observar, pois muito do jogo é evitar contato com os fantasmas [...]. Há uma mistura [simbólica] similar nos pontos grandes [...] perto dos cantos do labirinto. Como seus irmãos menores, eles são símbolos (de pura comida abstrata), mas seu tamanho avantajado também funciona indexicalmente. Eles são maiores em circunferência, e consequentemente maiores em utilidade [...] (Poole, 2000, p. 311-314 – destaques nossos)⁶⁶.

Poole (2000) também chama a atenção para as relações entre esses símbolos dentro da mecânica do jogo:

As bolhas [os pontos] têm uma função adicional: comer *power-ups*. Quando *Pac-man* come uma bolha, ele pode, por um curto período de tempo, se virar e perseguir os fantasmas que antes o perseguiam. Podemos dizer, então, que em termos semióticos, os *power-ups* funcionam como signos de segunda ordem – signos sobre signos. A

⁶⁴ Original: “[...] took place within an image, whose interactivity required a new way of reading and understanding abstract imagery”. Tradução própria.

⁶⁵ Original: “[...] the first instance of individualized mediated experiences within a mass audience (each player’s experience is unique despite the large number of simultaneous participants)”. Tradução própria.

⁶⁶ Original: “Take that little disk. That is Pac-Man himself. [...] the crude yellow shape is agreed to stand for Pac-Man. It is therefore a symbol. [...] As he moves around, the missing ‘slice of pizza’ expands and contracts, resembling a schematic mouth in profile. [...] In this way, Pac-Man is also to some extent an icon. [...] What about those jellyfish with eyes? They are symbols, but they are also more iconic than Pac-Man himself, in that their eyes are relatively well-defined. [...] Now the ghosts are actually some of the most semiotically advanced items in the game – partaking of all three modes of sign – because their eyes also function indexically. Where the eyes are looking is where the ghost is going to go next. The eyes ‘point’; they work as an index. This is a particularly important sign for the player to be able to read, as for most of the game she must avoid contact with the roaming ghosts. [...] There is a similar mix in the large dots [...] near the corners of the maze. Like their smaller brothers, they symbolic (of pure, abstract food), but their increased size also functions indexically. They are bigger in circumference, and hence they are bigger in utility [...]”. Tradução própria.

própria bolha é um símbolo convencionado para *power-up* de acordo com o design do jogo Pacman, mas o *power-up* sozinho não tem uma existência independente. O significado dos *power-ups* consiste inteiramente em mudar as relações potenciais entre o resto dos signos no jogo por um determinado período de tempo (Poole, 2000, p. 314-315 – destaques nossos)⁶⁷.

Os jogos de videogame geram e manipulam diversos símbolos, apresentando-se como uma importante interface simbólica. Essa característica contribuiu para transformar como interagimos com o computador, além de estimular o desenvolvimento da cognição através de relações simbólicas complexas e de percepção físico-espacial exigida pelos jogos. Nessas experiências, o jogador (ou usuário) interage com diversas possibilidades de ação, podendo escolher diferentes caminhos que, em alguns casos, alteram o desfecho do jogo.

Essa mudança na forma de usar o espaço no videogame possibilitou remediar outras mídias e outras linguagens. Wolf (2001, p. 53-70), do ponto de vista dos videogames, compilou 11 diferentes maneiras de trabalhar esse espaço: 1) baseado em texto, sem espaço visual; 2) uma tela única, confinado; 3) uma tela única, confinado, com emenda nas bordas; 4) rolagem em um eixo; 5) rolagem em dois eixos; 6) espaços adjacentes mostrados um por vez; 7) camadas de planos móveis independentes (vários fundos de rolagem); 8) espaços com movimento no eixo-z para dentro e fora da tela; 9) espaços múltiplos não adjacentes mostrados simultaneamente; 10) ambiente interativo tridimensional; 11) espaços representados (ou mapeados). O item 1 é referente apenas a jogos de computador tipo adventure baseados em texto; os itens 2 e 3 são os videogames de primeira geração (baseados em jogos de tabuleiro), com tela confinada, o que impedia a exploração do espaço; os outros itens, excluindo os itens 8 e 10, exploram espaços de forma bidimensional de diversas maneiras que, juntamente ao avanço tecnológico, trouxe mais profundidade ao universo diegético e narrativo dos videogames. Com isso, havia poder de representação suficiente para contar uma história dentro do próprio jogo, e não apenas fora dele como ocorria anteriormente.

O jogo alcança o que o cinematográfico não consegue: uma sensação de presença literal e um novo papel participativo. Entretanto, a questão do posicionamento ideológico é tão pertinente para essa nova mídia quanto para o cinema. O papel de observador implícito do espectador é concretizado no imaginário do videogame através da figura do avatar, um

⁶⁷ Original: “The blobs have a further function: as power-ups. When Pac-Man eats a blob, he may for a short while turn and chase the ghosts that have thus far been pursuing him. We can now say that in semiotic terms, power-ups actually function as second-order signs – signs about signs. The blob itself is an agreed symbol for ‘power-up’ according to Pac-Man’s game design, but the power-up itself has no independent existence. Funnily enough, this is one context in which a phrase from postmodern theory is particularly appropriate: a power-up is a ‘floating signifier’. The power-ups’s meaning consist entirely in a change of the potential relations between the rest of the signs in the game over a predefined period of time”. Tradução própria.

personagem “presente” que substitui o jogador, que assume o controle da câmera com uma liberdade aparente. O jogador sai de uma posição de “sim, é isso o que eu vejo” do cinema, para um “sim, é isso o que eu faço” dos jogos.

O avanço tecnológico permitiu aos videogames uma busca por uma nova linguagem que se adaptasse melhor à exploração de ambientes em três dimensões, pegando emprestada a já estabelecida linguagem do cinema e da televisão, buscando criar o mesmo efeito dramático conquistado pelo cinema. Com mídias como o CD-ROM e, posteriormente, o DVD, os videogames evoluíram cada vez mais as simulações complexas da imersão corporal. Conforme o avatar assumiu personalidade, história e presença em mundos com enredos cada vez mais detalhados, a representação codificada da imersão sintetizada pelos jogos de FPS colocaram os videogames em diálogo com o sistema representacional dominante do cinema de Hollywood. De várias maneiras diferentes – desde a simulação em primeira pessoa à totalidade ilusória que as edições convencionais oferecem ao espectador – os videogames e os filmes fazem um convite à comparação. Alison McMahan (2003) aponta que

[n]arrativa e gênero de narrativa são, muitas vezes, usados como uma maneira de definir as convenções de mundo e ajudar o usuário a alinhar suas expectativas com a lógica do mundo. Não é por acaso que o *role-playing* (RPG) e os jogos de aventura, os jogos de videogame que têm mais em comum com formas narrativas mais lineares baseadas no tempo como o cinema, estão entre os primeiros a ir para o 3D (McMahan, 2003, p. 69 – destaques nossos)⁶⁸.

Segundo Charles Bernstein (2001), ao tentar entender uma mídia, “é necessário pensar sobre o que caracteriza uma mídia de maneira que a distinga das outras mídias – o que, em essência, ela pode e as outras não” (Bernstein, 2001, p. 160)⁶⁹. O que caracteriza o videogame sobre as outras mídias é a interatividade. Poole (2000) argumenta que

[...] a imaginação que o videogame requer do jogador é de um processo diferente: é pragmática. Ela pode ser subdividida em duas partes: 1) imaginar-se dentro; 2) imaginar-se como. “Imaginar-se como” porque a cada momento essa operação precede o desafio dinâmico de estar apto a prever como sua ação afetará o sistema e, consequentemente, qual o melhor curso de ação; “imaginar-se dentro” porque é preciso que se entendam as regras do sistema semiótico apresentado, e as ações destas regras, não as regras do mundo real, aplicadas em si próprio. O requerimento é projetar a consciência ativa (além de apenas observar) dentro do reino semiótico. O jogador é absorvido pelo sistema: pela duração da partida, ele vive entre signos (outra maneira de descrever a dissolução da autoconsciência na experiência do videogame) (Poole, 2000, p. 320)⁷⁰.

⁶⁸ Original: “Narrative and Narrative genres are often used as a way of defining the conventions of a world and to help the user align their expectations with the logic of the world. It is no accident that role-playing and adventure games, the video game genres that have the most in common with more linear time-based narrative forms such as the cinema, were among the first to go 3-D”. Tradução própria.

⁶⁹ Original: “[...] it is often useful to think about what characterizes one medium in a way that distinguishes it from all other media – what is its essence, what can it do that no other medium can do”. Tradução própria.

⁷⁰ Original: “[...] the imagination that videogames require of the player is a different process: it is pragmatic. It can be subdivided into two parts: ‘imagining into’ and ‘imagining how’. ‘Imagining how’ because at every moment this operation precedes the dynamic challenge of being able to predict how one’s actions will affect the system,

O autor complementa demonstrando que, diferente do cinema ou literatura, nos videogames usamos mais a imaginação pragmática, pois as ações tomadas pelo jogador têm interferência direta nos eventos seguintes e, conseqüentemente, no desenvolvimento da narrativa. De certo modo, essa narrativa é construída em tempo real e, se nossa ação altera e constrói a narrativa, também altera e constrói as relações simbólicas dentro do jogo.

Segundo a pesquisadora Flávia Gasi (2013),

[o] videogame nos leva a explorar diferentes universos, os quais não necessariamente existem no cotidiano de forma biológica, mas podem muito bem ser diferenciados em outro tipo de recurso metafórico, o da simbologia. Isto é, por mais que você não possa assumir a faceta de uma criatura esverdeada, inumanamente musculosa, com presas e tacape em mãos, isso não significa que a relação vivenciada por esse “outro virtual” e a pessoa por trás das telas não influencia e altera o indivíduo que o corporiza em um mundo de *bites* e *bytes* (Gasi, 2013, p. 16).

Em outras palavras, os jogos permitem que um ser social (para Charaudeau, o EUc, o eu comunicante) se sinta representado no circuito do discurso como enunciador (o EUe) que, embora não tenha sido criado por ele, responde a desejos socialmente compartilhados, o que aponta para os imaginários sociodiscursivos.

Na visão de Gee (2007), quando o jogador assume um personagem, passa a pensar e agir como ele, influenciado por uma dinâmica de três identidades diferentes, considerando que os sujeitos apresentam múltiplas identidades: a) o jogador possui uma identidade real, aquela composta por suas múltiplas identidades multifacetadas, por exemplo, ser um homem ou mulher, universitário/a etc.; b) uma identidade virtual, a do personagem do jogo; e c) uma identidade projetada, quando o jogador assume o personagem e nele projeta suas intenções e valores de vida. Independente do jogo, Gee considera que jogá-los não é uma mera “perda de tempo”, visto que os jogadores estão sempre aprendendo algo:

Quando jogados de forma ativa e crítica, os jogos permitem experiências corpóreas para resolver problemas e refletir nos aspectos intrínsecos relativos ao design de mundos imaginários, às relações sociais e às identidades no mundo moderno (GEE, 2003, p. 48)⁷¹.

Nos estudos dos jogos digitais, encarnar um personagem é conhecido por assumir um avatar, representando a ação do jogador de vivenciar um personagem no mundo virtual, assumindo uma forma diferente da realidade. Ao estudar as relações discursivas presentes nos

and therefore what course of action is optimal; ‘imagining into’ because one needs to understand the rules of the semiotic system presented, and act as if those rules, and not the rules of the real world, applied to oneself. The requirement is to project the active (rather than just the spectating) consciousness into the semiotic realm. The videogame player is absorbed by the system: for the duration of the game, he lives among signs (another way of describing the dissolution of self-consciousness in the video game experience)”. Tradução própria.

⁷¹ Original: “[...] When they are played actively and critically, [...] they situate meaning in a multimodal space through embodied experiences to solve problems and reflect on the intricacies of the designs of imagined worlds and the design of both real and imagined social relationships and identities in the modern world”. Tradução própria.

jogos digitais, Araújo (2014) alega que o jogador assume o ponto de vista enunciativo eu-avatar, principalmente nos jogos que demandam um posicionamento em diálogos e permitem escolhas que alteram os rumos da narrativa. O eu-avatar descreve em termos enunciativos a relação identitária apresentada por Gee (2007) entre a identidade real e a identidade do personagem, resultando na identidade projetada, visto que é um ato que corresponde ao de colocar-se no lugar do outro.

3.3 Construção da identidade discursiva nos jogos

Como vimos anteriormente, as formações discursivas, em determinadas formações ideológicas, ditam o que pode ou não ser dito a partir de determinada posição ou dada conjectura. Os avatares/personagens evidenciam esse movimento de formação discursiva em que se encontram, pois determinam um conjunto de enunciados e ações condizentes com suas características que devem ser assumidas pelo jogador durante o jogo.

Os avatares/personagens são representações de um ou vários modelos do ambiente real a partir de características estereotipadas, preservando aspectos socialmente construídos e aceitos. O ambiente virtual, nesse sentido, mobiliza uma releitura dos modos de ser e agir assumidos pela identidade vivida e representada pelo avatar/personagem. Quando é utilizado por uma determinada pessoa, esses traços compõem a formação discursiva, que é atestada por suas características e mobilizada por estereótipo. Nesse ambiente,

[...] o usuário assume, por intermédio do avatar, determinada condição de sujeito ideal – no sentido de garantir, naquele espaço, o papel constitutivo e marcado por elementos que o determinam como representações de outro “ser”, este capaz de representar, naquele contexto de condições favoráveis, as ações de determinada identidade assumida, todavia provisória e condicionada ao tempo da narrativa decorrente ao ato de jogar (Araújo, 2014, p. 110-111).

Os enunciados projetados e assumidos pelo avatar serão sempre baseados em construções já estabelecidas, visto que a linguagem não poderá ser compreendida como sistema significativo sem relação com o exterior, devendo ser compreendida a partir do contexto histórico e ideológico dos sujeitos que a produzem e a interpretam.

Nos jogos, o que é representado como verdade é uma simulação do real, com a realidade mantida como ponto de partida. Para Baudrillard (1991), o ato de fingir não altera a realidade, o avatar/personagem constitui a farsa na qual o jogador está consciente de sua encenação – o ato de simular situações, representar ocasiões já conhecidas. Assim, o TUi simula a realidade que pode ser concebida no ambiente virtual e, para isso, utiliza atos linguisticamente capazes

de compor interações possíveis de encenação que, mesmo não vividas por ele (TUi), podem ser acionadas e criadas em função das experiências vividas nas situações reais.

O avatar também pode ser considerado um signo, na definição de Saussure (2002), sendo um tipo de signo que não se define ou se caracteriza por si, mas sim um signo de interação. Eles se apropriam da relação entre língua, sociedade e cultura, visando promover atos de fala, para se fazer e estar no ambiente cibercultural. A cibercultura, nesse sentido, é uma instância para a manifestação das construções discursivas, buscando representar identidades legitimadas no e pelo discurso. É formada pela intencionalidade da relação do EU e do TU em um determinado enunciado.

Os avatares estão veiculados ao contexto cibercultural, orientado e mobilizado através da criação de diferentes enunciados no aspecto da interação existente nos jogos digitais. Estes enunciados são ordenados por um EU anterior e exterior ao ambiente do jogo, assumindo o papel do “eu-avatar” (TUi) que pode ser representado por imagens ou símbolos ilustrativos. Os avatares/personagens não seguem todas as características do TUi, mas podem se valer delas na criação ou escolhas dos avatares que representam personalidades. Para Araújo (2014, p. 122),

[a] partir do momento que o “eu” anterior assume o “eu-avatar”, nesse ambiente, novas enunciações são criadas e modificadas durante os diferentes acessos, e por diferentes dinâmicas de interação. Essas enunciações são marcadas por “subjetividades” que estabelecem certa “verossimilhança” capaz de aproximar no máximo os agentes-usuários das condições naturais do homem, bem como promover a comunicação instaurada e ordenada por um conjunto de crenças, valores e modos diversificados de representação.

O ambiente virtual é capaz de eternizar um modo de ser durante uma cena enunciativa, mesmo que estática e representada por uma imagem. É o ambiente virtual que pode mediar esses movimentos assíncrona e sincronicamente, uma mediação dependente da interação da intenção do interlocutor.

Essa subjetividade apresentada no ambiente virtual pode ser entendida como pertencente ao *ethos*. Roland Barthes (1975, p. 203) define o *ethos* como “os traços do caráter que o orador deve mostrar ao auditório (pouco importa sua sinceridade) para causar boa impressão: são suas aparências. [...] O orador enuncia uma informação e, ao mesmo tempo, afirma: sou isso e não aquilo”. A escolha de um avatar está associada à subjetividade do *ethos*, na tentativa de designar individualidades, pautando-se no modo em que o jogador se enxerga ao modo pelo qual ele quer ser enxergado. No entanto, mesmo o avatar sendo capaz de representar as subjetividades do jogador, também apresenta um conjunto de generalizações prototípicas de diferentes modelos de representação em um determinado contexto. Assim, o ambiente virtual promovido pelos jogos é propício para a exposição de imagens capazes de

relacionar os “EUs” aos “TUs” além da fronteira discursiva, inserida no arranjo e comunicação capaz de explicitar subjetividades nas escolhas e arranjos desse ambiente, escolhas que podem ser enquadradas e alusivas a estereótipos representativos de papel social, etnia, de convenções arbitrárias, assim como o signo.

3.4 A semiolinguística dos personagens

Na Semiolinguística (Charaudeau, 2016), para que haja a interação são necessárias três competências: 1) competência situacional – visto que o ato de linguagem apenas ocorre em uma situação comunicativa – que requer uma observação de identidade dos falantes envolvidos e da finalidade da comunicação; 2) competência semântica, que aciona habilidades de construção e atribuição de sentido aos dizeres; e 3) competência semiolinguística, que permite a articulação entre os procedimentos discursivos de ordem enunciativa, descritiva, narrativa e argumentativa.

No processo de construção do personagem e, por consequência, da narrativa, o criador do jogo (ou a equipe criadora) leva o jogador a participar de duas instâncias: 1) competências geradas pelos personagens em ação; 2) competências geradas por ele mesmo quando constrói a história, engendrando o “jogo comunicativo” de cada personagem e dele, o jogador. Para Charaudeau (2016), esse jogo comunicativo consiste na relação que envolve dois “EUs” e dois “TUs”, como vimos anteriormente.

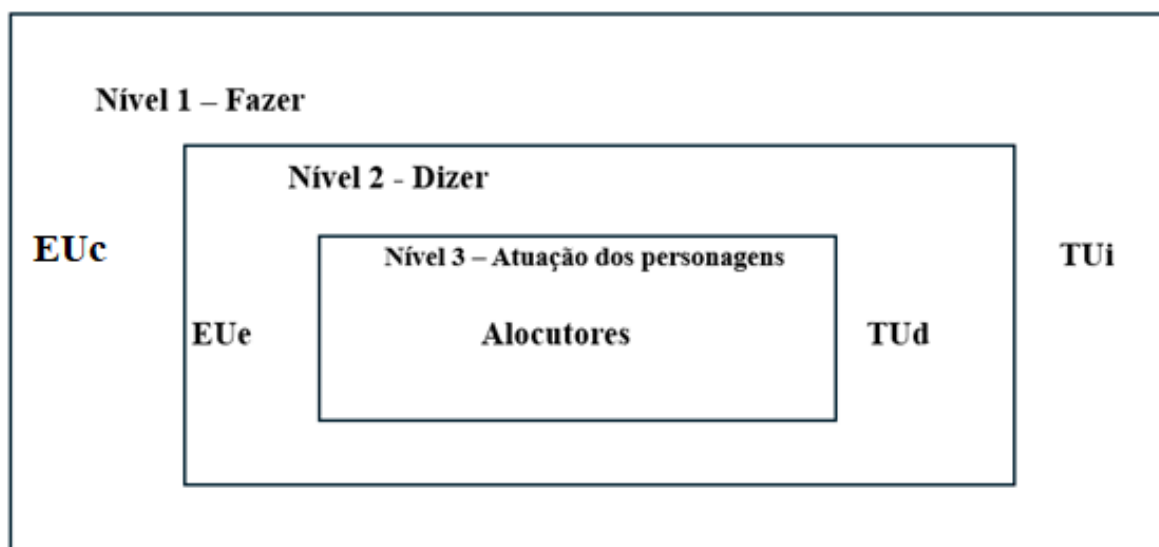
Tendo como base Charaudeau (2016, p. 24), no circuito externo do discurso, quando falamos de um jogo *indie* produzido por apenas uma pessoa, o(a) criador(a) do jogo é o EUc – uma pessoa de um determinado gênero, uma determinada idade, uma determinada sexualidade etc. Mas também pode ser uma instância composta em alguns casos, como em jogos criados por uma equipe para construir o referido gênero – e o jogador o TUi – ser de existência real, com identidade social, que cria projeções sobre o EUc também através do TUD.

No âmbito interno, produzem-se o EUE – o personagem/narrador idealizado/construído pelo EUc – e o TUD – a imagem idealizada do jogador, também construída pelo EUc. Se aplicarmos a teoria proposta por Gee (2007), o TUD também assume a faceta da identidade projetada do jogador, ou seja, a identidade assumida por ele ao encarnar um personagem. Dessa forma, no contrato de comunicação dos jogos, o EUc é quem produz a história, enquanto o EUE, a imagem criada pelo EUc, é o encarregado por contar a história. Para que essa comunicação seja bem sucedida, é importante que o TUD se aproxime ao TUi.

Em todo ato de discurso produzido, é necessário levar em conta os saberes sociais e histórico partilhados, assim como as hipóteses interpretativas que ultrapassam o domínio das

palavras (do explícito), assim, não havendo apenas a relação emissor-destinatário. A eficiência deste ato discursivo está estritamente relacionada a capacidade de fazer-se compreendido, entrando em jogo a competência semiolinguística, que articula esses conhecimentos nos quatro modos de organização do discurso, como vimos anteriormente. Tendo em mente o primeiro jogo do nosso *corpus*, *Caper in the Castro* (1989), podemos, então, esquematizar o circuito do discurso da seguinte forma:

Quadro 2 - Fazer situacional de *Caper in the Castro* (1989)



Fonte: produção da autora.

LEGENDA:

EUc – Criadores(as) do jogo, no caso C.M.Ralph;

TUi – Jogadores/Espectadores;

EUe – Personagem/Personagens; Narradores(as)

TUd – Imagem idealizada/construída do jogador; Identidade projetada do jogador;

Alocutores – Personagens presentes no jogo;

Para Charaudeau, o EUc toma a iniciativa do processo de produção, acionando o EUe para encenar o dizer para o TUd, um receptor idealizado. O TUi inicia o processo de interpretação, que constrói a compreensão acerca do discurso enunciado pelo EUc em função dos componentes intencional, comunicacional e psicossocial, sendo realizada através da percepção que TUi possui em relação ao ritual de linguagem do qual participa.

No contexto de jogos *mainstream* produzidos por grandes equipes, é importante ressaltar uma instância, denominada por Mello (2004) como *scriptor*, uma espécie de “eu poético”. O autor (EUc) e o *scriptor* se confundem no que diz respeito ao contexto situacional e a situação de enunciação, mas se diferenciam quando percebemos que o *scriptor* é o elo entre o autor e os

enunciadores acionados por ele no nível do dizer. O *scriptor* é o que "[...] põe a ficção (no nível discursivo e textual) em movimento [...] é a figura que materializa o projeto de fala, que o executa. O *scriptor* coloca no papel os seres de palavras, possibilitando a enunciação literária/teatral se realizar novamente no e pelo leitor/espectador" (Mello, 2004, p. 96).

Tendo como base as instâncias enunciativas descritas por Charaudeau (2016) e na adaptação deste quadro proposta por Mello (2004), temos: o autor da história seria o Sujeito Comunicante (EUC), a instância originária da enunciação, um sujeito social e historicamente constituído com um projeto de comunicação a propor. Depois do autor, uma equipe possui a tarefa de corporificar o discurso, essa equipe é configurada com o *scriptor*, a ponte entre o autor e os Sujeitos Enunciadores (EUE) no circuito interno. Esses Sujeitos Enunciadores tomam forma como personagens do jogo, materializados pelo *scriptor* e pelos atores responsáveis pela interpretação da história. Ao estabelecerem diversas relações de comunicação entre si, esses personagens reproduzem encenações do ato de linguagem. Esse projeto é desenvolvido para um sujeito (TUD) projetado pelo autor, mas quem participa de fato da encenação do ato de linguagem é o sujeito que vai jogar o jogo, um ser também socialmente e historicamente constituído (TUI) que, com base nas suas interpretações e representações acerca da história, exerce a co-enunciação.

Assim, no quadro das instâncias enunciativas da encenação do ato de linguagem dos discursos, levando em consideração o segundo jogo do nosso *corpus*, *Tell Me Why* (2020), temos:

Quadro 3 - Fazer situacional de Tell Me Why (2020)

Fonte: produção da autora.

Podemos observar que, no nível do discurso, o EUE acionado pelo EUC abre espaço para encenações internas simbólicas do ato de linguagem. Podemos perceber tal dinâmica diversas vezes dentro do circuito interno conforme os personagens se relacionam e se comunicam, assumindo, assim, o papel de sujeito psicossociocomunicacionais.

Nos jogos, portanto, temos uma relação de comunicação: por um lado, a autoria do jogo, uma expectativa para quem o jogo é direcionado, o jogador que tem acesso ao produto final; por outro lado, o enredo do jogo, no qual os personagens participam de encenações do ato de linguagem, com todas as características reproduzidas, pelos seres fictícios. Pela natureza interativa dos jogos, o jogador adquire o papel de co-enunciador do projeto de comunicação - no caso o jogo -, instaurando sua relação com o autor, o jogo e suas instâncias fictícias.

O jogo é constituído por outros dispositivos além do texto: (1) o roteiro, que é apenas a primeira etapa da construção do jogo, e nele temos as descrições das cenas e dos personagens, a elaboração dos diálogos, as sequências que determinam como os fatos vão se desenrolar, um começo, um meio e um fim. O roteiro nas mãos de uma equipe, sob a coordenação de um diretor, é transformado em imagens e sons que dão vida e forma ao mundo que está nas páginas do roteiro. Produtor, diretor, programação, designers de jogo, atores, dubladores, compositor de trilha sonora etc. se unem para dar verossimilhança ao mundo proposto pelos(as) autores(as) da história. Esses textos abrem espaço para uma série de processos enunciativos, tornando mais complexa a relação entre EUC, EUE, TUD e TUI. Dessa forma, a semiolinguística auxilia na

compreensão do jogo como um ato de enunciação discursiva, envolvendo o nível situacional, o nível discursivo e a subjetividade dos participantes.

Para que o EUc possa se fazer compreendido pelo TUi, tanto estes quanto o EUe, o TUD e os Alocutores (como no caso do quadro na pág. 22) precisam ter saberes socialmente partilhados, organizados em sistemas de pensamento e depositados na memória coletiva de um grupo social, o que aponta para o imaginário sociodiscursivo que, de acordo com Charaudeau (2017, p. 578) é uma

[...] forma de apreensão do mundo que nasce na mecânica das representações sociais, a qual, [...] constrói a significação sobre os objetos do mundo, os fenômenos que se produzem, os seres humanos e seus comportamentos, transformando a realidade em real significante. [...] resulta de um processo de simbolização do mundo de ordem afetivo-racional através da intersubjetividade das relações humanas, e se deposita na memória coletiva. [...] possui uma dupla função de criação de valores e de justificação da ação.

Assim, o jogo de videogame, como um imaginário sociodiscursivo, é um modo de apreensão do mundo, que circula no grupo social, se organizando em saberes de conhecimento e saberes de crença que circulam em uma memória coletiva. Veremos mais sobre isso no próximo capítulo.

4 ANÁLISES

4.1 Caper in the Castro (1989)

Quando falamos sobre o *queer* e sobre jogos, precisamos ir além de apenas representação e inclusão; é necessário desenterrar as contribuições de pessoas *queer*, mulheres, pessoas pretas que têm ajudado a criar jogos há décadas, muitas vezes com pouco ou nenhum conhecimento (Nooney, 2013). Fazer uma leitura *queer* ou jogar por uma perspectiva *queer* é procurar maneiras pelas quais um jogo subverte, enfraquece ou resiste às ideias dominantes e normativas de como ser, pensar e fazer. Quando algo é normativo, significa que é tratado não apenas como natural ou inevitável, mas também como preferível: “é assim que deve ser”. Nomear algo como “normal” implica uma conotação negativa de qualquer coisa ou pessoa que esteja fora dessa definição restrita, isso inclui pessoas pretas, pessoas com deficiência, pessoas LGBTQIA+, mulheres, refugiados e homens que não são tradicionalmente viris, por exemplo, em sua personalidade ou físico.

Esse entendimento crítico da normatividade nos permite explorar como jogos podem questionar e desconstruir essas imposições. Nesse sentido, Bonnie Ruberg (2019) realizou uma leitura *queer* do jogo *Octodad: Dadliest Catch* (2014), jogo que subverte ideias heteronormativas sobre o que significa ser um bom pai, homem e ser humano. A autora explica como o jogador brinca com a performance do personagem protagonista por um homem normal a fim de manter sua verdadeira natureza em segredo por medo de perder aqueles que ama. As lutas mentais e físicas de *Octodad* para atender às demandas sociais conversam com experiências de vida de muitas pessoas *queer*, bem como de homens heterossexuais cisgênero que não se enquadram na imagem arquetípica de um homem real.

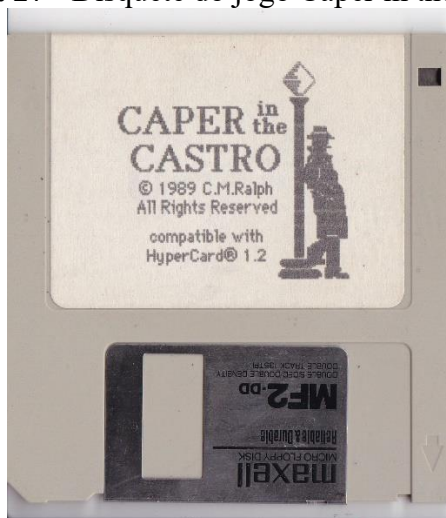
A possibilidade de narrativas e representações *queer* nos videogames aponta para o que Shira Chess (2016) chama de “forma narrativa fundamentalmente *queer*”, encorajando a visibilidade *queer* através da mistura da contribuição e agência do jogador, narrativas interativas e representações. No entanto, esse potencial *queer* ainda não foi alcançado de forma satisfatória, permanecendo no “armário”.

Em “A Epistemologia do Armário”, Eve Sedgwick (2007) discute como os homossexuais na América do século XX se encontravam em um duplo vínculo de um sistema regulador que precisava saber a orientação sexual dos servidores públicos e, ao mesmo tempo, punir aqueles que tentavam disfarçar uma identidade que não se enquadrava na norma heterossexual. Ser pego fora do armário era “uma exposição ao mesmo tempo compulsória e

proibida” (Sedgwick, 2007, p. 24). O armário, assim, se tornou uma “característica fundamental da vida social”. Para Greer (2013), o potencial *queer* dos jogos são recursos pelos quais pode-se improvisar uma identidade sexual que não pode estar “explicitamente codificado” na mecânica do jogo. Para ele, o *queer* refere-se “não apenas às identidades lésbica, gay, bissexual e trans, mas a uma série de identidades que não podem (ou não serão) contabilizadas dentro das categorias normativas existentes de sexo, gênero e sexualidade” (Greer, 2013, p. 4). Se os jogos não codificam identidades *queer*, as possibilidades de mecânica de jogos podem permitir o surgimento de experiências *queer*, assim como jogos totalmente voltados para experiências e narrativas LGBTQIA+.

Os videogames são afetados por discursos sociais e históricos que moldam diretamente o tipo de conteúdo que os jogos oferecem. Esses discursos formam os videogames em todos os níveis, como suas narrativas, as escolhas que oferecem, e até mesmo a forma como as mecânicas de *gameplay* são orientadas. Neste sentido temos, em 1989, o lançamento do jogo *Caper in the Castro*⁷², produzido de forma independente por C. M. Ralph⁷³ (Figura 27).

Figura 27 - Disquete do jogo *Caper in the Castro*



Fonte: LGBTQ Video Game Archive (2015).

C. M. Ralph, em entrevista para Adrienne Shaw *et al* (2019), diz que quando se mudou para Bay Area com sua companheira Katy, percebeu imediatamente a diferença de tratamento que tinham em Orange Curtain e o tratamento que passaram a receber em Castro, “era como dois planetas diferentes”. Com sentimento de gratidão pela comunidade, o jogo foi uma forma de retribuição, distribuindo-o em forma de *CharityWare* em decorrência da perda de

⁷² *Caper* é uma atividade ilegal, incomum ou divertida (Caper, 2024).

⁷³ C. M. Ralph, na época de produção do jogo, se identificava como mulher cisgênero lésbica. No entanto, atualmente, se identifica como pessoa não binária. Por este motivo, optamos por não utilizar pronomes para nos referir a C. M. Ralph. Ao invés disso, utilizaremos o próprio nome, ou EUC, conforme a Teoria Semiolinguística.

provavelmente 90% dos seus amigos para a AIDS. Ralph também destaca como, na época, havia um bar lésbico que costumava frequentar com sua parceira, em Garden Groove, na Califórnia, e que todas as noites a polícia passava pelo bar e ninguém poderia estar se tocando, ou seria preso ou expulso. Foram essas as razões que mais motivaram a criar o jogo.

Localizado na cidade de São Francisco, o distrito de Castro é considerado o bairro gay mais famoso do mundo, símbolo e fonte de ativismo e eventos LGBTQIA+ desde o fim da segunda guerra mundial (Scholten, 2024). No início dos anos 1980, Castro era uma comunidade vibrante com residentes que usariam toda a sua influência política e econômica para defendê-la. No entanto, em 1981, o Centro Federal de Controle e Prevenção de Doenças começou a relatar uma doença misteriosa entre gays do sexo masculino, e rumores de um “câncer gay” e uma “pneumonia gay” correram pela comunidade. Os médicos não sabiam o que causava tal doença, e começava-se a teorizar que era uma deficiência imunológica causada pela promiscuidade sexual, sendo retratada pela administração Reagan como uma “doença gay”.

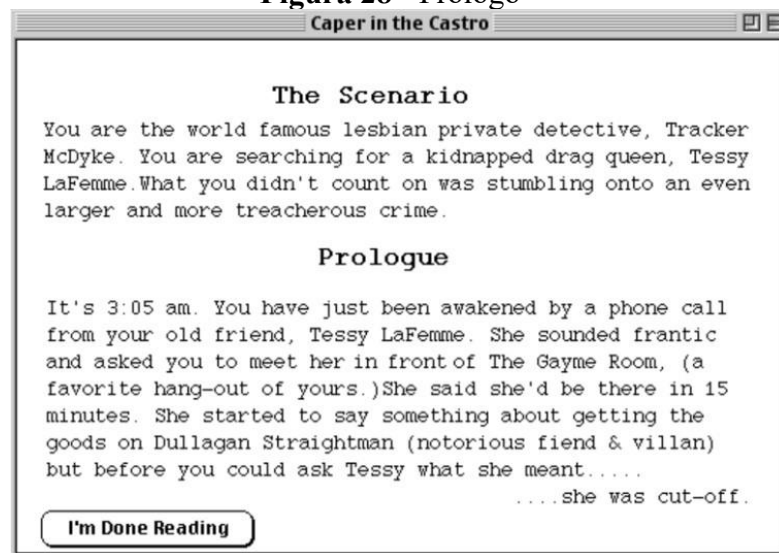
De acordo com Woods (2004), muitos romancistas utilizavam a epidemia da AIDS em suas obras como a extensão do declínio da vida urbana, ocupando o mesmo lugar que outros problemas sociais no retrato padrão da sociedade. Desde o início dos anos 1980, a AIDS era considerada como um problema intimamente ligado a determinados grupos sociais. Inicialmente conhecida como GRID (*Gay-Related Immune Deficiency* – ou imunodeficiência relacionada aos gays), atribuída aos hábitos sexuais e ao uso de drogas de comunidades negras nos Estados Unidos, no Caribe e na África Subsaariana, a AIDS foi socializada e moralizada por pessoas de grupos que se pensavam como imunes: brancos, heterossexuais, políticos masculinos, ricos e porta-vozes religiosos.

Em 1989, a administração Reagan migrou para a administração Bush e, paralelamente a isso, 21.000 homens morreram de AIDS, um número muito superior aos 5.000 em relação ao ano anterior, número que ainda aumentou vertiginosamente até o pico de mais de 41.000 mortes em 1995. Em Nova York, a doença foi tão destrutiva que foi a principal causa de morte na cidade entre homens jovens de qualquer raça e para jovens mulheres negras (Ring, 2018). Esses são alguns fatos que ocorreram no mesmo ano em que *Caper in the Castro* foi lançado, sendo cruciais para o entendimento não apenas do ambiente *queer* em que o jogo se passa, mas também a razão pela qual ele surgiu.

Ao iniciar o jogo, você é apresentado à sua premissa: você joga como a detetive lésbica mundialmente famosa Tracker McDyke, em busca por sua amiga e *drag queen*, Tessy LaFemme, que desapareceu misteriosamente de Castro. Para isso, deve-se examinar vários

locais em busca de informações de LaFemme, descobrindo no processo que pode haver outros eventos nefastos acontecendo (Figura 28).

Figura 28 - Prólogo⁷⁴

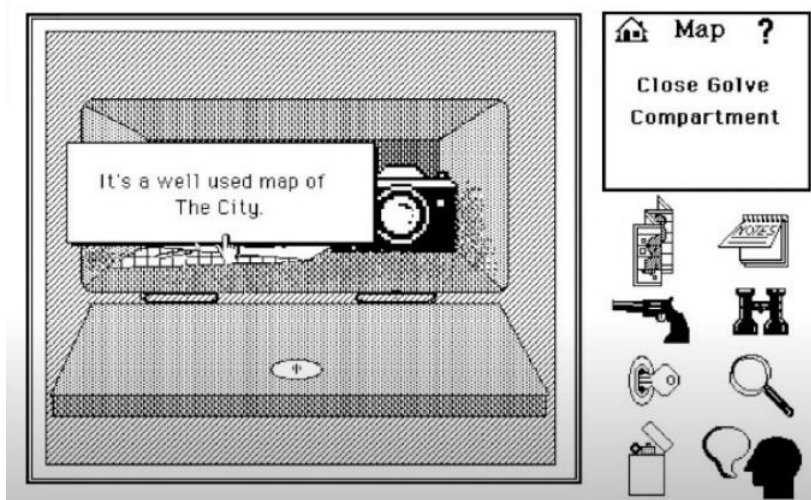


Fonte: arquivo da autora.

Um ponto interessante a ser notado na narrativa é que em nenhum momento do jogo é citada a cidade na qual o jogo se passa. Podemos entender que o jogo se passa em São Francisco quando, ao encontrar um mapa dentro do carro de Tessy (Figura 29), este refere-se a “*The City*”, um apelido local dos residentes de Bay Area para a cidade (Brinklow, 2018). O jogo também faz referência à Orange Curtain, termo coloquial para a fronteira entre Orange County e Los Angeles – na época em que o jogo foi lançado, Orange County era um bastião dos conservadores. Ou seja, o EUC exige do TUI conhecimentos específicos de uma determinada realidade social para o entendimento de qual local se passa a história. Temos, então, uma indexicalidade, um fenômeno lingüístico local (*The City*) informado por discursos mais amplos (a trama) (Borba, 2020).

⁷⁴ Tradução: “Você é a detetive particular lésbica mundialmente famosa, Tracker McDiye. Você está procurando por uma *drag queen* sequestrada, Tessy LaFemme. O que você não esperava era encontrar um crime ainda maior e mais traiçoeiro. São 3:05 da manhã. Você acabou de ser acordada por um telefonema de sua velha amiga, Tessy LaFemme. Ela parecia frenética e pediu para você encontrá-la em frente ao *The Gayme Room* (um dos seus pontos de encontro favoritos). Ela disse que estaria lá em 15 minutos. Ela começou a dizer algo sobre ter evidências sobre Dullagan Straightman (notório vilão cruel), mas antes que você pudesse perguntar a Tessy o que ela queria dizer...ela foi desligada (ou desligaram sua ligação).” – tradução própria.

Figura 29 - Mapa 'The City'
Caper in the Castro



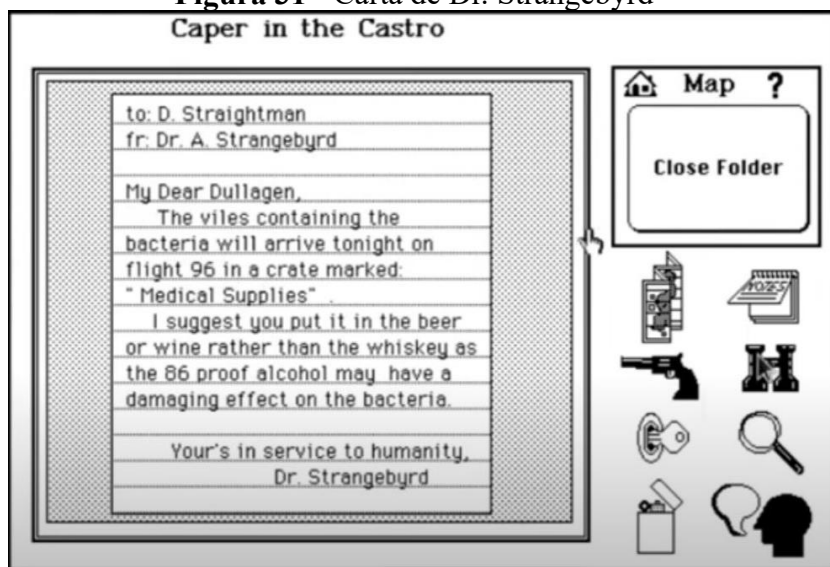
Fonte: arquivo da autora.

Na trama, o sequestro de Tessy não é um incidente isolado. Há uma ampla conspiração para atacar as comunidades LGBTQIA+ na área, misturando garrafas de álcool contaminadas com uma bactéria para serem vendidas em bares gays locais. Isso está sendo orquestrado por Dullagan Straightman em conluio com o candidato presidencial Landon LaDouche. O plano abominável inclui até mesmo a criação de vários locais de quarentena no vizinho ultraconservador Orange County para impedir que o vírus se espalhe fora da comunidade LGBTQIA+ (Figura 30). Este mapa, juntamente com uma carta escrita por Dr. A. Strangebyrd (Figura 31) ajudam a construir o imaginário de que o jogo está, de fato, se referindo à AIDS.

Figura 30 - Mapa de quarentena
Caper in the Castro

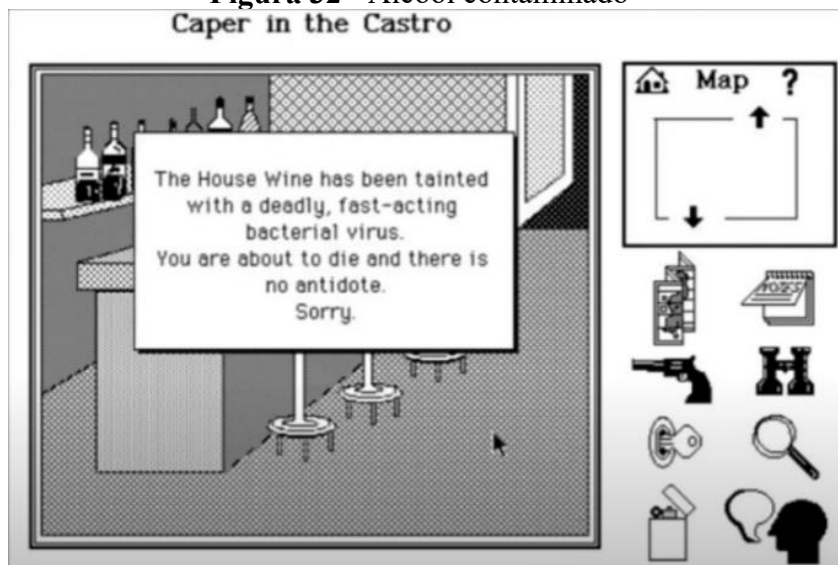


Fonte: arquivo da autora.

Figura 31 - Carta de Dr. Strangebyrd⁷⁵

Fonte: arquivo da autora.

Embora o jogo não mencione diretamente à AIDS, é possível fazermos uma conexão a partir dos elementos discursivos e imagéticos utilizados para o desenvolvimento da trama, um conjunto de saberes partilhados entre o EUc e o TUi, construindo imaginários sociais ou discursos sociais como, por exemplo, ao entrar no Club 102 e consumir o álcool contaminado (Figura 32), aparece a tela de fim de jogo, com a morte do TUi (Figura 33).

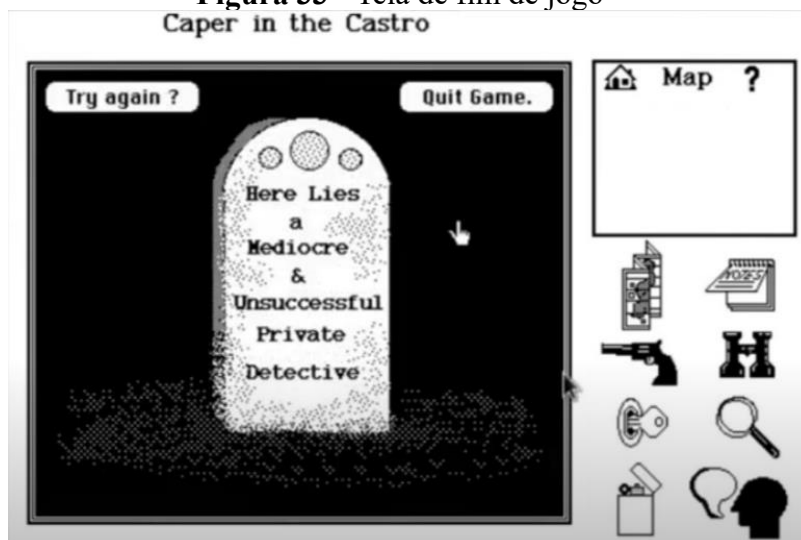
Figura 32 - Álcool contaminado⁷⁶

Fonte: arquivo da autora.

⁷⁵ Tradução: “Meu querido Dullagan, os frascos contendo a bactéria chegarão hoje à noite no voo 96 em uma caixa marcada: ‘suprimentos médicos’. Eu sugiro que você coloque em cerveja ou em vinho em vez de uísque, pois o álcool 86% pode ter efeito prejudicial sobre a bactéria”. – tradução própria.

⁷⁶ Tradução: “O vinho da casa foi contaminado por uma bactéria mortal e de ação rápida. Você está prestes a morrer e não há antídoto. Desculpe”. – Tradução própria.

Figura 33 - Tela de fim de jogo⁷⁷

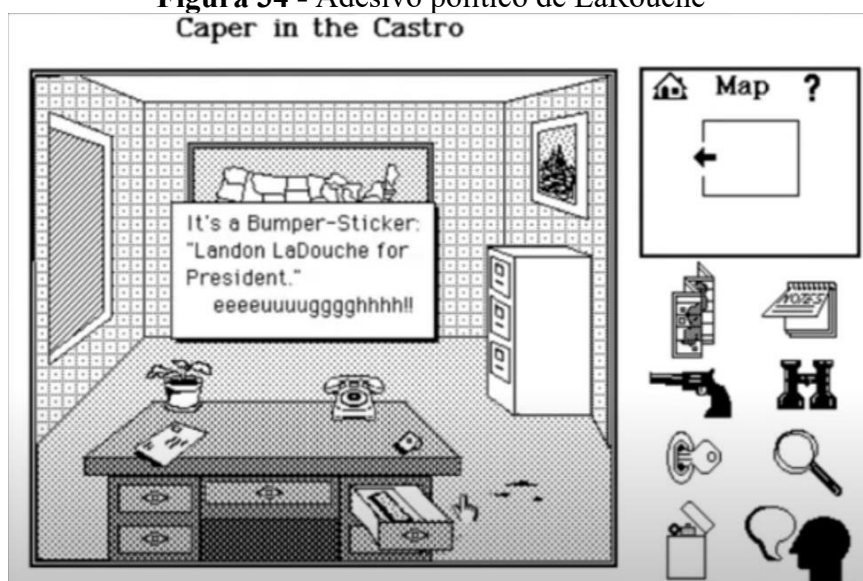


Fonte: arquivo da autora.

Os nomes dos personagens também não é algo aleatório. A começar pelo nome do vilão principal, Dullagan Straightman, ou Dullagan “o homem hétero”. Outro nome importante na trama é o do político Landon LaDouche (Figura 34), podendo ser interpretado como uma versão satírica de Lyndon LaRouche, um político e economista norte americano, candidato à presidência por oito vezes, entre 1976 e 2004, autor da legislação antigay, chamada Proposição 64, que objetivava forçar as autoridades de saúde a identificar as pessoas portadoras do vírus da AIDS e retirá-las das escolas e de muitos empregos. Os patrocinadores de LaRouche também defendiam a “quarentena e o isolamento” dos portadores do vírus, o que podemos ver representado no jogo com o mapa de quarentena encontrado no escritório de Dullagan (Imagem 4), uma clara exposição de um sistema político corrupto e homofóbico (Roderick, 1986; Mathews, 1986). Outro ponto de conexão possível com a política conservadora pode ser feito quando encontramos, no Club 102, uma placa de “Membro honorário de uma sociedade masculina mais branca” (Figura 35).

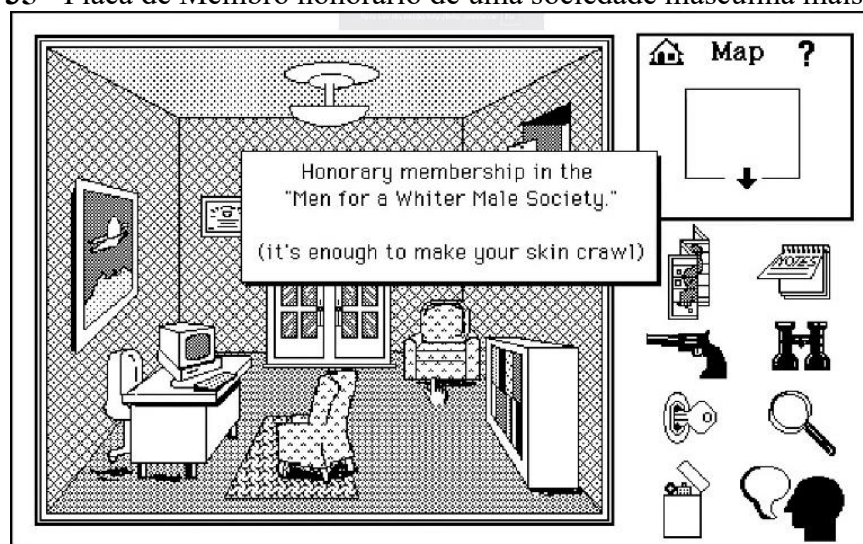
⁷⁷ Tradução: “Aqui jaz uma detetive particular medíocre e sem sucesso”. – Tradução própria.

Figura 34 - Adesivo político de LaRouche⁷⁸



Fonte: arquivo da autora.

Figura 35 - Placa de Membro honorário de uma sociedade masculina mais branca⁷⁹



Fonte: arquivo da autora.

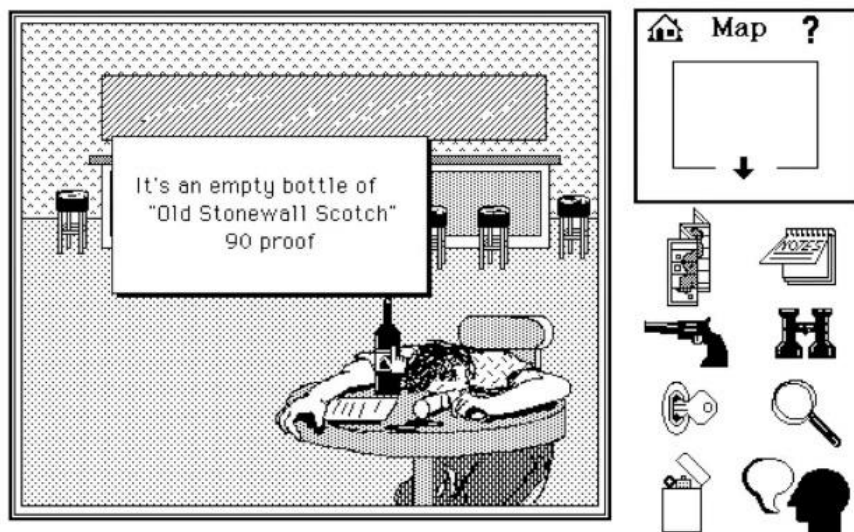
O jogo traz também uma série de referências LGBTQIA+ e piadas internas: no Club 102, a *jukebox* toca, na forma possível para um jogo dos anos 80, a música *Nasty* de Janet Jackson; no *The Gayme Room* podemos encontrar uma garrafa de *Old Stonewall Scotch*, uma clara referência à revolta de Stonewall em 1969 (Figura 36); o *Red Herring Cafe*, local que possui a presença de casais LGBTQIA+ é o único local no jogo onde o TUi não encontra nenhuma pista para desvendar o desaparecimento de Tessy, isso porque o próprio nome do café já nos dá uma noção sobre isso, visto que *red herring*, em inglês, significa uma pista falsa

⁷⁸ Tradução: "É um adesivo de campanha: 'Landon LaDouche para presidente'. Eca". – Tradução própria.

⁷⁹ Tradução: "Membro honorário em 'Homens por uma Sociedade Masculina Branca'. É o suficiente para fazer sua pele se arrepiar". – Tradução própria.

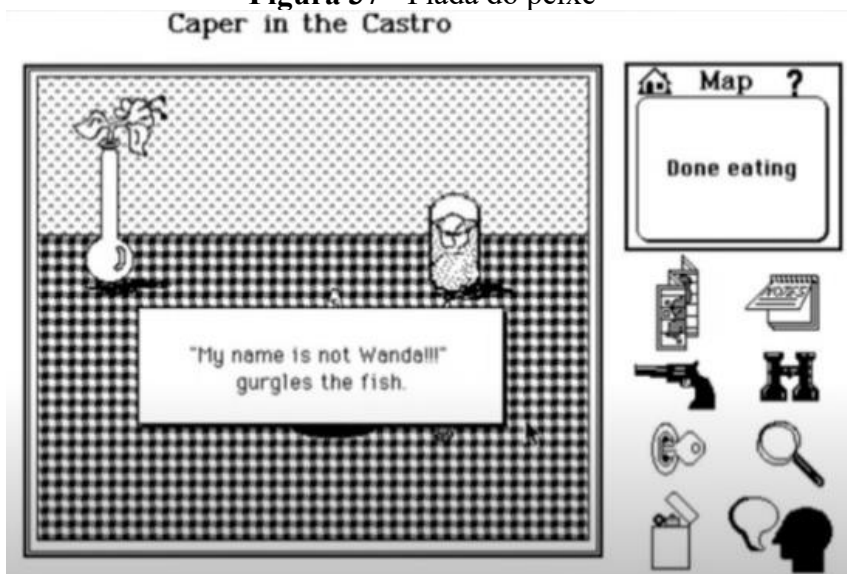
(Pedada, 2023), algo que engana ou desvia a atenção de um assunto mais importante, pode ser uma falácia lógica ou uma figura de linguagem que leva os leitores ou o público a uma conclusão falsa. No *Red Herring Cafe*, também se pode sentar e conversar com seu jantar, um peixe, que faz uma piada sobre o filme de 1988 “Um peixe chamado Wanda” (Figura 37).

Figura 36 - *Old Stonewall Scotch*⁸⁰
Caper in the Castro



Fonte: arquivo da autora.

Figura 37 - Piada do peixe⁸¹
Caper in the Castro



Fonte: arquivo da autora.

O reconhecimento das piadas internas, do duplo sentido dos nomes e das referências políticas exige do TUi conhecimentos específicos de uma determinada realidade social em um

⁸⁰ Tradução: “É uma garrafa vazia de ‘*Old Stonewall Scotch*’ 90% álcool”. – Tradução própria.

⁸¹ Tradução: ““Meu nome não é Wanda” diz o peixe.” – Tradução própria.

espaço temporal específico. Para isso, é preciso que existam saberes comuns entre os sujeitos envolvidos no processo de interação do jogo, o EUc e o TUi. Esse conjunto de saberes compartilhados é o que lhes faz atribuir significados, muitas vezes ocorrendo inconscientemente, de forma automática. Os imaginários sociais ou discursos sociais se constroem em torno desses valores compartilhados. De acordo com Sicart (2009), os jogadores não apenas recebem passivamente as informações do jogo, mas podem ativamente construí-las. É como o jogador interage com o jogo que traz significado para ele. Apenas é possível apreender as informações do jogo além do objetivo principal (resgatar Tessy) se o jogador ativamente procurá-las, decifrá-las e interpretá-las.

Apesar do humor irônico e do tom lúdico do jogo, é quase impossível não sentir o peso afetivo do HIV na trama que, como citado anteriormente, foi criado em meio a uma crise sanitária que estava sendo negada pelas administrações Reagan e Bush.

Em *Playing with Feelings* (2018), Aubrey Anable argumenta que, quando jogamos, estamos

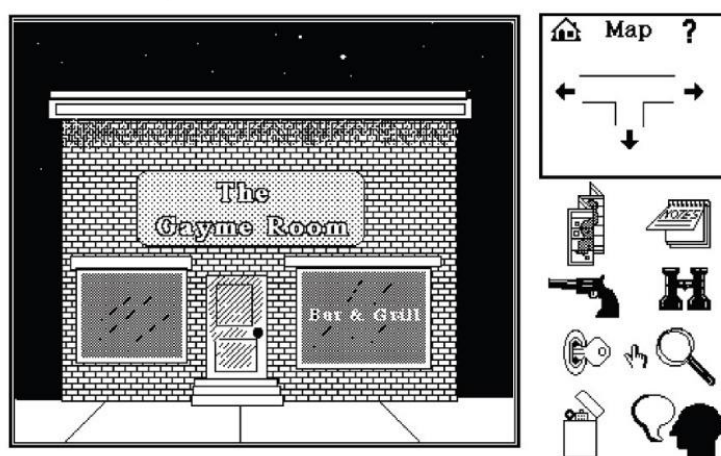
abrindo uma forma de relação com as propriedades estéticas e narrativas do jogo, as operações computacionais de *software*, as mecânicas e propriedades do *hardware* no qual jogamos, ideias de lazer e diversão, ideias de trabalho, nossos corpos, outros jogadores e toda a série de questões culturais carregadas de significados e implicações que circulam em torno dos videogames (p. xii).

O jogo nos faz sentir sobre o passado e o presente do HIV, através do qual o EUc convida o TUi a um sistema afetivo de um mistério envolvendo uma ameaça mortal que não é o HIV, mas o lembra fortemente, o fantasma da epidemia, assim como o fantasma daqueles que foram perdidos nela, algo que pode ser sentido através da falta de personagens no jogo e cenários vazios. Temos nossa identidade encarnada em um TUD, jogando e falhando em um jogo que nos atrai para um “circuito de sentimento entre suas capacidades computacionais e os sistemas mais amplos com os quais interagem: narrativa, estética e carne” (Anable, 2018, p. xii).

De acordo com Jesper Juul (2013), os videogames são únicos porque permitem aos jogadores experienciar e experimentar o fracasso de maneiras que outras mídias não permitem. Jack Halberstam (2020) explorou como o fracasso permite que pessoas *queer* escapem às normas punitivas que disciplinam o comportamento e façam “furos na positividade tóxica da vida contemporânea” (p. 7). Assim, *Caper in the Castro* coloca os jogadores no sentir afetos negativos tipicamente associados com o fracasso: frustração, impotência e sensação de perda. Anable argumenta que os videogames são “especialmente adequados para dar expressão a modos de estar no mundo e modos de sentir no presente que podem nos dizer algo sobre a subjetividade contemporânea digitalmente mediada e distribuída” (Anable, 2018, p. xii).

Podemos sentir um pouco das angústias relacionadas à AIDS através da estética do jogo. O bairro de Castro, como representado no jogo, é uma espécie de terreno baldio apocalíptico. Embora, ao iniciar o jogo, a bactéria não tenha sido liberada, a paisagem – representada em gráficos brutos em preto e branco – carrega um ar meio assustador. Ao clicar no céu noturno do lado de fora do *The Gayme Room* (Figura 38), uma caixa de texto surge com a primeira estrofe do poema de Henry Wadsworth Longfellow (1866), “O dia que se foi”: “O dia se foi, e a escuridão/ Cai das asas da Noite,/ como uma pena é levada para baixo/ De uma água em seu voo”⁸². Essa melancolia também pode ser percebida na presença de poucos personagens – ou ausência de muitos personagens –, sendo o dono do *The Gayme Room* – encontrado inconsciente –, o corpo morto de um policial no porta malas do carro de Tessy, uma mulher nua que pode ser espionada na janela do andar superior do escritório de Straightman, o segurança do *Club 102*, um par de casais no *Red Herring Cafe*, e Tessy acorrentada à parede de uma sala secreta no *Club 102*.

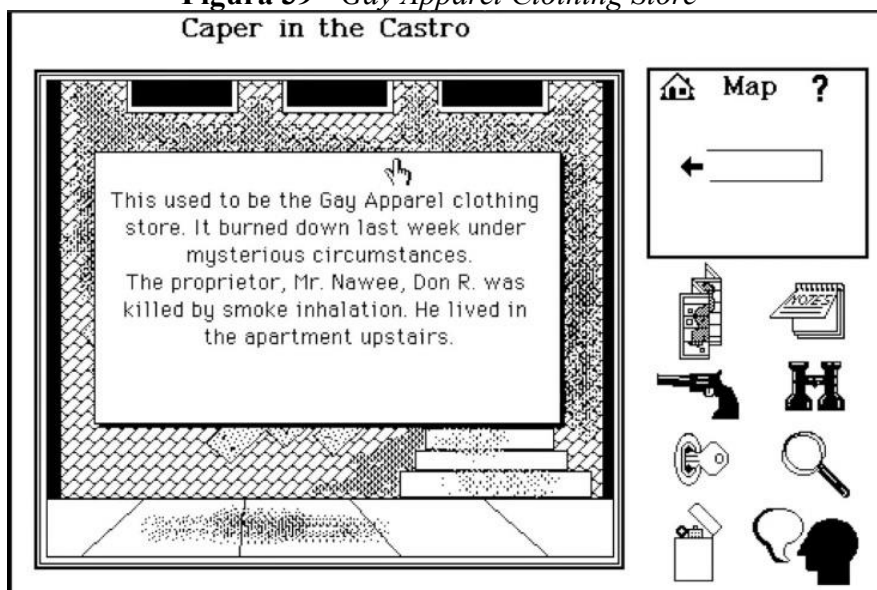
Figura 38 - *The Gayme Room*
Caper in the Castro



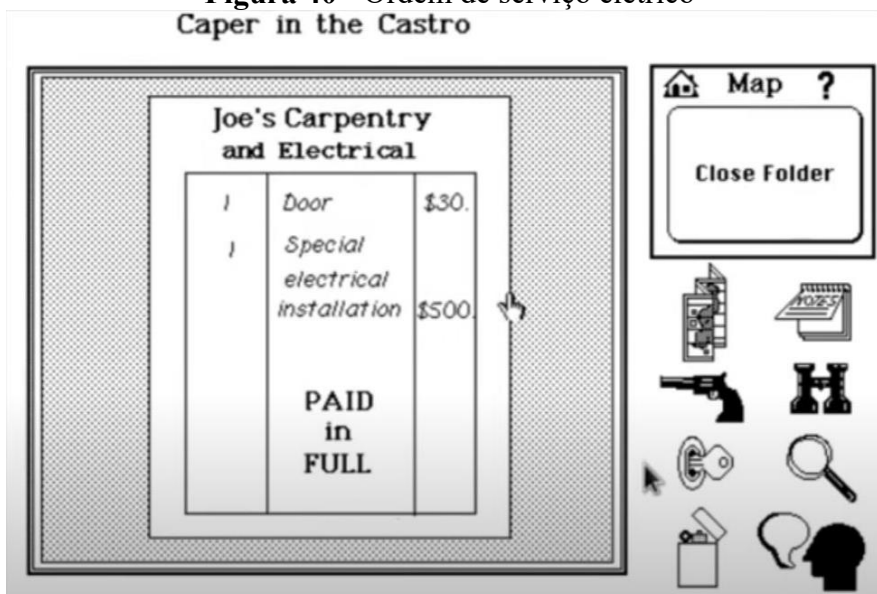
Fonte: arquivo da autora.

O cenário do jogo também transmite algo da melancolia e do clima de desolação: à direita do *The Gayme Room* há um prédio queimado fechado com tábuas, a *Gay Apparel Clothing Store* (Figura 39) que “queimou na semana passada em circunstâncias misteriosas”, vitimando seu proprietário que vivia no andar de cima. Durante as investigações, descobrimos se tratar de mais um plano de Straightman, que contratou um serviço suspeito de reparo da instalação elétrica do prédio, ocasionando o incêndio (Figura 40).

⁸² Original: “The day is done, and the darkness/ Falls from the wings of Night,/ As a feather is wafted downward/ From an eagle in his Flight”.

Figura 39 - Gay Apparel Clothing Store⁸³

Fonte: arquivo da autora.

Figura 40 - Ordem de serviço elétrico

Fonte: arquivo da autora.

A violência também se faz presente quando, cada vez que se passa pelo banco, “você ouve tiros e sente duas balas zunindo bem acima da sua cabeça” (Figura 41), provocando um sentimento de pavor e desgraça iminente de um lugar que já foi prejudicado por Straightman e se encontra sob ameaças ainda mais significativas da bactéria – a menos que McDyke coloque um fim no plano maligno.

⁸³ Tradução: “Esta costumava ser a *Gay Apparel Clothing Store*. Queimou na semana passada em circunstâncias misteriosas. O proprietário, Sr. Nawee, Don R. foi morto por inalação de fumaça. Ele morava no apartamento de cima”. – Tradução própria.

Figura 41 - Banco de Castro⁸⁴
Caper in the Castro



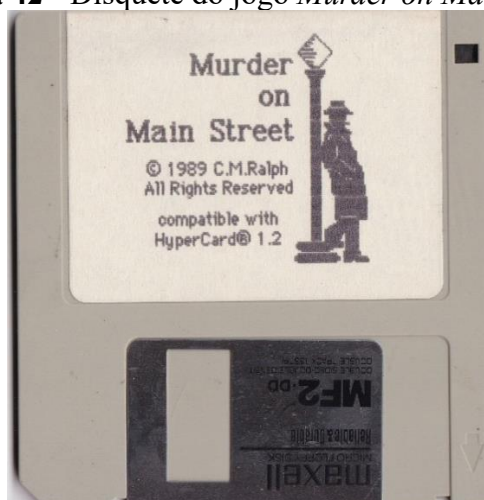
Fonte: arquivo da autora.

A história de conspirações de *Caper in the Castro* contada através de uma paisagem rígida, gráficos rudimentares em preto e branco e uma iminente ameaça de eliminação *queer* pode transportar o TUI de volta aos fracassos governamentais em reconhecer vidas *queer* como dignas de proteção, cuidado e luto.

Ainda no ano de 1989, C. M. Ralph lançou o jogo *Murder on Main Street* (Figura 42), uma versão de *Caper in the Castro* com diversas alterações, como o apagamento da protagonista Tracker McDyke substituída por Tracker MacDuff, e a drag queen Tessy LaFemme substituída por uma modelo de nome Tessy LaReau. Qualquer outra referência explícita a elementos *queer* também sofreram alterações, como o bar *The Gayme Room* foi alterado para *The Game Room*, os casais presentes no *Red Herring Cafe* também sofreram uma inversão, passando a representar casais heterossexuais (Figura 43).

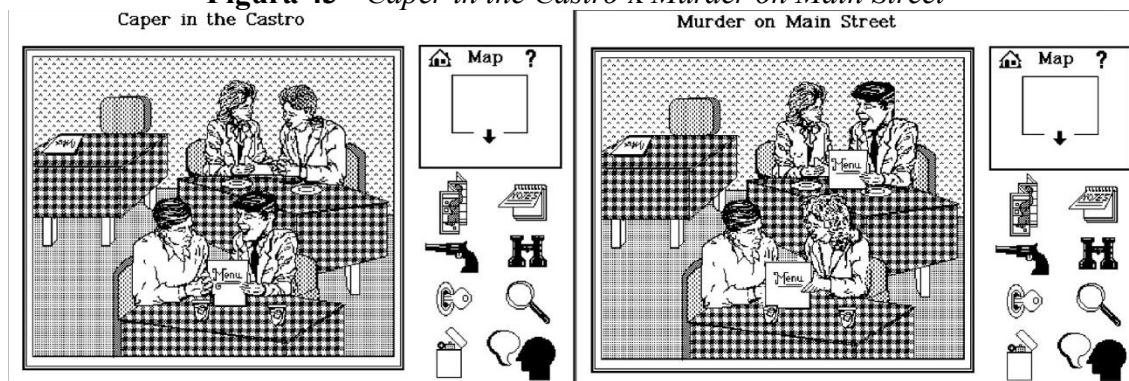
⁸⁴ Tradução: “Você ouve tiros e sentiu duas balas zunindo bem acima de sua cabeça. Bairro difícil”. – Tradução própria.

Figura 42 - Disquete do jogo *Murder on Main Street*



Fonte: LGBTQ Video Game Archive (2015).

Figura 43 - *Caper in the Castro* x *Murder on Main Street*



Fonte: arquivo da autora.

Para Cody Mejeur (2020), o jogo *indie*, produzido por e para pessoas LGBTQIA+ demonstram um grande potencial dos jogos *indie* em subverter pressupostos sociais e culturais comuns que limitam o *queer* em formas estereotipadas. Esses jogos oferecem espaço para uma representação mais *queer*, disruptiva das representações de jogos *triple A*, aumentando a conscientização sobre experiências *queer* por meio de plataformas digitais como a *Steam*, que alcança milhares de pessoas ao redor do mundo.

A história e a sociedade estruturam novos objetos midiáticos e esses objetos se tornam ferramentas que moldam a história e a sociedade em uma relação ideológica retroativa. Como defende Ávila (2015), essa ideia não é diferente das afirmações de Althusser (1970) sobre o papel dos Aparelhos Ideológicos de Estado, no qual proporcionar meios de sobrevivência (salários) ou competências para serem trabalhadores adequados (educação) não são suficientes; ou seja, para que haja o funcionamento da reprodução da força de trabalho, é necessário o asseguramento da capacidade de sujeição à ideologia pelos trabalhadores. Para Althusser, o Estado (e o Poder do Estado) é uma entidade de repressão e sujeição, sendo a sujeição

conquistada através da repressão e da interpelação. A principal forma de interpelação são os Aparelhos Ideológicos de Estado, divididos em educacionais, familiares, comunicacionais e culturais. Apesar de divididos, eles funcionam em conjunto para interpelar todo e qualquer indivíduo de qualquer sociedade a agir de maneiras específicas, ao mesmo tempo que desencorajam maneiras indesejadas de se viver na sociedade.

Os videogames, assim, podem ser identificados como Aparelhos Ideológicos de Estado, um tipo de objeto cultural que interpela os indivíduos a agirem de determinada forma de acordo com identidades específicas que correspondem a uma história concreta de gênero, sexualidade e identidade, assim como os jogadores também são inseridos em dilemas morais relacionados à identidade, nos quais a escolha atua como uma forma de controle de comportamento.

4.2 Tell Me Why (2020)

Quando falamos sobre a representação trans (no caso qualquer identidade de gênero diferente da atribuída no nascimento), pesquisas qualitativas encontraram diversos tropos prejudiciais no cinema e na televisão como, por exemplo, a transexualidade como sofrimento (Cavalcante, 2013) ou como alvo de piada (Gross, 2001). Pesquisas quantitativas nas mesmas mídias mostram uma falta de representação trans em comparação com outros membros da comunidade LGBTQIA+, como homens gays cisgêneros (Glaad, 2019; Glaad 2020). Este mesmo problema pode ser encontrado nos videogames (Mejeur, 2018; Shaw et al. 2019).

De acordo com Shaw et al. (2019), entre 1988 e 2019, 63 jogos lançados continham personagens trans⁸⁵. A partir destes dados, Hibby Thach (2021) encontrou sete tendências emergentes, e as combinou em quatro tendências:

- (1) Disforia/transição física: jogos retratando corpos e mentes trans através de uma narrativa de “corpo errado”. Ex.: Angof de *RuneScape* (2001) e Naoto Shirogane de *Persona 4* (2008);
- (2) Assassinos com doenças mentais: jogos que retratam pessoas trans como pessoas perigosas e/ou instáveis por serem trans. Ex.: The Psycho de *Grand Theft Auto: Vice City* (2002) e Alfred Ashford de *Resident Evil – Code: Veronica* (2000);
- (3) Choque/revelação trans: jogos que mostram o trans para os personagens e/ou o público por meio de revelação de marcadores de gênero. Ex.: Shablee de *Leisure Suit Larry 6* (1987);
- (4) Ambiguidade: jogos que omitem determinadas informações sobre a identidade de gênero de personagens trans. Geralmente ocorre durante o processo de localização de jogos de um idioma para outro. Ex.: Poison de *Final Fight* (1989) e Zer0 de *Borderlands 2* (2012).

Em nossa segunda análise, é importante levarmos em consideração os conceitos de disforia de gênero e transição física. De acordo com o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais: DSM-5 (2014), a disforia de gênero é designada como referindo-se a “incongruências acentuadas entre o gênero que lhes foi designado [...] e o gênero experimentado/expresso. [...] Deve haver também tendências de sofrimento causado por essa incongruência” (p. 453). A transição física refere-se a mudanças no corpo que refletem a identidade de gênero de alguém. As narrativas de disforia/transição física tem aumentado,

⁸⁵ Este número não representa o total de jogos com conteúdo trans, mas é, até o momento, o maior disponível.

aparecendo com mais frequência na década de 2010. Apesar do DSM-5 patologizar a questão da disforia de gênero, este não é o caminho pelo qual seguiremos na análise. Com isso em mente, temos o segundo jogo utilizado para formação do nosso corpus, *Tell Me Why* (2020) (Figura 44).

Figura 44 - Jogo Tell Me Why (2020)



Fonte: arquivo da autora.

Tell Me Why (2020) é um jogo desenvolvido pela *DONTNOD Entertainment* e distribuído pela *Xbox Game Studio* para *Xbox One* e PC. É um jogo narrativo episódico dividido em três partes: Capítulo 1: De volta ao lar, Capítulo 2: Segredos de Família, Capítulo 3: Herança. A história acompanha os irmãos gêmeos Tyler e Alyson Ronan, que retornam à casa de sua infância no Alasca dez anos após um traumático evento envolvendo sua mãe, Mary-Ann, que Tyler evidentemente matou em legítima defesa. Até o momento, os gêmeos acreditavam que sua mãe tentou matar Tyler em um ataque motivado por transfobia mas, à medida que desvendam segredos ocultos e descobrem a capacidade de evocar visões de suas memórias, começam a suspeitar que o que acreditavam ser verdade não é exatamente o que parece.

Capítulo 1: De volta ao lar

O jogo inicia com uma *cutscene* de *flashback* mostrando a confissão de um jovem Tyler no homicídio de sua mãe, Mary-Ann, em 2005. Logo após, o jogo mostra um Tyler, agora adulto, deixando o Centro de Detenção Juvenil (*Fireweed Residential Centre*), ao qual foi condenado por 10 anos, se reunindo com Alyson, que foi adotada pelo chefe de polícia Edward “Eddy” Brown, o oficial responsável pela investigação do caso dos gêmeos. Ao se reencontrarem, os irmãos se abraçam e conversam sobre os acontecimentos em suas vidas na última década, enquanto se dirigem para a estação de balsa. Chegando em Delos Crossing, cidade em que os gêmeos viviam, se dirigem para a casa de infância, enquanto Tyler parece animado e nostálgico, Alyson se mostra muito apreensiva e ansiosa. Na tentativa de entrar na casa, descobrem que as fechaduras foram trocadas e, enquanto procuram formas de conseguir entrar, os dois têm uma visão de seu passado através de um poder sobrenatural que possuem, que os permite visualizar eventos ocorridos de acordo com suas memórias – o que pode ser um ponto de vista subjetivo e conflitante – e também se comunicarem telepaticamente um com o outro.

Dentro da casa, os irmãos se dividem para decidir o que planejam guardar, vender ou se desfazer, conversando e relembando os acontecimentos de infância, uma forma de se narrar o passado para que o jogador seja inserido nos contextos dos acontecimentos passados, objetivando criar vínculos entre os personagens, as histórias que os cercam e o jogador. Durante esse momento, os irmãos encontram o Livro do Goblins – escrito por Mary-Ann –, uma compilação de contos de fada sobre uma princesa e seus dois goblins, com histórias e personagens ligados à vida da família Ronan. Nesse momento, os gêmeos têm uma lembrança de um Tyler furioso com Mary-Ann por ter lido o diário do filho. O diário é encontrado pelos irmãos no quarto da mãe, local evitado por eles, e lá encontram também um livro sobre como criar uma criança transgênera, algo que confunde os gêmeos que, até aquele momento, acreditavam que Mary-Ann era transfóbica, o que teria motivado o ataque a Tyler.

Dispostos a buscar pela verdade, os irmãos decidem procurar pistas sobre o assunto com a melhor amiga de sua mãe, Tessa Vecchi que, juntamente com seu marido Tom Vecchi, comandam a *Veni Vidi Vecchi General Store*, uma espécie de mercado local. Antes de se dirigirem até a loja, os gêmeos encontram Sam Kansky – amigo de Mary-Ann – dentro da casa, quem aponta uma arma para Tyler ao não reconhecê-lo. Esses três personagens são centrais para a história do jogo e, por esse motivo, serão o foco de nossa análise.

O primeiro capítulo termina com um *flashback* de 1º de março de 2005, dia da morte da mãe dos gêmeos. Nesse momento, ao final da cena, descobrimos que, na verdade, quem matou Mary-Ann foi Alyson na tentativa de salvar seu irmão – ou, ao menos, era o que ambos acreditavam – e, na tentativa de proteger a irmã, Tyler assume a culpa, admitindo que foi ele o responsável.

Capítulo 2: Segredos de família

No segundo capítulo, os irmãos continuam arrumando e limpando a antiga casa, relembrando os velhos tempos e utilizando de seu poder sobrenatural para reviver diversas memórias espalhadas pela casa. Uma das lembranças é do Oficial Eddy Brown discutindo com Mary-Ann sobre uma denúncia de Tessa ao conselho tutelar. Os gêmeos confrontam Tessa, que justifica suas ações e alegando que Mary-Ann se isolou da comunidade em geral, e que sua suposta instabilidade mental e incompetência dos pais estava colocando em risco seus filhos. Este é outro momento importante para nossa análise.

Capítulo 3: Herança

No terceiro e último capítulo da história, Alyson e Tyler estão separados brevemente após um desentendimento entre eles, então Alyson visita Sam para perguntar sobre seus potenciais laços familiares, mas descobre que uma fotografia antiga em sua posse revela um *loft* escondido acima do celeiro da casa. Os gêmeos se reencontram para investigar esse cômodo que os leva a encontrar uma sala de quebra-cabeças complexos que podem ser resolvidos usando o Livro dos Goblins. Eles descobrem que os contos de fadas de Mary-Ann eram, na verdade, metáforas para seu passado conturbado: nascida em uma família dominadora, engravidou e fugiu para Delos Crossing para criar seu bebê, um filho chamado Leo, que faleceu. Os gêmeos encontram uma foto de seu meio-irmão, juntamente com uma carta de Mary-Ann que é dirigida a eles e entendem que a mãe tinha sofrido um colapso

mental por seu medo de serviços sociais tirar seus filhos sobreviventes. Descubrem ainda que, na verdade, são filhos de Tom Vecchi, marido da amiga Tessa e, ao confrontar Tom, o jogador – como Alyson – deve decidir se acredita que Mary-Ann planejou matar os filhos e cometer suicídio, ou se ela tinha planejado apenas suicídio quando Tyler a interrompeu, como alegado por Tom.

Muitos detalhes do **Epílogo** também são determinados pelas escolhas do jogador no decorrer do jogo como: se os gêmeos fazem as pazes com Eddy e/ou Tessa, ou se optam por manter seu vínculo com o poder telepático sobrenatural e, assim, mantendo um relacionamento próximo um com o outro.

Como se pode ver, *Tell me Why* é um jogo baseado em escolhas, trata-se de interpretar os personagens com os quais se joga, decidir o que farão, observar os eventos, assim como explorar o ambiente em busca de objetos que ajudem a preencher a história. Para a análise, nosso foco principal será o personagem Tyler, um homem transgênero de 21 anos, um dos personagens principais jogáveis. Os jogadores podem controlar como Tyler reage às situações, as escolhas que faz e o quanto de sua vida ele compartilha com as pessoas a seu redor.

O conceito narrativo central do início de *Tell me Why* (2020) é que a mãe de Tyler tentou matá-lo porque ele havia cortado o cabelo curto pela primeira vez. A motivação central da abertura do jogo é baseada na ideia de que a mãe de Tyler era uma assassina transfóbica. Em uma sessão de perguntas disponibilizada no site do jogo (*Tell Me Why FAQ*, 2020) foi confirmado que este enredo é uma falácia e, ao final do primeiro episódio, é confirmado que Mary-Ann estava buscando entender e apoiar melhor seu filho. A sessão de perguntas e respostas também buscou responder a muitas perguntas comuns que jogadores trans tem sobre jogos antes do lançamento, principalmente sobre clichês de representação comuns na mídia. Além de descrever as etapas de consultoria tomadas, também revelou algumas informações sobre o enredo de *Tell Me Why* (2020) como a não utilização do nome morto de Tyler durante a narrativa. Também confirmou que, embora Tyler tivesse enfrentado alguns incidentes de transfobia durante o primeiro capítulo do jogo, e no segundo capítulo dependendo de determinadas escolhas de diálogo, no terceiro capítulo o personagem não enfrentaria mais incidentes.

Antes de adentrarmos no jogo, gostaríamos de voltar o olhar para as descrições do jogo nas plataformas em que o jogo se encontra disponível: a Loja *Xbox* e a *Steam* (Figura 45 e Figura 46 respectivamente). Embora ligeiramente diferentes, nenhuma das duas descrições menciona o fato de que um dos protagonistas é um homem trans.

Figura 45 - Descrição Loja Xbox

Descrição

Tell Me Why é o mais novo jogo de aventura e narrativa da DONTNOD Entertainment, o estúdio responsável pela adorada franquia Life is Strange. Neste mistério emocionante, os recém-reunidos gêmeos Tyler e Alyson Ronan usam seu Laço sobrenatural para desvendar segredos de sua infância querida, mas problemática. Ambientada em uma pequena cidade no Alaska, Tell Me Why apresenta personagens verdadeiros, temas maduros e escolhas difíceis.

Ao recordar lembranças do passado, suas escolhas vão afetar o relacionamento dos gêmeos, determinar a força do Laço entre eles e pavimentar o caminho da vida dos dois. A história de Tell Me Why se desenrola em três capítulos que serão lançados no inverno de 2020 no Xbox Game Pass. Os capítulos também estarão disponíveis para compra no Xbox One, Windows 10 e Steam.

Publicado por	Desenvolvido por	Data de lançamento
Xbox Game Studios	DONTNOD Entertainment	26/08/2020

Fonte: arquivo da autora.

Figura 46 - Descrição Steam

SOBRE ESTE JOGO

Tell Me Why é o mais novo jogo de aventura e narrativa da DONTNOD Entertainment, o estúdio responsável pela adorada franquia Life is Strange. Neste mistério emocionante, os recém-reunidos gêmeos Tyler e Alyson Ronan usam seu Laço sobrenatural para desvendar memórias de sua infância querida, mas problemática. Ambientada em uma pequena cidade no Alaska, Tell Me Why apresenta personagens verdadeiros, temas maduros e escolhas difíceis.

Ao recordar lembranças do passado, suas escolhas vão afetar o relacionamento dos gêmeos, determinar a força do Laço entre eles e pavimentar o caminho da vida dos dois. O primeiro episódio de Tell Me Why agora é grátis!

Revisite seu passado, descubra a verdade e molde seu futuro

- Descubra a verdade: use a Laço sobrenatural dos gêmeos para reviver e explorar as memórias conflitantes da infância deles.
- Molde sua história: influencie a relação de Tyler e Alyson fazendo escolhas que determinarão o futuro dos irmãos.
- Desvende ainda mais segredos: solucione quebra-cabeças que aprofundarão a história e abrirão as portas para o mundo fantasioso dos gêmeos: "O Livro dos Goblins".

Conheça personagens em uma ambientação realista

- Personagens únicos: desenvolva relações e solucione mistérios pelo ponto de vista de personagens tocantes e realistas.
- O esplendor do Alaska: explore locais de uma pequena cidade do Alaska, linda e extremamente detalhada, em 4K e HDR.

Narrativa com um propósito: A DONTNOD Entertainment e o Xbox Game Studios conduziram uma pesquisa de campo e formaram parcerias com defensores de culturas, de saúde mental e de identidade de gênero para criar uma experiência realista e sensível.

Fonte: arquivo da autora.

A transgeneridade de Tyler fica clara para o jogador na primeira cena em que é possível controlar o personagem em seu quarto no Centro de Detenção. Explorando o ambiente descobrimos mais sobre Tyler e sua personalidade como seus CDS, livros (em especial o livro

‘Guia do Homem Transgênero para uma Masculinidade Saudável’) (Figura 47), um calendário com anotações de suas injeções semanais de testosterona (Figura 48), um cartaz da Passeata para visibilidade Trans em Juneau (Figura 49), recados de seus mentores – aqui aprendemos que Tyler se tornou um mentor em Fireweed, ajudando outros jovens a se encaixar e encontrar um caminho na vida –, posters de filmes.

Figura 47 - Livro de Tyler

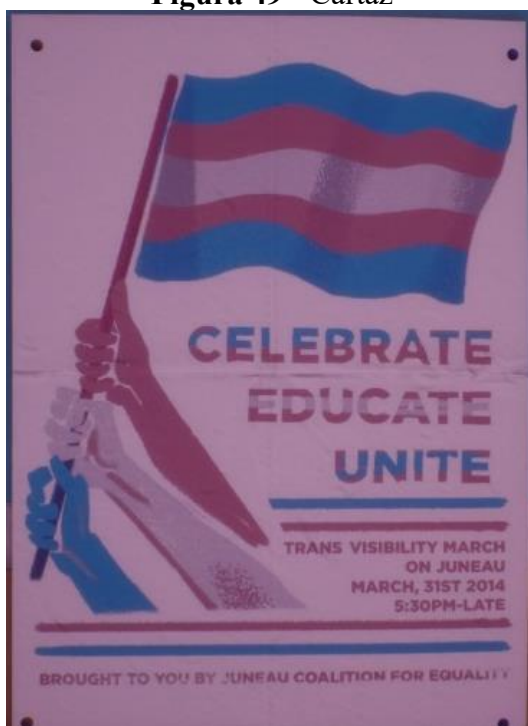


Fonte: arquivo da autora.

Figura 48 - Calendário de Tyler



Fonte: arquivo da autora.

Figura 49 - Cartaz

Fonte: arquivo da autora.

Tyler é construído como uma pessoa cuidadosa que se importa com os outros, orgulhoso de si mesmo e que está pronto para lutar por aquilo que acredita. Fisicamente, Tyler tem poucos pelos faciais escuros em volta do queixo, cabelo curto e escuro, veste uma jaqueta jeans azul com logotipo de fênix nas costas, calça jeans, tem uma voz profunda e um corpo tonificado e de ombros ligeiramente largos (Figura 50).

Figura 50 - Tyler Ronan

Fonte: arquivo da autora.

Tyler é dublado pelo ator trans August Black, peça fundamental na moldagem dos diálogos e da história do personagem (Hart, 2021). De acordo com Hart (2021), a empresa – *DONTNOD Entertainment* – deu liberdade criativa para o ator definir como Tyler ganharia vida na tela. Além de Black, a equipe responsável pelo jogo também trabalhou com dois membros da equipe transgênero do *GLAAD*: Nick Adams, Diretor de representação transgênero; e Blair

Durkee, consultora especial para jogos. De acordo com a página de perguntas e respostas do jogo, “por mais de dois anos, Nick ofereceu orientação básica sobre história e personagem, prestou consultoria sobre elenco e revisou roteiros em todas as fases da produção” (*Tell Me Why FAQ*, 2020).

O ponto central do jogo é a narrativa orientada em torno das relações entre os diversos personagens. Os principais relacionamentos incluem Tyler e Alyson, assim como seus relacionamentos com Mary-Ann (mãe dos gêmeos), Sam (amigo da família), Eddy (tutor de Alyson e chefe de polícia), Tessa (amiga de Mary-Ann), Tom (Marido de Tessa) e Michael (amigo de Alyson e possível interesse amoroso de Tyler). As opções de diálogo e suas consequências são cruciais para o desenvolvimento da narrativa no decorrer do jogo. Outro aspecto importante inclui encontros com personagens não jogáveis (*NPC's*), e é a partir deste aspecto que iniciaremos nossa análise.

O primeiro encontro de Tyler com outro personagem além de sua irmã acontece logo no início do primeiro capítulo, na chamada “Travessia”, que se passa na balsa na qual os irmãos estão para voltar para a cidade da infância, Delos Crossing. Após um breve diálogo com Alyson, o jogador se vê livre para explorar a balsa, possuindo algumas opções de interação com objetos, assim como a interação com um homem chamado Alexander Gershwin. Após conversarem sobre seus relacionamentos com Delos Crossing e seus parentes, Alex pergunta o nome de Tyler, e o jogador possui duas alternativas: dizer apenas o primeiro nome ou o nome completo de Tyler (Figura 51).

Figura 51- Diálogo com Alexander Gershwin



Fonte: arquivo da autora.

Optar por dizer apenas o primeiro nome, leva ao diálogo:

Tyler: Só Tyler mesmo.

Alexander: Beleza. Foi um prazer, Tyler. Boa viagem, garoto.

A forma como Tyler se apresenta e constrói a imagem de si faz com que seja lido e entendido socialmente de acordo com essa imagem, visto que “a forma que me apresento e o

ato de se apresentar em si podem e devem ser reguladas justamente porque o outro está atento a esses modos de projeção de minhas imagens” (Alencar, 2021, p. 68). Ou seja, por meio de elementos verbais e não verbais, Tyler reativa saberes prévios, memórias, e faz com que sua representação faça sentido.

Por outro lado, optar por dizer o nome completo de Tyler causa um momento de apreensão em Alexander:

Alexander: Hum, como disse que era seu nome?

Tyler: Não disse. É Tyler, Tyler Ronan.

Alexander: Ah, é... Ronan, né... Ronan, tipo, AS Ronan?

Tyler: Aham.

Alexander: Ah, é... Não sabia que elas tinham um irmão.

Tyler: Não temos.

Alexander: Ah... Eu, hã...

Tyler: Bom papo.

Alexander: Aham. Aproveita bem a cidade, Tyler. Nos vemos por aí, ok?

Assim, apenas há um reconhecimento de Tyler como Ronan ao dizer “não temos” quando questionado sobre o fato de ser irmão das gêmeas. Tyler assume, assim, a identidade de um Ronan quando se anuncia como tal.

Já na casa dos gêmeos, enquanto a exploram após dez anos, eles relembram as memórias de infância, dialogando sobre o que significam para eles. No banheiro da casa, Tyler encontra um antigo vestido de quando era criança, o que leva ao diálogo:

Tyler: Tentei enterrar esse vestido no quintal, mas Mary-Ann me pegou no flagra.

Alyson: Era um vestido bonito.

Tyler: É... mas a gente sabe que vestido nunca foi minha praia.

Aqui, podemos perceber que, desde criança, Tyler já se impunha e se manifestava em relação a questões de performance de gênero, já que, para ele, vestido era algo associado ao gênero com o qual não se identificava. Isso pode ser percebido ao interagir com o espelho do banheiro, onde Tyler diz:

“O que será que o pequeno Tyler pensaria se entrasse aqui agora e me visse?”, “Eu olhei tantas vezes pra esse espelho, esperando que ele me mostrasse algo diferente...”.

Ao se recusar a usar vestido, o personagem reafirma algumas características socialmente difundidas de um determinado grupo social que, juntamente com a contemplação da imagem

de si atual e o desejo, quando criança, de ser algo diferente, nos torna capaz de decifrar o pertencimento a um determinado grupo social.

Embora, até o momento da narrativa, a direção da história conduza tanto o jogador quanto os gêmeos a acreditarem que Mary-Ann tentou matar Tyler por conta de sua transexualidade, investigar o quarto da mãe revela que, na verdade, ela estava buscando compreender Tyler estudando o livro ‘Criando sua criança transgênero’. Mas também encontramos um panfleto do ‘Acampamento Campeões da Virtude: um oferecimento da aliança para famílias tradicionais’ (Figura 52), o que, tanto para os gêmeos quanto para o jogador, parece ser uma contradição conflitante com as memórias que se tem. Em busca de respostas e explicações, os gêmeos vão atrás das pessoas envolvidas na vida deles.

Figura 52 - Livro vs Panfleto



Fonte: arquivo da autora.

Durante a investigação dos gêmeos pela casa, ocorre uma das cenas de microagressão e *misgendering* contra Tyler. Sam, amigo da mãe dos gêmeos, aparece na casa apontando uma arma para Tyler por achar se tratar de um intruso. Alyson aparece em cena, dizendo para Sam abaixar a arma, identificando em seguida quem é Tyler. Então, segue o seguinte diálogo:

Sam: Seu... irmão? Ah, merda... Hum, acho que ouvi falar sobre isso, mas... eu nunca... Porra, você parece um homem de verdade.

Tyler: Você também, Sam.

Sam: Ah... você me entendeu! Só... não sei como conseguem... fazer uma mulher parecer tanto um homem.

O jogador, então, tem duas opções de resposta: “Eu sou um homem” ou “Eu sou quem eu sou”. Se o jogador optar pela primeira opção, Tyler dirá:

Tyler: Não uma mulher que se parece um homem, Sam. Um homem. Um homem, igual a você.

Sam: Ah, merda... Acho que fui um otário de novo. Vocês tem que desculpar o velho aqui.

Tyler: Não, não desculpo.

Sam: Ah, fala sério. Vocês, crianças, ficam mudando as regras. A gente não acompanha tudo.

Tyler: É só respeitar que as pessoas são quem dizem ser. Não é tão difícil.

Sam: Não, não é, mas é que... demora um tempo pra acostumar.

Tyler: Se acostuma, porque a gente não vai a lugar nenhum.

Se o jogador optar por “eu sou quem eu sou”, Tyler dirá:

Sam: Sabe, tô só tentando ser eu mesmo. É só quem eu sou.

Tyler: Hm... Bom... Eu já vi umas mulheres travestidas na TV, mas eu... Hm... Nunca vi um cara.

Alyson repreende Sam por dizer isso, instruindo-o de que a terminologia correta é homem transgênero. O jogador, então, experimenta através de Tyler como é essa interação, sendo ativo na defesa de si mesmo, deixando claro que merece ser tratado com respeito e dignidade como homem. A significação dessa interação não depende apenas da enunciação do que foi dito, mas também da situação em que foi enunciada. Tal significação depende tanto daquele que produz quanto de seu interlocutor (Almeida, 2015). No caso ilustrado de “travestidas”, o personagem Sam “descreve” Tyler, atribuindo um determinado valor, destacando essa característica para que faça sentido para o jogador e também para si mesmo. Como defende Eribon (2008), é uma construção não apenas do conceito de “travestida” mas também do TUd ao qual se atribui esse conceito.

Como a maior mecânica do jogo são as interações e suas consequências, como resultado deste primeiro encontro com Sam há duas variáveis no Capítulo 2 (Segredos de Família). Quando Sam aparece para levar alguns mantimentos para os gêmeos, caso o jogador tenha optado pela resposta “Eu sou um homem”, Sam dirá:

Ao entregar um canivete de presente para Tyler, Sam dirá: “Ah, hã, também tenho algo pra você, Tyler. Todo homem precisa de uma faca”. Ou seja, Sam, quando confrontado por Tyler, passa a identificá-lo como homem.

Caso o jogador tenha optado por dizer “Eu sou quem eu sou”, ao contrário da cena anterior, não presenteará Tyler com o canivete. Ao invés disso, dirá:

Sam: Então, escuta, eu, hã... queria pedir desculpa por ter assustado vocês ontem.

Tyler: Você não assustou. Foi sua arma.

Sam: É... hã, bom. Eu, hã... Enfim, eu também vim dizer eu fui no Google e, hm, li um pouco. Eu não sabia a diferença entre... todas aquelas palavras. Sabe. Nunca fui de ler muito, né? Mas... Acho que entendi que eu disse algo errado, e sinto muito mesmo.

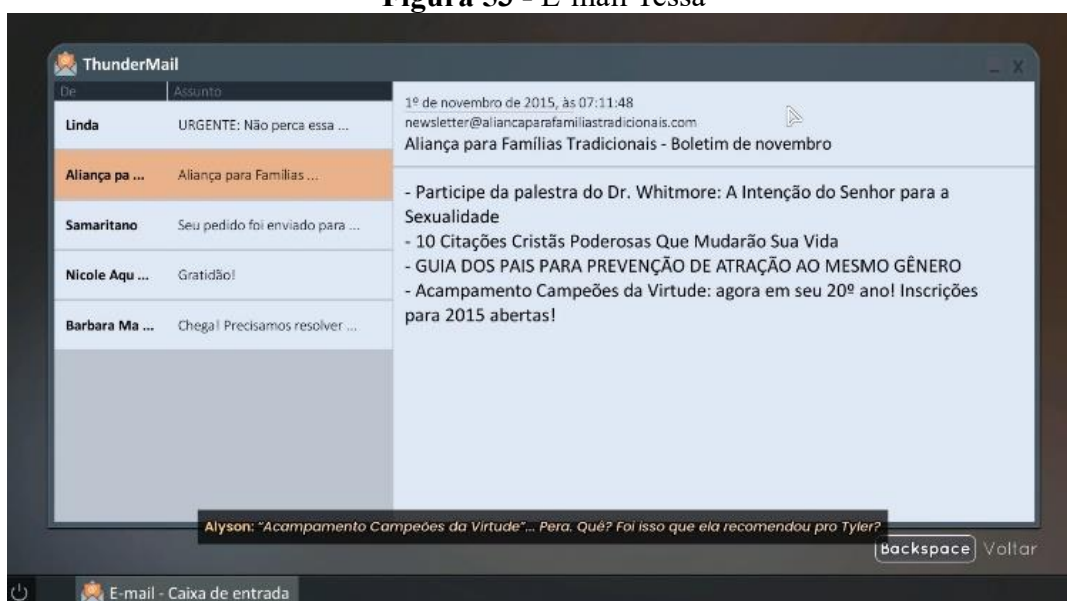
A partir do exposto podemos perceber que, ao optar por uma resposta de confronto, há um reconhecimento do Sam para Tyler como homem ao presenteá-lo com a faca. Por outro

lado, também podemos perceber uma postura mais amigável e tranquila caso a resposta tenha sido mais amena. De acordo com Charaudeau (1995) há aí um princípio de influência, uma troca entre os dois sujeitos, no qual o TUD, neste caso Tyler, produz discursos que impactaram o EUe, Sam, e, como visto no capítulo anterior, ao tomar a palavra, o TUD está diante dos quatro processos linguageiros: regulação, identificação, dramatização e racionalização.

Por ser um jogo baseado em diálogos para a construção de sentido do quebra-cabeças que é a narrativa, se objetivando chegar ao que se entende como verdade, podemos dizer que é um jogo baseado na argumentação, visto que temos diversos sujeitos que, em suas convicções, tentam criar explicações sobre acontecimentos na expectativa se alcançar a mudança de posicionamento do interlocutor (Charaudeau, 2016).

Importante salientar, também, que a sociedade apresentada nos dois períodos, ou seja, em 2005 e 2015, são muito diferentes. Em 2005, a população de Delos Crossing (ou ao menos parte dela) via a transição de gênero como um desvio social e tentou corrigi-la, como fica evidente quando Tessa, amiga de Mary-Ann, sugere que Tyler seja enviado para um campo de terapia de conversão. Mas essa não parece ser apenas uma visão antiga de Tessa. Enquanto os gêmeos buscam provas para a interrogar sobre a existência do livro e do panfleto (Imagem 9), no computador da loja dos Vecchi, encontramos um e-mail da Aliança para Famílias Tradicionais, que se encontra em sua 20ª edição (Figura 53).

Figura 53 - E-mail Tessa



Fonte: arquivo da autora.

Quando questionada sobre a questão (questionário que exige que o jogador responda as questões de Tessa de forma precisa), temos:

Alyson: Sabemos que você apoia a Aliança para Famílias Tradicionais, e que deu o panfleto do acampamento para ela.

Tessa: Acampamento?

Alyson: O Acampamento Campeões da Virtude. Era terapia de conversão. Você disse pra ela que o Tyler tinha que ir pra lá.

Tessa: Eu... Olha, sua mãe não andava de bom humor. Era visível que ela estava muito instável. Ela disse que tava tendo problemas com você [se dirigindo a Tyler], e eu tinha ouvido coisas tão boas sobre o acampamento.

Tyler: Sua resposta pro “mau humor” da minha mãe era me mandar pra terapia de conversão?

Tessa: Foi o que eu pensei que podia ajudar... a vocês dois... naquela época. Tyler, era pior do que apenas “mau humor”. Ela não estava bem.

Tyler: Você sabe o que fazem com as crianças nesse tipo de lugar?

Tessa: Agora... eu sei.

Alyson: Como a Mary-Ann aceitou sua “sugestão produtiva”?

Tessa: Muito mal. Ela queria te deixar ser “uma borboletinha perfeita no seu casulo”. E, sim, discutimos sobre isso.

Tyler: Então ela estava de boa com quem eu era?

Tessa: Ela tava mais que isso. Ela te amava.

A argumentação que ocorre entre os personagens-sujeitos em cena revela que Mary-Ann estava trabalhando para apoiar Tyler, algo contraditório às lembranças dos gêmeos quanto ao ocorrido uma década antes. Para Tyler, Mary-Ann tentou matá-lo com uma espingarda e, para entender por que Tyler vê sua mãe como assassina, temos que entender a ideia que ela tinha de “sua filha” e seu processo de socialização. Crescendo em uma sociedade heteronormativa, a própria ideia de um menino no corpo de menina não é aceita por Mary-Ann. Ela nunca permite, por exemplo, que Tyler se junte ao time de hóquei, ou que corte o cabelo – o que, na visão e entendimento de Tyler, foi o que ocasionou o surto de Mary-Ann no dia de sua morte. Podemos entender que Tyler, de certa forma, já entendia que, para se tornar o homem que desejava, teria que se afastar das pessoas daquela sociedade em que vivia, buscando ajuda com mentores em Fireweed para se identificar.

Podemos ver também que Tyler já poderia ter saído de Fireweed 3 anos antes, mas optou por continuar enquanto passava por uma série de transformações pelo processo de transição de gênero. Ele não queria que Alyson soubesse sobre as mudanças, como a barba, a acne etc., criando uma defensiva que podemos ver no imaginário do entendimento do masculino como o que suporta a dor e aceita a responsabilidade.

Durante o capítulo 2, enquanto separam objetos e móveis da casa para decidir o que manter ou não, os gêmeos conversam sobre as fotos de quando eram crianças (Figura 54).

Figura 54 - Fotos de Infância



Fonte: arquivo da autora.

Alyson: Você tá fofo aqui.

Tyler: Esse não sou eu. Quer dizer, é, mas...

Alyson: Mas... [aqui há duas opções de diálogo, “mas” ou “relaxa, eu entendo”. A segunda opção leva diretamente para a parte onde Tyler diz “**eu não imaginei**”]

Tyler: Lembra como eu passava horas na frente do espelho só prendendo meu cabelo todo pra trás da cabeça?

Alyson: Claro.

Tyler: Vestido assim, com o cabelo comprido... Era como se ninguém me visse de verdade, sabe? Eu era tipo o garoto invisível... **Eu não imaginei** que uma foto me pegaria desse jeito.

Novamente, há duas opções de diálogo: “A terapia ajudou?” ou “Sinto muito por isso”. Optando pela primeira, temos:

Alyson: A terapia ajudou em alguma coisa?

Tyler: Ah, sim, certeza. A terapeuta entendia quando eu dizia que sou um cara. Ela também me preparou para receber as reações que viriam, sabe? Lidar com outras pessoas tem sido muito mais difícil do que comigo mesmo. No final do dia, poder olhar no espelho e ver o Tyler... É o que faz a maior diferença. É por isso que eu vou agendar a minha mastectomia assim que a gente vender a casa. Nunca mais ter que usar binder. Porra, vai ser muito bom.

Optar por dizer “Sinto muito por isso”, temos:

Alyson: Sinto muito. Parece ser difícil.

Tyler: E é. Quer dizer, não me leve a mal, eu tô mil vezes melhor hoje. Mas ainda falta bastante pra eu me sentir confortável sem camiseta. É por isso que eu vou agendar a minha mastectomia assim que a gente vender a casa. Nunca mais ter que usar binder. Porra, vai ser muito bom.

Ao final do diálogo, Tyler decide ficar com algumas fotos como lembrança de onde os gêmeos chegaram. Podemos perceber como, desde criança, Tyler tem uma imagem idealizada de si e constrói um *ethos*, ou seja, há uma corporalidade atrelada a ele, com gestos, movimentos corporais e aparências que garantem certa estabilidade. O *ethos* não está sozinho, ele é ancorado nas dimensões identitárias e de representação social. Charaudeau (2009) distingue dois tipos de identidade: (1) social e (2) discursiva. A identidade social possui a necessidade de ser reconhecida por outros, é a que funda sua legitimidade, uma identidade psicossocial, determinada, em partes pela situação de comunicação. Ou seja, no caso de Tyler, temos explícita a construção dessa identidade social pois há a identificação como homem trans. Já a identidade discursiva depende de duas estratégias: (1) credibilidade e (2) captação. A estratégia de credibilidade está ligada à necessidade de ser acreditado, construindo e defendendo uma imagem de si, como em: **“Era como se ninguém me visse de verdade. Eu era tipo o garoto invisível”**; ou em **“Um homem. Um homem, igual a você”**.

A estratégia de captação entra em cena quando o sujeito que enuncia não está em relação de autoridade com o interlocutor, necessitando que este compartilhe de suas opiniões, ideias ou que se sinta “atingido” pelo que se diz. Charaudeau (2009) destaca três atitudes discursivas para a captação:

- (1) Polêmica: uma forma de “desarmar” o outro, questionando suas ideias ou até mesmo sua pessoa. Ex.: “[...] não sei como conseguem... fazer uma mulher parecer tanto um homem” – um questionamento da identidade de Tyler enquanto homem;
- (2) Sedução: aqui, há personagens baseados em imaginários que podem servir como forma de identificação ou de rejeição para o interlocutor;
- (3) Dramatização: utiliza-se de valores afetivos socialmente compartilhados para fazer sentir certas emoções.

Ou seja, a identidade discursiva de Tyler se constrói a partir dos modos de tomada da palavra, na organização enunciativa do discurso e na manipulação dos imaginários sociodiscursivos, diferentemente da identidade social que é uma fixação de construções psicossociais.

Ainda no segundo capítulo, os gêmeos descobrem que Tessa planejava denunciar Mary-Ann para o serviço social e, ao confrontá-la, Tessa se justifica dizendo que suas ações foram consequência do isolamento social de Mary-Ann, fazendo com que a instabilidade emocional e incompetência parental da mãe colocasse os gêmeos em perigo. Neste momento, o jogador possui três opções de diálogo, sendo duas mais harmônicas e uma mais confrontativa (Figura 55).

Figura 55 - Opções de diálogo com Tessa



Fonte: arquivo da autora.

Optar por respostas harmônicas resultam em diálogos como:

Tyler: Eu sei que Mary-Ann não ia aceitar sua ajuda. Mas tinha que ter um jeito melhor de lidar com isso. Ainda mais se ela tivesse tido algum tipo de crise.

Tessa: Isso, tem razão. Eu podia ter feito muito mais e... muito melhor. Eu sei que cometi erros... Só me resta, agora, pedir desculpas. Se eu pudesse trazer sua mãe de volta, eu traria. Não mereço o perdão de vocês. Muito menos o seu, Tyler. Mas se tiver um lugar pra mim em suas vidas... queria fazer parte.

Tyler: Mas primeiro, eu preciso saber. Você me aceita como eu sou?

Tessa: Fiquei pensando nisso desde que você voltou... Eu acredito que minha vida é melhor por ter seguido a palavra de Deus. Mas eu também acredito que nem sempre entendemos o que Ele está dizendo. Orei por uma resposta. E vendo você aqui e agora, um homem forte e sensível, acredito que ela chegou.

A partir disso, Alyson deixa a escolha de perdoar ou não Tessa nas mãos de Tyler (ou melhor, do jogador). A negativa pelo perdão leva Tessa a dizer que os gêmeos são realmente filhos de Mary-Ann, podendo ser entendido como se os gêmeos estivessem se isolando e se comportando como ela.

Por outro lado, optar por uma resposta de confronto resulta em:

Tyler: Típico. Fugindo quando a coisa fica feia. Eu não compro essa que a Mary-Ann te afastou, não. Você deu as costas para ela! E agora só tá dando desculpa! Como sempre! Você destruiu nossa família! E nem tem a decência de admitir.

Tessa admite saber que cometeu erros, como no exemplo do diálogo anterior e, ao ser questionada por Tyler se o aceita como ele é, responde:

Tessa: Você passou por momentos muito difíceis, qualquer um pode sair confuso consigo mesmo! Tem gente disposta a ajudar com isso, se aceitar.

Tyler: Enfia no cu.

Tessa: Então é assim? Acabou, só porque eu acredito em algo diferente de você?

Tyler: Não, é porque você não acredita em mim.

Tessa: Certo. Então não tem mais nada o que discutir. Vocês são Ronan mesmo.

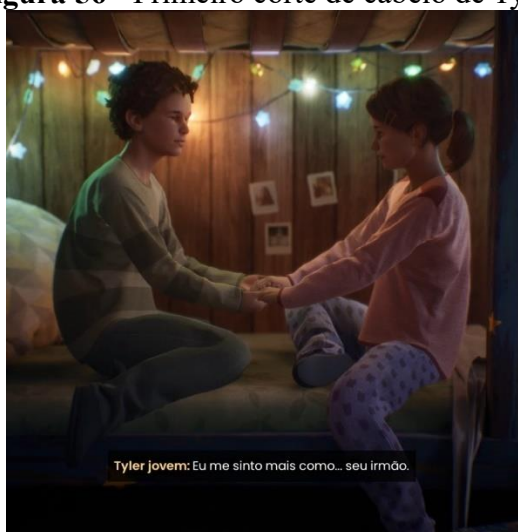
Importante notar que a “confusão” apenas aparece quando não se escolhe um diálogo pacífico. Ou seja, não sabemos se é um insulto, apenas que não é pacífico, ou então podemos entender como uma confusão que, na verdade, é gerada pela ignorância do interlocutor, ou seja, a ignorância de Tessa sobre questões de gênero faz com que veja Tyler como confuso.

Para Butler (2010), o gênero se constrói e se mantém no discurso a partir de regras que espelham duas instâncias culturais da tríade sexo-gênero-sexualidade: a heteronormatividade e o falocentrismo. A heteronormatividade naturaliza determinados corpos, gêneros e desejos, enquanto o falocentrismo mantém uma hierarquia dos gêneros. A heteronormatividade e o falocentrismo operam como “regimes de poder/discurso com maneiras frequentemente divergentes de responder às questões do discurso de gênero” (Butler, 2010, p. 10). Ser denominado como “confuso” é ser alvo da concessão de um termo que se torna possível o reconhecimento no momento da enunciação. Podemos perceber mais sobre este entendimento de Tessa quando, antes de encontrá-la e confrontá-la, em uma conversa com Michael no estoque da loja dos Vecchi, Tyler encontra um cartaz da Coalizão Juneau pela igualdade. Tyler se diz surpreso que Tessa tenha permitido pendurar o cartaz na parede do estoque, ao que Michael responde: “ela odeia **isso**”, mas contanto que ele não “imponha seu estilo de vida” na frente dos clientes, ela não abre a boca. Essa atitude nos lembra a política estadunidense *Don't ask, Don't tell*, assinada em 1993 pela administração Clinton, um conjunto de políticas, leis e regulamentos que regiam a forma como os militares do país lidavam com membros da comunidade LGBTQIA+ no serviço militar. Segundo essa lei, os indivíduos não eram obrigados a divulgar sua sexualidade e os oficiais militares, assim, não investigavam (Don't Ask, Don't Tell, 2022).

Outro ponto importante de ser observado é o simbolismo do cabelo de Tyler. O cabelo, ao que aparenta, é uma questão muito importante para Tyler, visto que foi o que, para ele,

desencadeou o surto de Mary-Ann. Por diversas vezes durante o jogo, ele menciona como queria cortá-lo ou disfarçava prendendo-o. Após o primeiro corte de cabelo, Tyler diz para Alyson, animado, como mal espera para poder mostrar o corte para a mãe, visto que ela anda muito triste ultimamente. Ao agradecer Alyson pelo corte de cabelo, ela responde “não precisa me agradecer, você é minha irmã”. Ao que Tyler responde “eu me sinto mais como... seu irmão” (Figura 56). De forma semelhante, o corte de cabelo do personagem ao final do jogo (Figura 57) nos parece simbolizar o encerramento deste capítulo na vida de Tyler, uma resolução das questões envolvendo a mãe dos gêmeos.

Figura 56 - Primeiro corte de cabelo de Tyler



Fonte: arquivo da autora.

Figura 57 - Tyler: Epílogo



Fonte: arquivo da autora.

Como mencionado anteriormente, em nenhum momento do jogo Tyler é mencionado pelo nome morto por qualquer personagem, mesmo quando se discutem eventos que aconteceram no passado ou quando se visualiza memórias que aconteceram antes de sua

transição. Nesses momentos, Tyler é descrito apenas como Ollie, o primeiro nome que ele escolheu para si mesmo enquanto ainda estava descobrindo aspectos de sua identidade. Em todos os outros casos, o jogo simplesmente evita usar o nome de Tyler desnecessariamente em *flashbacks*, chamando-o de “Tyler Jovem” nas legendas.

Sexualidade

Em *Tell Me Why* (2020), Tyler tem a possibilidade de se relacionar com Michael, amigo de Alyson. A sexualidade do personagem é interessante pois, assim como acontece em qualquer jogo no qual se controla um personagem já estabelecido, essa mecânica, por sua função, desmente a ideia de que a sexualidade é construída no nascimento. Sexualidade e gênero são efeitos de práticas de linguagem construídos socialmente e contextualmente, não refletindo todas as singularidades do sujeito. De acordo com Abbott (2013), a inclusão da oportunidade de um romance também é uma parte rara da história trans. Embora esta possibilidade ofereça mais complexidade à história de Tyler, o fato de ser opcional é uma questão complexa. Por um lado, oferece ao jogador uma oportunidade de maior agência para o enredo do jogo, por outro lado, este conteúdo opcional representa um dilema para o que Abbott (2013) chama de dilema do romance trans, no qual personagens trans raramente são vistos em relacionamentos ou vistos como opções para potencial relacionamento.

No jogo, os relacionamentos de Tyler são importantes para seu futuro. Durante um diálogo no capítulo 2, Michael conta para Tyler sobre uma comunidade LGBTQIA+ da qual faz parte em Juneau e, caso opte por se mudar para lá com ele e Alyson, também pode ser a comunidade de Tyler. Optar pelo romance com Michael leva Tyler a descobrir uma família em Juneau, o levando a continuar sua carreira como mentor na Coalizão Juneau pela Igualdade (Figura 58). Caso opte por ser apenas amigos, Tyler seguirá seu sonho de se tornar guarda florestal na Ilha Shuyak, um parque estadual localizado no Sudeste do Alasca.

Figura 58 - Final de Tyler e Michael

Fonte: arquivo da autora.

De acordo com Elisa Galmard (*Tell Me Why*, 2020), designer narrativa principal da *DONTNOD Entertainment*, isso não significa que Tyler apenas seguirá seu sonho de ser guarda florestal se continuar solteiro, ou que apenas se tornará parte de uma comunidade *queer* se estiver em um relacionamento. Ambas as escolhas objetivam refletir o processo de Tyler desde a saída de *Fireweed*, ou Tyler está aprendendo a confiar nos outros (com a comunidade), ou está trabalhando para alcançar seus objetivos. Para Elisa, a jornada de Tyler ilustra como o poder de uma família escolhida pode ser vital para as pessoas LGBTQIA+,

Quando você é LGBTQIA+, é importante ter um grupo de apoio baseado em amizades genuínas, ou mais – o que achar melhor para você no momento. Tyler não constrói uma família em três dias, mas as escolhas que faz em seus relacionamentos o levam a um lugar onde ele está pronto para deixar as pessoas se aproximarem e fazerem essas conexões (*Tell Me Why*, 2020).

A escolha de engajar no relacionamento, como podemos observar, fica nas mãos do jogador, assim como todas as escolhas significativas ou não do jogo, dependendo de suas visões e entendimentos de mundo para melhor selecioná-las. Para Murray (2003), quanto mais bem resolvido o ambiente virtual em que se interage, mais ativos desejamos e somos dentro dele, causando assim o sentido de agência – a capacidade de realizar ações significativas e ver o resultado dessas escolhas e decisões.

Em entrevista ao site IGN (2019), o diretor de *Tell Me Why* (2020), Florent Guillaume, descreve porque decidiram contar a história de um personagem transgênero. Guillaume diz que Tyler, originalmente, não foi concebido como transgênero, no entanto, queriam contar a história de um personagem que tocasse os jogadores. Em outra entrevista, o diretor afirma que não incluíram a temática trans para pressionar uma inclusão, tendo desenvolvido os gêmeos antes de decidir que Tyler seria trans (Staff, 2019). Para o diretor, era importante “compreender a comunidade transgênero, sua luta, e o que eles vivem e passam [...] se pudermos transmitir esta mensagem a todos os jogadores, será fantástico” (Staff, 2019).

Tyler como personagem, portanto, tem a possibilidade de ser profundamente impactante para pessoas trans que podem, finalmente, ver uma representação de um protagonista transgênero em um jogo *mainstream*, igualmente significativo como emblemático de uma mudança de paradigma no processo de desenvolvimento de personagens. Após o sucesso do jogo, outro estúdio adotou uma abordagem semelhante ao criar personagem transgênero. Um jogo popular de *Battle Royale*, *Apex Legends*, apresentou sua primeira personagem trans, Catalyst. A empresa responsável pelo desenvolvimento do jogo, *Respawn Entertainment*, envolveu o *GLAAD* no processo de criação da personagem, e recrutou a dubladora trans Meli Grant para Catalyst (Richman, 2022). Podemos perceber, assim, que o processo colaborativo entre *DONTNOD Entertainment*, August Black (ator de Tyler) e *GLAAD* é um caminho útil no avanço em direção a representações significativas.

Como vimos, o jogo é permeado pelo princípio de influência, ou seja, há uma troca linguageira entre dois sujeitos, no qual o comunicante almeja produzir discursos que impactam o sujeito interpretante com intenção de influenciar suas decisões; sendo assim, temos o EUc (os autores da história do jogo) juntamente com o Scriptor (as diversas equipes de produção do jogo) que, juntos, criam os EUe (os personagens com os quais se é possível estabelecer relações de interação). Por meio desses personagens, são produzidos discursos com a intenção de influenciar o TUd (identidade assumida pelo jogador TUi dentro da história), levando em consideração tanto os conhecimentos prévios do TUi quanto aqueles adquiridos através do TUd ao longo da narrativa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos, os jogos eletrônicos são uma mídia relativamente recente, com uma existência comercial de pouco mais de 40 anos. No entanto, exercem uma influência nas outras mídias, como televisão, cinema, e também nas artes plásticas, com exposições sobre jogos e a arte dos videogames (Antonelli, 2012; Saam, 2012). Além disso, possuem uma crescente importância econômica e simbólica, com movimentações de riquezas e criação de conteúdo superando, atualmente, o faturamento global da indústria cinematográfica (Witkowski, 2022).

A importância e ascensão dos jogos eletrônicos se deve por sua proposta inovadora e a interação oferecida aos (às) jogadores (as). Eles são, ao mesmo tempo, um jogo – com suas particularidades de estrutura, de regras e de objetivos – e uma narrativa – uma determinada história, com símbolos culturais (Nesteriuk, 2009). Assim, os jogos oferecem possibilidades de compreender, modificar e experimentar aspectos da realidade, manipulando elementos dos sistemas que os compõem (Juul, 2019).

É importante nos atentarmos que, para compreender ou analisar os jogos, é impossível não tomar conhecimento de sua cultura pregressa, ou seja, como eles se organizam por gêneros, subgêneros, ambientes e diversas formas de acesso. A construção do ato de se jogar em um ambiente digital, assim, é indissociável das possibilidades narrativas que ali são produzidas, da história a ser contada, do papel dos personagens, da indústria dos jogos e também dos jogos anteriores. Também é impossível compreender os jogos eletrônicos sem compreender sua história e cultura, assim como os jogos dos diferentes interesses e influências que esses exercem.

Podemos perceber, então, como as culturas de jogos são locais de privilégio masculino a partir da relação entre a “identidade *nerd*” e o consumo pelo mercado *mainstream*. Contudo, também é importante ressaltarmos que têm ocorrido mudanças nessa cultura, se tornando mais diversa, rompendo com a maioria masculina e heterossexual e cisgênera.

A misoginia, a LGBTQIA+fobia e a repetição dos jogos com temas masculinos são temas de interesse de diversos grupos como, por exemplo, o *Girl Gamer Movement*, nos anos 1990, um movimento envolvendo jogadoras (es), acadêmicas (os), *game designers* e ativistas feministas contra os *pink games* – jogos produzidos com o público feminino como alvo, tendo conteúdo de simulações de “tarefas femininas”, como moda e afazeres domésticos (Cassell & Jenkins, 1998; Goulart, 2014).

Atualmente, o crescimento de outras plataformas de jogo, como o *mobile* – jogos de celular/*tablet* – e jogos casuais inverteu a pirâmide do gênero em relação aos jogos, contando

com um público consumidor de 50,9% de mulheres no Brasil (Pesquisa Game Brasil, 2023) e 45% mundialmente (Ngoc, 2023). Apesar da crescente participação feminina, os aspectos de *design* de personagens, dos dispositivos narrativos e do *design* de experiência de jogos ainda são problemáticos. Podemos entender, assim, que a cultura dos jogos eletrônicos recoloca mulheres e pessoas LGBTQIA+ em posição de vulnerabilidade, constituindo um ciclo vicioso no qual os jogos acabam sendo feitos por homens heterossexuais para homens heterossexuais, recriando estâncias de uma fantasiosa dominação masculina. Dessa maneira, fez-se e faz-se fundamental investigar as maneiras de construção dessas identidades marginalizadas dentro de uma cultura voltada para o consumo, repetição de comportamentos e constituição de identidades. Apesar dessas questões, podemos observar que nem todos os jogos tratam o feminino em posição de vulnerabilidade. Exemplo disso pode ser observado no jogo *Caper in the Castro* (1989), que tem como personagem principal uma detetive lésbica que, sozinha, resolve o mistério por trás da premissa do jogo.

A presente pesquisa teve como principal objetivo explorar a representação LGBTQIA+ nos jogos eletrônicos, através de uma análise Semiolinguística do discurso. Esse trabalho não aspirava se realizar na totalidade dos jogos existentes, mas sim apontar para as diferenças na construção dos jogos selecionados para o *corpus*, principalmente por serem de diferentes criações – enquanto *Caper in the Castro* (1989) foi criado por apenas uma pessoa com as limitações tecnológicas de uma determinada década, *Tell Me Why* (2020) foi produzido por equipes de diversas pessoas contando, inclusive, com organizações de apoio. A partir dessas diferenças, podemos perceber que há características específicas em cada jogo: o primeiro é um *point-and-click*, com limitações de ações e movimentos por parte do jogador, possuindo uma história linear e limitada, sem diálogos ou interações entre os personagens, o que nos permite uma análise que leva em consideração apenas os imaginários sociodiscursivos. Podemos observar, também, como a história do jogo se organiza em um discurso relacionado aos saberes partilhados em sociedade, ligado aos imaginários sociodiscursivos. Esse discurso está ligado ao contrato de fala, constituído como um dos saberes partilhados pelos sujeitos do dizer. No jogo, quem o criou possui e demonstra determinados conhecimentos e ideias a respeito da questão da AIDS, objetivando transmitir tais ideias aos jogadores, tudo dentro dos limites estabelecidos pela mídia. Igualmente, o jogador necessita de competências específicas sobre o conjunto de saberes partilhados entre ele e quem criou o jogo, precisando dos mesmos conhecimentos específicos a respeito da temática do jogo para compreendê-lo em sua totalidade; o segundo, por outro lado, é mais complexo tanto na história quanto em gráficos, algo possível graças ao avanço tecnológico, já que os dois jogos são separados por 31 anos. A complexidade da história,

assim, também traz consigo uma complexidade de discursos e diálogos – algo bem diferente do primeiro jogo –, sendo possível utilizarmos outros aspectos da semiolinguística, como o princípio da influência para impactar o jogador e influenciar em suas decisões. Também podemos perceber como a significação das interações não depende apenas da enunciação do tiro, como também da situação em que foi enunciado. Além disso, por ser um jogo baseado em diálogos, podemos dizer que é um jogo baseado na argumentação. Na questão da identidade de Tyler, notamos como o *ethos* não está sozinho, sendo ancorado nas dimensões identitárias e de representação social, além de ser uma identidade distinguida em social e discursiva.

A Semiolinguística, assim, pode ser utilizada para analisar como a linguagem nos jogos constrói significado, levando em conta tanto o material verbal quanto o psicossocial, assim como os jogos também se inserem e contextos sociais mais amplos. Ao combinarmos a Teoria Semiolinguística e a Teoria *Queer*, buscamos fornecer uma análise aprofundada e abrangente da representação LGBTQIA+ nos jogos eletrônicos, considerando tanto os aspectos linguísticos e discursivos quanto as questões de gênero, sexualidade e poder. Assim, buscamos avançar com as teorias selecionadas, expandindo o campo da Semiolinguística em relação aos jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

- ABBOTT, Tracy B. The trans/Romance Dilemma in Transamerica and other Films. *The Journal of American Culture*, v. 36, n. 1, mar. 2013, p. 32-41.
- ADAMS, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. 2. ed. California: New Riders, 2010.
- ALENCAR, Venan Lucas de Oliveira. O Pós-Armário em vídeo-narrativas confessionadas no YouTube: Um estudo brasileiro-estadunidense. 2021 (Doutorado em Linguística do Texto e do Discurso) – Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Universidade Federal de Minas Gerais, 2021.
- ALMEIDA, Daniel Mazzaro Vilar de. O poder da palavra e o insulto de gênero. *EID&A Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação*, Ilhéus, n. 8, p. 80-97, jun. 2015.
- ALMEIDA, Daniel Mazzaro Vilar de. *Performatividades Gays: um estudo na perspectiva brasileira e argentina*, 2016 (Doutorado em Estudos Linguísticos) – Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Universidade Federal de Minas Gerais, 2016.
- AMERICAN Psychiatric Association. *Manual Diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5*, 2015.
- ALTHUSSER, Louis. *Ideologia e Aparelhos Ideológicos do Estado*. Portugal: Editorial Presença/Martins Fontes, 1970.
- AMOSSY, Ruth; HERCHBERG-PIERROT, Anne. *Estereótipos e Clichês*. São Paulo: Contexto, 2022.
- ANTONELLI, Paola. Video Games: 14 in the Collection, for Starters. Inside Out a MoMA/MoMA PS1 Blog, 2012. Disponível em: https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/. Acesso em: 25 jan. 2025.
- ARAÚJO, Wagner Santos. *A construção de identidades: da leitura para o roteiro e do roteiro para a leitura – um estudo analítico de projetos de adaptações de textos literários para jogos digitais*. Tese (Doutorado em Língua Portuguesa) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.
- ARCADE. Dicionário online do Dicio, 2018. Disponível em <https://www.dicio.com.br/fliperama/>.
- ÁVILA, Juan Francisco Belmonte. *Corporeality, Identity, and Digital Culture: Gender and Sexuality in Video Games*, 2015.
- BAKHTIN, M. M. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Hucitec, 2006.
- BARKER, Meg-John. *Queer: A Graphic History*. California: Icon Books Limited, 2016.
- BARTHES, Roland. A retórica antiga. In: COHEN, Jean et al. *Pesquisas de retórica*. Trad. De Leda Pinto Mafra Iruzun. Petrópolis: Vozes: 1975, p. 147-232.

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

BERNSTEIN, Charles. Play it again, Pac-Man. In: WOLF, Mark J. P. (Org.). The medium of the video game. Texas: University of Texas Press, 2001, p. 155-168.

BIOCCA, F. The Cyborg's dilemma: Progressive embodiment in virtual environments. Journal of Computer – Mediated Communication, vol. 3, 1997.

BLASCOVICH, J.; BAIENSON, J.; Infinite reality: Avatars, eternal life, new worlds, and the dawn of the virtual revolution. New York: Harper Collins, 2011.

BLOOMIN. Tradução e localização de jogos: como é feito e qual sua importância. 2024. Disponível em: <https://www.brazilts.com.br/blog/traducao-e-localizacao-de-jogos-como-e-feito-e-qual-sua-importancia/#:~:text=A%20localiza%C3%A7%C3%A3o%20de%20jogos%20%C3%A9,para%20jogadores%20de%20outros%20pa%C3%ADses>. Acesso em: 25 out. 2024.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. Remediation: understanding new media. Cambridge: MIT Press, 1999.

BORBA, Rodrigo. Discursos transviados: por uma linguística queer. São Paulo: Cortez, 2020.

BORGES, R. Política, imaginário e representação: uma nova agenda para o século XXI? Blog da Boitempo, 2016. Disponível em: <https://blogdaboitempo.com.br/2016/02/16/politica-imaginario-e-representacao-uma-nova-agenda-para-o-seculo-xxi/>. Acesso em: 11 nov. 2024.

BRAGANÇA, Luiza C.; MOTA, Rosilane R.; FANTINI, Eduardo P. C. Twin Game Narrative and discussion about LGBTQ representation. In: SBGAMES, São Paulo, 2016, p.937-946.

BRINKLOW, Adam. Is it ever okay to use “San Fran?”. Curbed San Francisco, 26 jan. 2018. Disponível em: <https://sf.curbed.com/2018/1/26/16936872/san-fran-frisco-survey-nickname-francisco>. Acesso em: 25 out. 2024.

BURY YOUR GAYS. In: Bury Your Gays, 2024. Disponível em: Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BuryYourGays>. Acesso em: 27 mar. 2024.

BUTLER, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Routledge, 1990.

BUTLER, Judith. Critically Queer. GLQ, Vol. 1. 1993, p. 17-32.

BUTLER, Judith. Por uma leitura cuidadosa. In: Debates Feministas: um intercâmbio filosófico. São Paulo: Editora Unesp, 2018.

BUTLER, Judith. Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do “sexo”. In: LOURO, Guacira Lopes (org.) O corpo educado – pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

CAPER. In.: Cambridge Dictionary. Cambridge: Cambridge University Press, 2024. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-portuguese/caper>. Acesso em: 13 out. 2024.

CARDINALLI, Marcos Aurélio; SALHANI, Jorge; VOLCEAN, Tamiris Tinti; NISH, Paula Keiko; MANGILI, Ana Raquel Perico; VASCONCELOS, Lia; ITO, Liliane de Lucena. Revista Applause: A comunidade LGBT+ em pauta. In: INTERCOM – Sociedade brasileira de estudos interdisciplinares da comunicação, 2016.

CASSEL, Justine, JENKINS, Henry. From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games, MIT Press, Cambridge, 1998.

CAVALCANTE, A. Centering transgender identity via the textual periphery: TransAmerica and the “double work” of paratexts. Critical Studies in Media Communication, v. 30, 2013, p. 85-101.

CHANG, Edmund. Queergaming. In: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (org.). Queer Game Studies. Minneapolis: Minneapolis University Press, 2017, p. 15-23.

CHARAUDEAU, Patrick. Language et discourse – éléments de sémiolinguistique (théorie et pratique). Paris: Hechette, 1983.

CHARAUDEAU, Patrick. Gamme du sens et de l’expression. Paris: Hachette Education, 1992.

CHARAUDEAU, Patrick. Une analyse sémiolinguistique du discours. Languages, v. 29, n. 117, p. 96-111. Paris, 1995.

CHARAUDEAU, Patrick. Para uma análise do discurso. In: CARNEIRO, Agostinho Dias (org.). O discurso da mídia. Rio de Janeiro: Oficina do autor, 1996.

CHARAUDEAU, Patrick. O contrato de comunicação em sala de aula. Pratiques, nº especial, 1999.

CHARAUDEAU, Patrick. Uma Teoria dos sujeitos da linguagem. In: Mari, Hugo. Machado, Ida Lúcia; Mello, Renato de. Análise do Discurso: Fundamentos e práticas. Belo Horizonte: Núcleo de Análise do Discurso – FALE/UFMG, 2001. p. 23-37.

CHARAUDEAU, Patrick. Visadas discursivas, gêneros situacionais e construção textual. In: MACHADO, I. L.; MELLO, R. (orgs.) Gêneros: reflexões em análise do discurso. Belo Horizonte: NAD/FALE/UFMG, 2004, p. 13-41.

CHARAUDEAU, Patrick. Discurso das mídias. Trad. Angela M. S. Corrêa. São Paulo: Contexto, 2006.

CHARAUDEAU, Patrick. Identidade social e identidade discursiva, o fundamento da competência comunicacional. In: PIETROLUONGO, Márcia (Org.) O trabalho da tradução. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009, p. 309-326.

CHARAUDEAU, Patrick. Diz-me qual é teu corpus, eu te direi qual é a tua problemática. Revista Diadorim, v. 10, p. 1-23, Rio de Janeiro, dez. 2011.

CHARAUDEAU, Patrick. Linguagem e discurso: modos de organização. 2. Ed. São Paulo: Contexto, 2016.

CHARAUDEAU, Patrick. Os estereótipos, muito bem. Os imaginários, ainda melhor. *Entrepalavras: Revista de Linguística*, vol. 7, n. 1, 2017, p. 571-591.

CHESS, Shira. The queer case of video games: orgasms, heteronormativity, and video game narrative. *Critical Studies in Media Communication*, vol. 33, n. 1, 2016, p. 84-94.

CLARK, Naomi. What is Queerness in Games, Anyway? In: BONNIE, R; SHAW, A. *Queer Games Studies* (org.). University of Minnesota Press, 2017.

COBBETT, Richard. Is indie gaming the future? 2010. Disponível em: <https://www.techradar.com/news/gaming/is-indie-gaming-the-future-716500>

CONSALVO, Mia. Hot Dates and Fairy-Tale Romances: Studying sexuality in Video Games. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003, p. 171-194.

CONSOLE. In: Console de jogos eletrônicos. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Console_de_jogos_eletr%C3%B4nicos

CORRÊA-ROSADO, Leonardo Coelho. Teoria Semiolinguística: alguns pressupostos. *Revista Memento*, v. 05, n. 2, 2014.

DAVIES, Steven Paul. *Out at the Movies: a history of lesbian, gay, bisexual, transexual and queer cinema*. Oldcastle Books, 2016.

DE LAURETIS, Teresa. *Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 1984. 220 p.

DE LAURETIS, Teresa. *A tecnologia do gênero*. 1987.

DEMARIA, Russel; WILSON, Johnny Lee. *High Score!: The Illustrated History of Electronic Games*. New York: McGraw Hill, 2002.

DISQUETE do jogo Caper in the Castro. 23 ago. 2015. Imagem. Disponível em: <https://lgbtqgamearchive.com/2015/08/23/caper-in-the-castro/>. Acesso em: 3 nov. 2024.

DISQUETE do jogo Murder on Main Street. 23 ago. 2015. Imagem. Disponível em: <https://lgbtqgamearchive.com/2015/08/23/caper-in-the-castro/>. Acesso em: 3 nov. 2024.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. 4ed. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

DONOVAN, Tristan. *Replay: The history of video games*. Lewes: Yellow Ant, 2010.

DON'T ASK, DON'T TELL. Legal Information Institute. Cornell Law School, 2022. Disponível em: https://www.law.cornell.edu/wex/don%27t_ask_don%27t_tell. Acesso em: 3 dez. 2024.

DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen W. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. New York: Issues, 2006.

DRESS, Conrado. Notas sobre o conceito de representatividade. *Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 1 n. 43, abr. 2022, p. 1-30.

DYER, Richard. Stereotyping. In *Gays and Film*. New York: Zeotrope, 1984, p. 353-365.

DYER, R. The Role of stereotypes. In: MARRIS, P.; THORNHAM, S.; BASSETT, C. (Eds.) *Media Studies: A Reader*. Nova York: New York University Press, 2000, p. 245-251.

ERIBON, Didier. Reflexões sobre a questão gay. Trad. Procopio Abreu. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2008.

FELINTO, Erick; BENTES, Ivana. *Avatar: o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais*. Porto Alegre: Sulina, 2010.

FRASCA, Gonzalo. Rethinking Agency and Immersion: videogame as a means of consciousness-raising. *Digital Creativity*, vol. 12, 2001, p. 161-174.

FLICK, Uwe. *Introdução à pesquisa qualitativa*. Tradução de Joice Elias Costa. 3ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FOSTER, E. M. *Aspectos do Romance*; Org. Oliver Stallybrass; Trad. Sergio Alcides, 4.ed. São Paulo: Globo, 2005.

FOUCAULT, Michel. Sujeito E Poder. In: Michel Foucault: uma trajetória Filosófica. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1982.

GASI, Flávia. *Videogames e mitologia: a poética do imaginário e dos mitos nos jogos eletrônicos*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. Macmillan: New York, 2003.

GEE, J. P. Pleasure, learning, video games, and life. The projective stance. In: KNOBEL, M.; L., Colin (orgs.). *A New Literacies sampler*. New York: Peter Lang, 2007.

GLAAD. 2018-2019 where we are on TV. GLAAD, 2019. Disponível em: <https://glaad.org/whereweareontv18/>. Acesso em: 2 dez. 2024.

GLAAD. 2020 studio responsibility index. GLAAD, 2020. Disponível em: <https://glaad.org/sri/2020/>. Acesso em: 2 dez. 2024.

GLAAD MEDIA INSTITUTE. *The State of LGBTQ Inclusion in Video Games: 2024*. California, 2024.

GOULART, Lucas Aguiar, HENNIGEN, Inês. Condições e Possibilidades de uma Tecnopolítica de Gênero/Sexualidade. *Estudos Feministas*, n. 22, v. 1, 2014, p. 215-236.

GREER, Stephen. Playing queer: Affordances for sexuality in Fable and Dragon Age. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. 5, n. 1, 2013, p. 3-21.

GRODAL, Torben. Stories for Eyes, Ears, and Muscles: The Evolution of Embodied Simulations. In: THE VIDEO Game Theory Reader. New York: Taylor & Francis Books, 2009. cap. 6, p. 129-155.

GROSS, L. Up from invisibility: Lesbians, Gay men and the media in America. Nova York: Columbia University Press, 2001.

HALBERSTAM, Jack. A arte queer do fracasso. Recife: Cepe Editora, 2020.

HALL, S. Quem precisa de identidade? In: HALL, S.; SILVA, T. T. Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2000.

HART, Aimee. Tell Me Why's August Black on Shaping the first Tiple-A trans protagonist. 2021. Disponível em: <https://gaymingmag.com/2021/03/tell-me-whys-august-black-on-shaping-the-first-triple-a-trans-protagonist/>. Acesso em: 3 dez. 2024.

HEINTZ, Stephanie; LAW, Effie Lai-Chong. The Game Genre Map: A Revised Game Classification. Chi Play'15: Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, 2015, p. 175-184.

HERZ, J. C. Joystick Nation: how video games ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds. New York: Little, Brown and Company, 1997.

HUTNTEMANN, Nina B. Pixel Pinups: Images of Women in Video Games. In Race, Gender, Media: Considering Diversity across audiences, content, and producers, ed. Rebecca Ann Lind. 2 ed. Boston: Pearson, 2010, p. 250-257.

IGN Tell Me Why is Xbox's Next Step in Inclusive Gaming - IGN Live X019. 14 nov. 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=apLy4wo3_2I. Acesso em: 2 dez. 2024.

IRIGARAY, Luce. Este sexo que não é só um sexo: sexualidade e status social da mulher. Trad. Cecília Prada, São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2017.

JUUL, Jesper. The Art of Failure: An essay on the pain of playing video games. Cambridge: MIT Press, 2013.

JUUL, Jasper. Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais. Tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2019.

JUNIOR, Valteci. **Jogo The Last of Us 2 (2020)**. 2022. Imagem. Disponível em: <https://criticalhits.com.br/games/trailer-de-the-last-of-us-1-remake-vaza-antes-da-hora-e-jogo-sai-para-ps5-e-pc/>.

KENT, Steven L. The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon, the story behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers Press, 2001.

KLEIMAN, Angela Bustos. Agenda de pesquisa e ação em Linguística Aplicada: problematizações. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo da (org.). Linguística Aplicada na modernidade recente: festschrift para Antonieta Celani. São Paulo: Parábola, 2013, p. 39-58.

LAHTI, Ida. Representation of Primary Characters in Narrative-Based Games, 2016.

LEE, Kwan Min; LIAO, Katherine; RYU, Seoungho. Children's Responses to Computer-Synthesized Speech in Educational Media: Gender Consistency and Gender Similarity Effects. Oxford University Press, vol. 33, 2007, p. 310-329.

LONGFELLOW, Henry Wadsworth. The day is done. The Complete Works of Henry Wadsworth Longfellow Boston, Massachusetts: Ticknor & Fields, 1866

LOURO, Guacira Lopes. Teoria queer – uma política pós identitária para a educação. Dossiê Gênero e Educação • Rev. Estud. Fem. 9 (2) • 2001, p. 541-553.

LUZ, Alan Richard da. Vídeo Games: história, linguagem e expressão gráfica. Coordenação: Carlos Zibel Costa, Marcos Braga e Priscila Farias. São Paulo: Editora Edgar Blucher, 2010.

MAGALHÃES, Bruno. **Jogo Donkey Kong (1981)**. 2020. Imagem. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/01/donkey-kong-confira-a-evolucao-dos-graficos-da-franquia-da-nintendo.ghml>.

MAINGUENEAU, D. Pragmática para o discurso literário. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MARCELINO, Júlia de Oliveira. Representação e representatividade da mulher latino-americana nos videogames. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Letras Espanhol) - Universidade Federal de Uberlândia, 20-Jul-2022. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/35426>. Acesso em: 10 ago. 2024.

MARCELINO, Júlia de Oliveira. Representação e representatividade da mulher latino-americana nos videogames. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Letras Espanhol) - Universidade Federal de Uberlândia, 20-Jul-2022. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/35426>. Acesso em: 10 ago. 2024.

MARTINS, Róbson. **Jogo Wolfenstein 3D (1981)**. 2022. Imagem. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2022/05/30-anos-de-wolfenstein-3d-confira-10-curiosidades-sobre-o-avo-dos-fps.ghml>

MATHEWS, Jay. LaRouche's Call to Quarantine AIDS Victims Trails in California. The Washington Post, 25 out. 1986. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/archive/politics/1986/10/26/larouches-call-to-quarantine-aids-victims-trails-in-california/f79e0d33-02be-4fad-a643-08bf0d462f95/>. Acesso em: 14 out. 2024.

MCDONALD, H. Romance in Games: what it is, how it is, and how developers can improve it. QED: Journal in GLTQB Worldmaking, v. 2, 2015. P. 52-63.

McMAHAN, Alison. Immersion, engagement, and presence: a method for analyzing 3-D video games. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (Org.). The video game theory reader. London: Routledge, 2003, p. 67-86.

MEJEUR, Cody. Queer intersections: visualizing the LGBTQ video game archive, 2018. Disponível em: <https://queerintersections.cmejeur.org/>. Acesso em: 2 dez. 2024.

MEJEUR, Cody. The Hunt for Queer Spaces: Mainstream Indie Games, Representation, and Limited Worlds. In CLARKE, M. J.; WANG, C. (ed.). *Approaches to Digital Game Studies*, vol. 8: Indie Games in the Digital Age, 2020, p. 161- 183.

MISKOLCI, Richard. A Teoria Queer e a Questão das Diferenças: por uma analítica da normalização. In: Congresso de leitura do Brasil, 2007, p. 1-19.

MOSCOVICI, Serge. *Representações Sociais: Investigações em psicologia social*. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

NAKAMURA, L. *Cybertypes: Race, ethnicity, and identity on the internet*. New York: Routledge, 2002.

NESTEURIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades; in SANTAELLA, L. e FEITOZA, M. *Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Videogames*. Cenage Learning. São Paulo, 2009, pp. 23 - 36.

NGOC, Minh Tue Le. Spotlighting women gamers and how they play and spend on video games. Newzoo, 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/spotlighting-women-gamers-and-how-they-play-and-spend-on-video-games#:~:text=We%20examined%20the%20total%20online,%2C%20and%2055%25%20are%20men>. Acesso em: 25 jan. 2025.

NOONEY, Laine. A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogames History. *Game Studies*, vol. 13, dez. 2013. Disponível em: <https://gamestudies.org/1302/articles/nooney>. Acesso em: 23 out. 2024.

O'HAGAN, Minako. *Game Localisation as software-mediated cultural experience: Shedding light on the changing role of translation in intercultural communication in the digital age*. Multilingua, 2015.

O SILÊNCIO dos Inocentes. Direção: Jonathan Demme. 1991. Disponível em: https://play.google.com/store/movies/details?id=_Nz_U9Db6DQ.P.

PBG. Pesquisa Game Brasil 2024. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1i64N_wQNyzXqAl6zI4xE2hNwxG6kMwyE/view. Acesso em: 25 jan. 2025.

PEDADA, Sowjanya. Falácia do Red Herring: a má conduta que encontramos diariamente. *Mind the Graph*, 5 abr. 2023. Disponível em: <https://mindthegraph.com/blog/pt/falacia-do-arenque>. Acesso em: 10 out. 2024.

PEREIRA, Leonardo Moraes. *A história dos Vídeo Games*. Adaptação de César Marcelo et al. São Paulo: Clube de Autores, 2016.

POOLE, Steven. *Trigger happy: video games and the entertainment revolution*. New York: Arcade Press, 2000.

PRISCO, Jacopo. Pac-Man complete 40 anos e criador revela origem do ícone dos videogames, 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/pac-man-completa-40-anos-e-criador-revela-origem-do-icone-dos-videogames/>. Acesso em: 6 de set. 2024.

QUEEN NWABASIL, M. A Altura das falas na realidade e na ficção audiovisual: reflexões sobre representações e representatividade. *Novos Olhares*, vol. 6, 2017, p. 129-146.

REDDIT. Trans Girl Character In Pokémon X and Y. 2013. Disponível em: https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/1uyb95/trans_girl_character_in_pokemon_x_and_y/. Acesso em: 20 set. 2024.

REHAK, Bob. Playing at being: Psychoanalysis and the Avatar. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (orgs.). *The video game theory reader*. London: Routledge, 2003, p. 103-127.

REPRESENTATIVO. In: *Michelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*. Editora Melhoramento Ltda., 2024.

RICHMAN, Olivia. Catalyst's voice actress and story revealed for Apex Legends Season 15. *Win.gg*, 18 out. 2022. Disponível em: <https://win.gg/news/catalysts-voice-actress-and-story-revealed-for-apex-legends-season-15/>. Acesso em: 2 dez. 2024.

RING, Trudy. George H.W. Bush Vilified for Neglecting AIDS. 03 dez. 2018. Disponível em: <https://www.advocate.com/politics/2018/12/03/george-hw-bush-vilified-neglecting-aids>. Acesso em: 25 jan. 2025.

RODERICK, Kevin. Paper Tied to LaRouche Attacks Gay Movement. *Los Angeles Times*, 6 out. 1986. Disponível em: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1986-10-06-mn-4531-story.html>. Acesso em: 14 out. 2024.

RUBERG, Bonnie; PHILLIPS, Amanda. Not Gay as in Happy: Queer Resistance and Video Games (Introduction). *The international Journal of Computer Game Research: Game Studies*, [s. l.], v. 18, Dez 2018. Disponível em: https://gamestudies.org/1803/articles/phillips_ruberg.

RUBERG, Bonnie. *Video games have always been queer*. New York: New York University Press, 2019.

SÁNCHEZ, José A. *Cuerpos Ajenos*. Segovia: Ediciones La uña rota, 2017.

SARKEESIAN, Anita. Damsel in distress: Tropes vs Women in Video Games. *Feminist Frequency*, 2013. Disponível em: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-3-tropes-vs-women/>. Acesso em: 18 nov. 2024.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Escritos de Linguística Geral*. São Paulo: Cultrix, 2002.

SCHOLTEN, Pauline. *History of Castro/Upper Market*. Castro Community Benefit District, 2024. Disponível em: <https://castrocbd.org/history-of-the-castroupper-market>. Acesso em: 24 out. 2024.

SEDGWICK, Eve Kosofsky. A Epistemologia do Armário. *Cadernos Pagu*, n. 28, 2007, p. 19-54.

SMITHSONIAN AMERICAN ART MUSEUM. The Art of Video Games. SAAM, 2012. Disponível em <http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>. Acesso em: 25 jan. 2025.

SHAW, Adrienne. Putting Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games. In: *Games and Culture*, Vol. 4, n. 3, 2009, p. 228-253.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identify. *New Media Society*, 2012, p. 28-44.

SHAW, Adrienne. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota press, 2014.

SHAW, Adrienne. LGBTQ Video Game Archive, 2015. Disponível em: Disponível em: <https://lgbtqgamearchive.com/>. Acesso em: 18 nov. 2024.

SHAW, Adrienne; FRIESEM, Elizaveta. Where is the Queerness in Games? Types of lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer content in digital games. *International Journal of Communication*, vol. 10, n. 13, 2016.

SHAW, A.; RUDOLPH, S.; SCHNORRENBURG, N. *Rainbow Arcade: Over 30 years of queer video game history*. Alemanha: Edition Winterwork, 2019a.

SHAW, A.; LAURETIA, E.; YANG, H.; PERSAUD, C.; COLE, A. Counting queerness in games: Trends in LGBTQ digital game representation, 1985-2005. *International Journal of Communication*, v, 13, 2019b. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/9754/2611>.

SHEEHAN, James J.; SOSNA, Morton. *The Boundaries of Humanity: Humans, animals, machines*. Los Angeles: University of California Press, 1991.

SICART, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. Londres: The MIT Press, 2009.

SMITH, Alexander. A Nutty Idea. In: *They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry*. 3 de set. 2015. Disponível em <https://videogamehistorian.wordpress.com/2015/09/03/a-nutty-idea/>

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. Pode o subalterno falar? Trad. ALMEIDA, Sandra Regina; FEITOSA, Marcos Pereira; FEITOSA, André Pereira. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

STAFF, D. S. Tell Me Why Developer Dontnod Didn't Set out to have a transgender protagonist in the game at first. *DualShockers*, 20 nov. 2019. Disponível em: <https://www.dualshockers.com/tell-me-why-developer-dontnod-didnt-set-out-to-have-a-transgender-protagonist-in-the-game-at-first/>. Acesso em: 2 dez. 2024.

STEPJENSEN, Neal. *Snow Crash*. São Paulo: Aleph, 2008.

STROMMER-GALLEY, J. Interactivity-as-Product and Interactivity-as-Process. *The Information Society*, vol. 20, 2004, p. 391-394.

SUDNOW, David. *Breakout: Pilgrim in the Microworld*. Los Angeles: Boss Fight Books, 2019.

SUPER Mario Bros. - O Filme. Direção: Aaron Horvath, Michael Jelenic. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0mqnkKgLT64>.

TACH, Hibby. A cross-game look at transgender representation in video games. *Press Start*, v. 7, 2021, p. 19-44.

TELL Me Why. Exploring endings of Tell Me Why. Nov. 2020. Disponível em: <https://www.tellmewhygame.com/endings-explained/>. Acesso em: 2 dez. 2024.

VALENTINE, Rebekah. How Hidden Nazi Symbols were the tip of a toxic iceberg at Life is Strange Developer Deck Nine, 2024. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/how-hidden-nazi-symbols-were-the-tip-of-a-toxic-iceberg-at-life-is-strange-developer-deck-nine>

WITKOWSKI, Wallace. Videogames are a bigger industry than movies and North American Sports combined, thanks to the pandemic. *Market Watch*, 2 jan. 2021. Disponível em: <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>. Acesso em: 25 jan. 2025.

WOLF, Mark J. P. (Org.). *The medium of the video game*. Texas: University of Texas Press, 2001.

WOLF, Mark J. P. (Org.). *The video game theory reader*. London: Routledge, 2003.

WOODS, Gregory. The AIDS epidemic in American crime fiction, 1981-2001. *Comparative American Studies An International Journal*, vol. 2, n. 4, 2004, p. 487-504.

YONASHIRO, Mellina Mayumi Yogui. O videogame como transformador de cultura: a questão LGBT. In: *SBGAMES*, São Paulo, 2012, p. 23-26.

ZIPIN, L. Looking for Sentient life in discourse practices: The question of human agency in critical theories and school research. In: *Foucault's Challenge: Discourse, Knowledge, and Power in Education*. New York: Teachers College Press, 1998, p. 316-397.