

Contra-Hegemonia LGBTQIA+ nos Jogos Digitais

Dr. Igor Castellano da Silva¹ Luiza K. Lyra¹, Helena R. Barbosa¹

¹Departamento de Economia e Relações Internacionais – Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)
Centro de Ciências Sociais e Humanas, Cidade Universitária, Camobi – Santa Maria – RS – Brazil

igor.castellano.silva@ufsm.br, luiza.lyra@acad.ufsm.br,
helena.rosch@acad.ufsm.br

Abstract. *This article aims to examine the dynamics of gender and identity in digital games, exploring both hegemonic structures and counter-hegemonic responses imposed by LGBTQIA+ individuals and groups. The analysis begins with a reflection on the dimension of power, encompassing changes in the gaming market and patterns of consumption and production. It also delves into institutional dynamics, expressed through the analysis of queer and anti-queer spaces in the digital realm. Lastly, the ideational dimension is addressed, focusing on LGBTQIA+ narratives and representations in games.*

Keywords— *Hegemony, LGBTQIA+ Identity, Representativity, Narratives, Game Studies.*

Resumo. *Esse artigo objetiva examinar as dinâmicas de gênero e identidade nos jogos digitais, explorando tanto as estruturas hegemônicas quanto as respostas contra-hegemônicas impostas por pessoas e grupos LGBTQIA+. A análise parte de uma reflexão sobre a dimensão de poder sobre as mudanças de mercado de jogos e os padrões de consumo e produção, assim como as dinâmicas institucionais, expressas através da análise de espaços queer e anti-queer no universo digital e, por fim, a dimensão ideacional, expressa por meio das narrativas e representações LGBTQIA+ nos Games*

Palavras-chave— *Hegemonia, Identidade LGBTQIA+, Representatividade, Narrativas, Estudos de Jogos.*

1. Introdução

Embora historicamente sub-representada, a população LGBTQIA+ compõe uma parcela significativa do mercado de jogos, como consumidores e produtores de conteúdo [Pereira, Menezes, 2020]. Nos últimos anos, foi possível observar um crescimento no número de jogos que incluem conteúdo e profissionais LGBTQIA+, assim como um esforço pelo mercado para assimilar novos públicos [Ruberg, Shaw, 2012:5]. No entanto, tal processo foi marcado por respostas reacionárias de movimentos sociais que buscavam a proteção da masculinidade dominante da cultura gamer [Goulart, Nardi, 2017].

Não obstante a relevância desse fenômeno para a compreensão das características constituintes da cultura gamer em transformação e do grau de representatividade de pautas e grupos minoritários em suas estruturas, a produção científica que acompanha e explica tal processo é ainda escassa no Brasil [Rodrigues, 2017; Pereira, Menezes, 2020]. O presente artigo procura refletir como gênero, sexualidade e vivências LGBTQIA+ se articulam na constituição de alternativas econômicas, sociais e ideacionais alternativas à masculinidade hegemônica

característica desse campo. O foco da nossa análise será justamente nas constantes contradições hegemônicas e contra-hegemônicas que permeiam a crescente participação e visibilidade de grupos LGBTQIA+ no universo dos jogos digitais. A moldura interpretativa se baseará em estudos sobre a dimensão da identidade de gênero [Scott, 1989, Butler, 1999, Santos, 2005, Figueiredo, 2018] em estruturas de poder, instituições e ideias que constituem hegemonias e contra-hegemonias [Gramsci, 1999 e 2002, Cox, Cox, 1993, 1996a e 1996b].

O artigo se divide em quatro seções, além desta introdução e conclusão. A segunda seção apresenta definições conceituais e teóricas sobre a dimensão do gênero e suas possíveis dinâmicas hegemônicas e contra hegemônicas no campo dos jogos digitais. As seções seguintes descrevem tais dinâmicas em pilares fundamentais da constituição de estruturas hegemônicas e alternativas contra hegemônicas, a saber, o poder, as instituições e as ideias. A terceira seção foca na dimensão do poder econômica e nas dinâmicas de conquista de poder via mudanças no mercado de games e reconfiguração de padrões de consumo e de produção, a partir das dinâmicas de trabalho LGBTQIA+ no mercado dos jogos, da perspectiva de desenvolvedores, jornalistas e produtores de conteúdos. A quarta seção traz a dimensão das instituições em constituição, sobretudo de característica informal, constituindo comunidades consolidadas na pauta do empoderamento das minorias *queer* [Figueiredo, 2018], mas também nas respostas reacionárias à sua presença, tais como no caso do movimento *#GamerGate* [Goulart e Nardi 2017]. Por fim, a quinta seção descreve a construção de narrativas LGBTQIA+ dentro dos jogos, mais especificamente, as narrativas que representam a população trans.

2. Gênero, Jogos Digitais e Dinâmicas Contra-Hegemônicas

O termo gênero foi trazido à tona em 1988 pela historiadora nova-iorquina Joan Scott. É descrito como elemento constitutivo das relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos [Scott 1989, 2]. Scott (1989) afirma que o gênero é construído historicamente e possui dimensão cultural, normativa, institucional e subjetiva. Para Scott (1989), o gênero é um fato biológico o qual incidem relações de poder hierárquicas, as quais são desiguais historicamente. Scott (1989) é uma das primeiras autoras feministas a afirmar que classe, raça e gênero devem ter o mesmo peso na teoria social, pois são categorias transversais.

Após Scott (1989), a filósofa e professora norte-americana Judith Butler, propõe em seu livro “Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão da Identidade” (1999) que o gênero não é um fato biológico, e trata-se muito mais de uma pauta identitária. Além disso, Butler (1999) afirma que a heterossexualidade compulsória e naturalizada regula o gênero como uma relação binária, que diferencia o termo masculino do feminino [Santos 2005].

Butler sustenta que a necessidade de reafirmação contínua da distinção feminino/masculino e da heterossexualidade como norma constitui o caráter artificial dessas afirmações [Santos 2005]. Nisso, a autora questiona a normalidade dos princípios da heteronormatividade e a necessidade de reiteração constante das normas de gênero [Santos 2005].

O termo “*Queer*” foi popularizado no Reino Unido no século XVIII como instrumento para designar depreciativamente os homossexuais a partir do século XIX. a

partir da década de 1980 a palavra foi reivindicada por grupos LGBTQIA+ num processo de ressignificação em que se tornou valorativa [Figueiredo, 2018]. Com essa transformação de sentido, o termo torna-se principal objeto da teoria *queer*, que propõe a análise de elementos como orientação sexual e gênero dos indivíduos além do fator biológico, voltando-se ao estudo da construção social desses papéis.

Após um histórico de invisibilidade, os tópicos de sexualidade e gênero viraram peças-chave no estudo de jogos. A identidade *queer* emerge advogando pela diversificação da cultura e crítica de jogos na área de game studies, provendo uma estrutura valorosa para o questionamento de sistemas que estruturam a mídia. A militância crítica demonstra o estudo de conteúdos, jogadores ou criadores LGBTQIA+, como um *ethos* que motiva o questionamento da estrutura vigente. [Ruberg and Shaw 2017].

Essa estrutura é pautada na masculinidade hegemônica, isto é, padrão de práticas que possibilita a dominação de homens (brancos e heterossexuais) sobre mulheres e grupos minoritários a partir de uma estrutura normativa social. [Connell and Messerschmidt 2013]. Isto acontece devido aos circuitos de incorporação social, como afirmam Connell e Messerschmidt:

Para entender a incorporação e a hegemonia, precisamos compreender que os corpos são tanto objetos da prática social como agentes na prática social. Existem circuitos de práticas sociais ligando processos corporais e estruturas sociais – muitos desses circuitos se somam ao processo histórico no qual a sociedade é incorporada [Connell and Messerschmidt 2013, 30]

Tal perspectiva é amparada na contribuição teórica de Antonio Gramsci (1999, 2002) para o conceito de hegemonia. Hegemonias são estruturas sociais formadas pela interação de capacidades materiais, ideias e instituições em contextos históricos específicos. Ou seja, elas envolvem a combinação de recursos materiais, percepções compartilhadas sobre a ordem social e instituições que garantem sua estabilidade e continuidade [Schneider and Castellano 2020].

Embora a origem do termo esteja mais relacionada aos desafios contextuais de se compreender (e enfraquecer) os regimes totalitários de Estados europeus do período entreguerras, posteriormente Robert Cox ressaltou a escala mais ampla ao conceito, ao destacar a sua aplicação a ordens mundiais, concomitantemente aos Estados e às forças sociais [Cox 1993, 1996a and 1996b]. Tal leitura que transpassa as fronteiras nacionais já estava presente na tese original do politólogo italiano.

Toda relação de “hegemonia” é necessariamente uma relação pedagógica, que se verifica não apenas no interior de uma nação, entre as diversas forças que a compõem, mas em todo o campo internacional e mundial, entre conjuntos de civilizações nacionais e continentais. [Gramsci 1999, 399]

Nessas diferentes esferas de interação social, política e econômica, hegemonias representam estruturas de dominação (coerção e meios de pagamento) e direção (liderança) que se consolidaram mediante poder, instituições e ideias de elites sociais dominantes. A configuração histórica particular de forças materiais e imateriais (ideologias) de uma hegemonia, que reflete o conjunto das relações sociais de produção, é o que Gramsci define como bloco histórico [Gramsci, 1999:238].

Tal perspectiva ampara a compreensão de por que e como estruturas hegemônicas de masculinidade se constituíram como sustentáculo de um bloco histórico

em que movimentos de transformação em torno de resignificação e empoderamento de gênero representam alternativas contra-hegemônicas [McGuire 2019, Rodríguez-Galán 2011]. Movimentos contra-hegemônicos, contudo, têm características múltiplas e recebem respostas igualmente variadas. A existência da ordem hegemônica estável não implica a sua aceitação por todos os atores do sistema, uma vez que ela regula a distribuição de custos e benefícios de forma diferente para diferentes Estados, sociedades e indivíduos. Vozes contra-hegemônicas surgem recorrentemente, por meio de ideias, instituições e poderes contra-hegemônicos contestatórios. Tais movimentos podem ser absorvidos e reformar o status quo ou, alternativamente, podem desafiar e revolucionar a ordem existente com novas ideias e instituições, apoiadas por poderes emergentes. O resultado dependerá da capacidade das estruturas hegemônicas em rearticular suas forças e da viabilidade e capacidade de resposta dos poderes contestatórios [Gramsci 2002].

Se considerarmos a masculinidade hegemônica como estruturas e práticas dominantes que perpassam várias dinâmicas sociais, no campo dos jogos digitais tal configuração histórica de poder, ideias e instituições é expressa nos sistemas produtivos e mercados dos games, nos padrões institucionais formais e informais e nas estruturas simbólicas narrativas e representativas do conteúdo digital. Tais espaços são pautados pela lógica de mercado direcionado principalmente por uma lógica hierárquica que coloca as práticas de masculinidade como padrão incontestável. Entretanto, a masculinidade hegemônica funciona como gatilho para mobilização contra-hegemônica dos próprios grupos minoritários para a ocupação de espaços a fim de transformar o sistema social vigente [Duarte e Quintão 2022].

Nesse sentido, perante os novos ambientes virtuais criados as políticas e culturais atreladas aos jogos digitais, é imperativo pensar como não somente o gênero é expressado e representado, por meio da história, mecânica, estética e tecnologia envolvidas no jogo como produto final, como também a sexualidade e as vivências LGBTQIA+ se apresentam neste universo em constituição como questões provenientes do mundo real [Gameificados, 2023a; Goulart et al. 2015].

3. A Dimensão do Poder: Gênero e a Lógica de Mercado nos Games

A indústria dos games demorou para reconhecer grupos marginalizados como *gamers* e consumidores em potencial, além disso, o problema de desigualdade de gênero acompanha os videogames desde seus primeiros anos no mercado [Gameificados, 2023b; Blanco 2017]. O primeiro salto ocorreu quando as mulheres começaram a ocupar maior espaço como consumidoras, trazendo à atenção de desenvolvedores para recortes de gênero [Shaw 2012]. Movimentos e produções recentes marcaram a introdução de identidades *queer* dentro dos games, como denotam Pereira e Menezes (2020):

Se o progresso do mercado de games foi marcado pelo afunilamento de um público especializado, seria incoerente dizer que seu sucesso atual se deve à expansão do público [...] Porém, é justamente esse o efeito da “revolução casual”: com os meios de jogar se tornando mais acessíveis e apelativos, novos grupos se atrelam a cultura gamer. A consequência disso é que o mito da identidade gamer já não representa uma categoria homogênea. O mito do gamer como homem branco, jovem, hetero e classe média não representa mais a realidade [Pereira and Menezes 2020, 2].

Destacam-se aqui produções como *The Last of Us* (2013), produzido pela desenvolvedora americana Naughty Dog, que conta com a inclusão de um relacionamento lésbico e um personagem trans na franquia. A série *Life is Strange* (2015), desenvolvida pela Dontnod Entertainment, também abrange diversos modelos de inclusão de narrativas LGBTQIA+ em todos os jogos da franquia. Esses exemplos não apenas demonstram o potencial de implementação de identidades queer nos jogos, mas também a remodelação dos jogos como sistemas de prazer, poder e possibilidade com potencial queer [Goulart et al., 2015; Ruberg, Shaw, 2017]. O potencial acadêmico, criativo e político da identidade queer suscita debates sobre como os jogos devem ser estudados, criticados, feitos e jogados, bem como para quem os jogos são feitos e quem os produz [Ruberg and Shaw, 2017]. Nesse sentido, é imperativo considerar que, assim como em outros campos de conhecimento e outras mídias, os jogos não são "terrenos neutros de ideologias e políticas" [Pieve et al., 2020].

Contudo, quando a problemática é voltada para a população LGBTQIA+, nota-se o foco específico em identidades como alvo de marketing. A exploração de grupos marginalizados demonstra que a ênfase à certas categorias identitárias pode ter efeito negativo na qualidade das histórias que são contadas e nas relações com o meio [Shaw 2012]. O que traz à tona a problemática ideológica de como abordar assuntos de representatividade.

Assim, o direcionamento de marketing para grupos específicos resulta em uma marginalização ou sub-interpretação [Shaw 2012]. A priorização da lógica de mercado nas dinâmicas de representatividade reproduz contradições ainda presentes na relação entre grupos marginalizados e os jogos digitais. Por exemplo, mulheres frequentemente subestimam o tempo que dedicam aos jogos e não se identificam como gamers de maneira abrangente [Shaw 2012]. Um grande volume de pesquisas sobre gênero e jogos ainda retrata o ambiente como predominantemente masculino [Shaw 2012], com jogos raramente sendo criados por ou para pessoas queer, ou mesmo considerando esse público em sua concepção.

A maneira como muitos pesquisadores, desenvolvedores e profissionais de marketing abordam as diferenças de gênero em espaços de jogos frequentemente perpetua a visão tradicional de associação essencialista entre masculinidade e tecnologia, ao mesmo tempo em que dissociam a feminilidade da tecnologia. O gênero influencia o consumo de mídia, mas isso ocorre devido à influência da socialização e das relações de poder que moldam as disparidades de gênero nas práticas de mídia, e não por aptidões naturais. Conforme afirmado por Adrienne Shaw (2012), acadêmica e professora na área de estudos de jogos, em seu artigo "*Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity*":

Presunções excessivamente simplistas de que jogar videogames, mesmo certos tipos de videogames, categoriza alguém como jogador, têm obscurecido as outras razões pelas quais as pessoas podem ou não se identificar com essa identidade. Os significados atribuídos à "identidade de jogador" pela indústria, pelo discurso acadêmico, popular e pelo próprio indivíduo moldam a relação das pessoas com essa categoria. Isso fica evidente na interação entre gênero, raça, sexualidade e a identidade de jogador. [Shaw 2012:31]¹

¹ Over-simplistic assumptions that playing video games, even certain types of video games, marks one as a gamer have obscured the other reasons people may or may not be invested in this identity. The meanings

A sexualidade e o gênero certamente mudam o relacionamento das pessoas com os jogos, mas não necessariamente afeta se elas se identificam como jogadores ou não [Rodrigues 2017]. Essa identificação decorre muito mais da realidade de que jogadores LGBTQIA+ ainda não são um mercado-alvo suficiente para que grandes empresas reproduzam suas realidades nas narrativas dos jogos digitais.

Quando a pauta de vivências LGBTQIA+ são transportadas para ambientes de trabalho fora de espaços virtuais, a realidade demonstrada é de que a grande maioria das empresas consolidadas do setor adota perspectiva que fornece acesso e legitimidade no que se trata de diversidade LGBTQIA+ [Ruiz 2019]. Indústria de games cada vez mais contratam empregados LGBTQIA+ e demonstram apoio via social media ou eventos presenciais como Paradas, a fim de melhorar sua reputação e mercado para a população LGBTQIA+ e mulheres.

Atualmente, 21% das pessoas trabalhando na indústria de games se identificam como LGBTQIA+ [Macdonald 2022]. No entanto, a lógica das organizações normalmente é voltada para um propósito de marketing, o que resulta na negligência de políticas pró diversidade que garantam a inclusão efetiva dos empregados LGBTQIA+ nas organizações [Ruiz 2019]. É importante ainda notar que nem todos os casos são assim, muitos trabalhadores LGBTQIA+ também expressam lealdade à indústria de games como um todo e expressam alto nível de satisfação no trabalho. No entanto, as experiências positivas mais são atreladas a relações de trabalho com indivíduos em posição de poder que amplamente apoiam a causa LGBTQIA+, ou casos de *straight passing*, isto é, quando indivíduos omitem ou minimizam sua identidade social LGBTQIA+ [Ruiz, 2019].

No entanto, fugindo da lógica das grandes corporações, o que se evidencia é a criação de espaços explicitamente “LGBTQIA+-friendly”. Por exemplo, a Rainbow Arcade, iniciada com apoio da pesquisadora de conteúdo LGBTQIA+ Adrienne Shaw constituiu uma equipe de criadores de conteúdo, artistas e streamers que trabalham juntos para aumentar a diversidade interseccional e inclusão na comunidade, amplificando as vozes de criadores na Twitch, a fim de criar espaços seguros para suas comunidades. Ou a GaymerX, responsável pela primeira convenção LGBTQIA+ de games no mundo, que atualmente oferece consulta profissional e treinamento em tópicos como identidade de gênero no ambiente de trabalho e integração de temas queer nos games [Stryda 2022].

4. A Dimensão Institucional: Espaços Queer e Anti-Queer Dentro e Fora dos Jogos

Os jogos digitais existem como produtos comerciais nos Estados Unidos desde a década de 1970 [Shaw and Friesem 2016]. Durante o mesmo período, o movimento americano de libertação de gays e lésbicas, o ativismo bissexual, o ativismo transgênero e o ativismo *queer* ganharam visibilidade popular e foram capazes de constituir gradualmente instituições formais e informais representativas de suas pautas [Shaw and Friesem 2016].

attached to ‘gamer identity’ by industry, and academic and popular discourse, shape people’s relationship with the category. This is evident in the relationship between gender, race, and sexuality and gamer identity. [Shaw 2012:31]

Nos ambientes virtuais criados para jogadores LGBTQIA+, destacam-se conferências acadêmicas e de produção de jogos, como a *Queerness and Games Conference* e a *Game Developers Conference* [Ruberg and Shaw 2017]. Iniciativas como a organização e comunidade virtual *#INeedDiverseGames* também demonstram o esforço coletivo de grupos marginalizados na demanda por uma mudança na produção de jogos. Tais eventos seguem acontecendo, com aumento exponencial de público, o que demonstra não só a demanda para produções LGBTQIA+ como também a criação de espaços seguros e instituições onde os membros dessa comunidade possam interagir [Blanco 2017]. Embora a audiência LGBTQIA+ seja ativa no ambiente dos videogames, o mercado ainda a vê como um novo público.

Dentre os desafios enfrentados pela comunidade na busca de criação e consolidação contra-hegemônica, destaca-se o movimento reacionário *#GamerGate*. O movimento teve início em 2014 nos Estados Unidos, quando o criador de jogos Eron Gjioni acusou a sua ex-namorada, também desenvolvedora, Zoe Quinn, de distribuir favores sexuais em troca de críticas positivas ao seu trabalho, o jogo *Depression Quest* (2013) [Goulart and Nardi 2017]. O que se iniciou com a falsa prerrogativa de zelar pela ética jornalística nos jogos digitais evoluiu para invasão de redes sociais e ameaças de morte e estupro, sendo reivindicado por grupos minoritários por meio da ascensão da hashtag *#Gamergate* nas redes sociais [Goulart and Nardi 2017].

Com a disseminação do movimento *#Gamergate*, que simbolizava a perspectiva reacionária de que as demandas por maior representatividade nos jogos digitais representavam um ataque à cultura dos jogos, que já seria suficientemente inclusiva [Ruberg and Shaw 2017], surgiram críticas crescentes à falta de representatividade. Estas críticas foram interpretadas como censura e uma tentativa de acabar com os jogos em si. Os participantes envolvidos em disputas como o *#Gamergate* se autodenominam vítimas de uma guerra cultural, em uma missão para preservar um estilo de vida do passado, sem a inserção de debates sobre movimentos sociais e diversidade [Nagle 2017].

O assédio constante que minorias enfrentam em espaços digitais de jogos e a predominante narrativa que há anos associou os jogos principalmente a homens heterossexuais, na sua maioria brancos, resultam em uma falta de identificação dos jogadores LGBTQIA+ e das mulheres com esse meio [Shaw 2012, Rodrigues 2017].

5. A Dimensão Ideacional: Narrativas e Representações LGBTQIA+ nos Games

A representação não está totalmente separada dos elementos implícitos dos jogos, ela é alcançada num processo dependente das ações dos jogadores e da máquina, do código e do hardware, não apenas de imagens e sons à nível superficial [Malkowski, Russworm, 2017]. A importância da representação em videogames é inegável, visto que essa fornece reconhecimento social da existência de diversos grupos minoritários. Contudo, a representação perde sua relevância quando o que é representado não corresponde à realidade das identidades e culturas de grupos minoritários [Ribeiro, Valadares, 2018]. Se essa representação, por sua vez, for restritiva ou negativa, pode causar danos reais, como na criação de estereótipos, extremamente danosos, se forem as únicas narrativas

disponíveis sobre grupos minoritários [Thatch 2021, Heringer et al. 2019, Yonashiro 2012].

Sobretudo a partir dos anos 2000 diversos jogos digitais passaram a adotar pluralidade na representação de gênero. *Realistic Kissing Simulator* (2004) usou a imagem de duas cabeças sem gênero para representar os jogadores, referenciando a possibilidade de escolher entre relacionamentos gays ou heterossexuais, se popularizaram a partir dos anos 2000 [Ruberg and Shaw 2017]. *The Sims* (2014) também deixou a definição da sexualidade do personagem aberta à escolha do jogador [Rodrigues 2017]. Nesse caso, não há necessariamente uma representação de uma realidade LGBTQIA+, visto que ela não é explícita nem ponto central da história ou do mecanismo do jogo, porém já demonstram avanço significativo para a época [Ruberg and Shaw 2017]. *Eat* (2013) trouxe sistema de regras a serem aplicadas à vida do jogador com o objetivo de aproximá-lo dos desafios enfrentados pela autora, Mattie Brice, em sua própria existência como uma mulher trans, negra, estudante e escritora [Ruberg and Shaw 2017]. *Lim* (2012) também passou a ser citado como um jogo *queer* por representar sistematicamente a experiência de tentar se passar por um gênero ou outro, através da narrativa de um quadrado arco-íris que deve “esconder” suas cores e se camuflar perto de quadrados monocromáticos [Rodrigues 2017]. A colisão entre objetos no jogo, representando o assédio sofrido pelo protagonista, é por vezes tão violenta que força o protagonista fisicamente através do espaço do jogo, o isolando em um espaço vazio e solitário. [Ruberg and Shaw 2017]

Já em jogos *mainstream*, criados por grandes empresas hegemônicas, a sexualidade dos personagens e o processo de desvendar a sexualidade é implícita e controversa. Avatares, ou personagens LGBTQIA+ são raros, com certas exceções como Trevor Philips em *GTA V* (2013), Curtis Craig em *Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh* (1996) e Hana em *Fear Effect 2: Retro Helix* (2001), todos bissexuais [Shaw and Friesem 2016]. No entanto, a maioria dos personagens citados são mostrados tendo relações heteronormativas, sendo as únicas sugeridas no jogo.

A maioria dos personagens LGBTQIA+ não são protagonistas – ou aptos para jogar – aparecendo como personagens secundários [Ribeiro and Valadares 2018]. Outros, são identificados como homossexuais por meio de significantes inequívocos estereotipados, usando pistas visuais de vestimenta, maneirismos e voz [Shaw and Friesem 2016]. Alguns personagens são retratados como homossexuais por meio de relacionamentos. Casais de lésbicas explicitamente em jogos incluem Bobbi e Kalalau em *Leisure Suit Larry 3* (1989), Carol e Greta em *Fallout 3* (2008), Ellie e Riley em *The Last of Us* (2013), e Finos e Mickey em *The Longest Journey* (1999) [Shaw and Friesem 2016]. Casais homossexuais também aparecem em alguns jogos, embora muitas vezes um dos parceiros não esteja presente ativamente no jogo ou seu relacionamento esteja apenas fortemente implícito. Em geral, a homossexualidade das mulheres parece ser marcada pelos relacionamentos com outras mulheres, e a homossexualidade dos homens parece mais marcada por meio de significantes estereotipados [Shaw and Friesem 2016].

Além disso, quando são abordadas narrativas explicitamente *queer* sobre experiências de pessoas LGBTQIA+, esses são amplamente produzidos por designers LGBTQIA+, como o caso de *Unpacking* (2021) e a série *Life is Strange* (2015). Assim, destacam-se esforços de produtores independentes, que desafiam a narrativa do que é

considerado um game além de seu sucesso comercial [Yonashiro 2012]. Os jogos são ferramentas poderosas de imaginação de uma utopia *queer*, que possibilita aos jogadores, produtores e pesquisadores o poder de produzir um conteúdo de mídia que representa mundos melhores para partes marginalizadas da sociedade [Ruberg and Shaw 2017]. Essa realidade demarca a necessidade de um grupo mais diversos de criadores, para que experiências marginalizadas e pontos de vistas subalternos tenham voz na criação de novos jogos, criando caminhos que não foram explorados anteriormente [Ruberg and Shaw 2017].

Particularmente em relação à pessoas trans, as complexidades dessas identidades são frequentemente ignoradas e os personagens em jogos raramente incorporam aspectos fidedignos da realidade [Varela et al, 2016]. O termo “trans” é definido como qualquer identidade de gênero que se diferencia do sexo atribuído ao nascimento, como pessoas transgênero, não binário, ou gênero não-conformista [Thatch 2021]. Personagens trans em jogos são pintados como “o mesmo”, ou “o outro” [Heringer et al. 2019], o que gera, respectivamente, a repressão de sua complexidade, e a visão estranha de pessoas trans [Thatch 2021]. Certos grupos de pessoas trans também são mais sub representados que outros, considerando a baixa taxa de representação associada a pessoas não-binárias e intersexo, enquanto personagens trans binários e gênero não-conformistas se tornam mais frequentes. Em filmes, o subgrupo mais representado são mulheres trans, de estética “*barbie*”, caracterizada pela feminilidade aguçada, enquanto homens trans, indivíduos não-binários e genderqueer continuam invisibilizados [Thatch 2021].

Segundo dados da plataforma LGBTQIA+ Game Archive, colhidos pelo pesquisador Hibby Thatch, em 2021, o Japão lidera a produção de jogos com representação trans, com 41%, seguido pelos Estados Unidos, com 37%, o que corresponde à produção geral de jogos. Nos anos 80, apenas 3% de sua totalidade incluía a representação desses grupos, subindo para 17% na década de 90, e se estabilizando em 40% dos anos 2000 até 2010. Na distribuição por gênero de jogos, os RPGs ficam em primeiro lugar, com 38% dos jogos, enquanto ação-aventura e aventura ficam, respectivamente, em segundo e terceiro lugar, com 19% e 17%, e os jogos de ação e simulação empatam com 11% [Thatch 2021].

Segundo Thatch (2021), foram identificadas quatro tendências na representação trans existente até então: a disforia ou transição física; assassinos com transtornos mentais; o “choque trans” ou revelação; e a ambiguidade.

A disforia, que compõe 25% do tema, também majoritário em filmes e séries, é definida pelo *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (2013) como o estresse que pode acompanhar a incongruência entre as experiências ou expressão de gênero de alguém e o sexo atribuído ao nascimento. A transição de gênero, por sua vez, se refere a mudanças no corpo físico para refletir a sua identidade de gênero. Como exemplo positivo, a personagem Angof, do jogo *Runescape* (2001), é a primeira a explorar ambos os temas juntos. Sua identidade trans é descoberta por meio da leitura de seu diário, em que se lê: “De muitas maneiras, sou muito mais do que já fui na vida inteira. Não sou mais o garoto que se sentia preso na pele que não era dele. A habilidade de mudar de forma oferecida pelo cristal tem suas vantagens”. Existe certo senso de empoderamento e autoridade na história de Angof, que se sente muito mais feliz após a transição [Thatch 2021].

No caso de assassinos com transtornos mentais, esses podem se referir à depressão, ansiedade ou qualquer outro transtorno que afeta a saúde mental do personagem, o fazendo matar alguém. No caso do personagem “O Psicopata” em *Grand Theft Auto: Vice City* (2002), que se veste como mulher para se aproximar da banda *Love Fist*, sua aparência é estereotipada, já que o jogador deve identificá-lo como um homem em vestes de mulher [Thatch 2021]. O objetivo do jogo é proteger a banda e matar o assassino. Outro exemplo é o de Alfred Ashford, de *Resident Evil: Code Veronica* (2000), desenvolve uma segunda personalidade chamada Alexa, o nome de sua irmã, que no momento estava inconsciente. Alfred usa maquiagem e roupas femininas, e em diversos momentos, tenta matar o protagonista e diversos prisioneiros da ilha em que o jogo acontece. A relação entre a identidade trans, transtornos mentais e assassinato não é surpreendente, considerando a representação da identidade *queer* na mídia como monstruosa e sórtido, como vilões. São exemplos no cinema e televisão, *Psycho* (1960), *Dressed to Kill* (1980) e *Silence of the Lambs* (1991). A diminuição desse tipo de narrativa a partir de 2010 pode ser indicativo do desejo por representações menos danosas.

Trans shock, por sua vez, refere-se ao choque ou pânico em relação à fisiologia ou genitália inesperada. Já a revelação se refere à descoberta sem elementos de choque ou pânico. A transição da primeira para a segunda narrativa após 2010 pode indicar uma mudança em como desenvolvedores e produtores interpretam pessoas trans, ou uma mudança em que tipo de conteúdo é aceitável. O choque trans pode ser exemplificado pela personagem Shamblee, de *Leisure Suit Larry 6* (1993), em que após iniciar atos íntimos com uma mulher trans, e perceber o seu pênis ereto, ele vomita [Thatch 2021]. A cena seguinte mostra os dois acordando na cama no dia seguinte, indicando relações não consensuais. Esse tipo de narrativa retrata pessoas trans como cometedoras de violência, ao invés de vítimas, como na maioria dos casos, escondendo a sua identidade como objetivo de causar mal a terceiros. O segundo caso, de revelação, é demonstrado pelo NPC Krem, do jogo *Dragon Age: Inquisition* (2014), que se assume transgênero para o protagonista, e tem sua identidade respeitada, e outros personagens que se referem a ele como “um homem de verdade”. Krem é um dos primeiros homens trans a aparecer em vídeo-games, e o jogo também repreende o jogador por escolher diálogos transfóbicos, rejeitando a ideia de que o gênero atribuído em seu nascimento impacta na sua identidade atual [Varela et al. 2016, Heringer et al. 2019].

A última e maior tendência, aparecendo em 43% dos jogos, se refere à ambiguidade de gênero, especificamente em situações em que o gênero de um personagem muda de acordo com a localização ou com o tempo, não são explicitamente afirmados, ou ficam abertos à interpretação geral. O primeiro exemplo é da personagem Poison, uma das inimigas finais da versão americana do jogo *Final Fight* (1989). Originalmente, a personagem seria uma mulher, mas foi descrita como “transversátil” (alguém que usa roupas do sexo oposto), pois desenvolvedores temiam que americanos se sentiriam desconfortáveis batendo em uma mulher. O desenvolvedor Yoshinori Ono afirma que nos Estados Unidos, Poison é oficialmente uma mulher transsexual após operações de afirmação de gênero, e no Japão, ela ainda é trans, embora não tenha passado por essas operações [Thatch 2021]. Esse jogo da desenvolvedora Capcom consegue transmitir uma gama de valores prejudiciais e danosos e além da ideia de que mulheres trans não são mulheres de verdade, como também a de que por conta disso a violência contra elas é aceitável [Heringer et al. 2019]. O segundo exemplo é o caso de

Zer0, dos jogos *Borderlands 2* (2013) e *Borderlands 3*, que apesar de ser retratado usando pronomes masculinos, é especulado pelos fãs como não-binário, por ser um personagem misterioso, sobre o qual faltam informações ligadas ao seu gênero.

6. Considerações Finais

Para compreender os panoramas nos quais as relações de gênero e orientação sexual estão inseridas sob a ótica conceitual da hegemonia é necessário que sejam analisadas as relações hegemônicas e historicamente desiguais de poder, instituições e ideias, transportadas para os ambientes virtuais. Destaca-se que a luta contra-hegemônica pela diversificação da cultura e crítica de jogos é uma causa interseccional, requisitada por variados grupos minoritários, dentre eles as mulheres, pessoas não brancas, e a população LGBTQIA+, que é incorretamente respondida por meio da criação de um mercado específico, ao invés da diversificação do mercado já existente. O que gera a insatisfação com um mercado artificial, que representa narrativas que frequentemente não refletem a sua vivência e, são afastadas por movimentos reacionários como a hashtag #Gamergate. Entretanto, destaca-se o potencial intrínseco à identidade *queer*, por meio da disciplina de estudos de jogos, de propor questionamentos sobre a estrutura vigente, a partir da produção de jogos e criação de novos espaços em que a identidade LGBTQIA+ impõe-se como principal ente contra-hegemônico e através disso, possibilita a reimaginação dos próprios jogos por pessoas LGBTQIA+ como consumidores, desenvolvedores e estudiosas de jogos.

Referências

- Butler, J. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. First issued in hardback, Routledge, Taylor & Francis Group, 2015.
- Clark, N. “What Is Queerness in Games, Anyway?” *Queer game studies*, organizado por Bonnie Ruberg e Adrienne Shaw, University of Minnesota Press, 2017.
- Connell, R. W. e Messerschmidt, J. W.. “Masculinidade hegemônica: repensando o conceito”. *Revista Estudos Feministas*, vol. 21, nº 1, abril de 2013, p. 241–82. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2013000100014>.
- Cox, R. W. “Gramsci, Hegemony and International Relations : An Essay in Method”. *Approaches to World Order.*, organizado por Timothy J. Sinclair e Robert W. Cox, vol. 12, Cambridge University Press, 1996a, p. 124–43. DOI.org (Crossref), <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/03058298830120020701>.
- Cox, R. W. “Gramsci, Historical Materialism and International Relations.” *Gramsci, Historical Materialism and International Relations*, 1º ed, Cambridge University Press, 1993. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.1017/CBO9780511558993>.
- Cox, R. W. “Social forces, states, and world orders: beyond international relations theory.” *Approaches to World Order*, organizado por Timothy J. Sinclair, 1º ed, Cambridge University Press, 1996b. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.1017/CBO9780511607905>.
- Dsm-5. *Manual Diagnostico y Estadistico de Los Trastornos Mentales*. ED MEDICA PANAMERICANA, 2018.
- Duarte, K. C. e Quintão, R. T.. “Práxis de consumo: um estudo sobre a busca da libertação da opressão de gênero no contexto dos jogos on-line”. *Cadernos*

- EBAPE.BR, vol. 20, nº 6, novembro de 2022, p. 794–806. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.1590/1679-395120210220>.
- Figueiredo, E. “Desfazendo o gênero: a teoria queer de Judith Butler.” *Revista Criação & Crítica*, nº 20, abril de 2018, p. 40–55. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.11606/issn.1984-1124.v0i20p40-55>.
- GAMEFICADOS. 2023a. “IDENTIDADE QUEER E GÊNERO EM JOGOS LGBTQIA+ - GDOCS #6 - GAMEFICADOS.” [www.youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=Q-o7hDJIBAE). 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=Q-o7hDJIBAE>.
- . 2023b. “IDENTIDADE QUEER E MERCADO de GAMES - GDOCS #7 - GAMEFICADOS.” [Www.youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=aG2s6Jr03Lo). 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=aG2s6Jr03Lo>.
- Goulart, L. et al. “‘We’re gay, we play, we’re here to stay’: Notas sobre uma parada de orgulho lgbtq no jogo world of warcraft”. *contemporanea | comunicação e cultura*, vol. 12, nº 2, 2015.
- Goulart, L. e Nardi, H. C. “Gamergate: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina”. *Revista Mídia e Cotidiano*, vol. 11, nº 3, dezembro de 2017, p. 250. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.22409/ppgmc.v11i3.9855>.
- Gramsci, A. *Cadernos do Cárcere. Vol 1: Introdução ao estudo da filosofia. A filosofia de Benederro Croce*. Traduzido por Carlos Nelson Coutinho, Civilização Brasileira, 1999.
- Gramsci, A. *Cadernos do cárcere: volume 3: Maquiavel, notas sobre o estado e a política*. Civilização Brasileira, 2002.
- Gruppi, L. *O conceito de hegemonia em Gramsci*. 2a. ed, Graal, 1980.
- Heringer, A. “Protagonismo transgênero em jogos comerciais.” *Proceedings of SBGames*, vol. XVIII, nº Art&Design Track – Full Papers, 2019.
- MacDonald, K. “Meet the gaymers: why queer representation is exploding in video games”. *The Guardian*, 2022, <https://www.theguardian.com/games/2022/jul/27/meet-the-gaymers-why-queer-representation-is-exploding-in-video-games>.
- McGuire, J. T. “Social Justice Feminists and Their Counter-Hegemonic Actions in the Post-World War II United States, 1945–1964”. *Politics & Gender*, vol. 15, nº 4, dezembro de 2019, p. 971–90. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.1017/S1743923X18000478>.
- Nagle, A. *Kill all normies: the online culture wars from Tumblr and 4chan to the alt-right and Trump*. Zero Books, 2017.
- Pereira, B. e Menezes, J. “Videogames e Política: uma reflexão sobre crise de representatividade na indústria de jogos”. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*, vol. 43, 2020.
- Pieve V. H., et al. “Uma investigação inicial dos tipos de jogos Rotulados como lgbt dentro da plataforma itch.io: Tendências, identidades e protagonismos”. *Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura*, vol. 9, nº 2, 2020.
- Ribeiro, S. e Valadares V. “Jogos digitais ‘fora do armário’: reflexões sobre a representatividade queer nos games”. *SBGames*, vol. XVII, nº Culture Track – Full

- Papers, 2018.
- Rodrigues, L. *Questões de gênero em jogos digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização*. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2017.
- Rodríguez-Galán, M. “Hegemonic Masculinity and Counter-hegemonic Feminist Discourses for Peace”. *Prisma Social*, vol. 7, 2011, p. 369–405.
- Ruberg, B. *The queer games avant-garde: how LGBTQIA+ game makers are reimaging the medium of video games*. Duke University Press, 2020.
- Ruberg, B. *Video games have always been queer*. New York University Press, 2019.
- Ruberg, B, e Shaw, A. *Queer game studies*. University of Minnesota Press, 2017.
- Ruiz, A. “Gay in the Game Industry: Research from the Field”. *Game Developer*, 2019, <https://www.gamedeveloper.com/business/gay-in-the-game-industry-research-from-the-field>.
- Santos, M. R. “Gênero e cultura material: a dimensão política dos artefatos cotidianos”. *Revista Estudos Feministas*, vol. 26, nº 1, janeiro de 2018. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.1590/1806-9584.2018v26n137361>.
- Schneider, G. e Castellano, I. “Direitos Humanos e Hegemonia: Origens e Alternativas ao Universalismo”. *Caderno de Relações Internacionais*, vol. 10, nº 19, fevereiro de 2020, p. 173–210. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.22293/2179-1376.v10i19.1177>.
- Scott, J. W. “Gender: A Useful Category of Historical Analysis”. *The American Historical Review*, vol. 91, nº 5, 1989, p. 1053. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.2307/1864376>.
- Shaw, A. “Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity”. *New Media & Society*, vol. 14, nº 1, fevereiro de 2012, p. 28–44. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>.
- Shaw, A. “What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies”. *Games and Culture*, vol. 5, nº 4, 2010, p. 403–24. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.1177/1555412009360414>.
- Stryda. “6 Organizations Fighting for LGBTQ+ Inclusivity in Gaming”. STRYDA, 2022.
- Thach, H. “A Cross-Game Look at Transgender Representation in Video Games”. *Press Start*, vol. 7, nº 1, 2021.
- Varela C. M. et al. “Jogos De Videogame, Artefatos Culturais, Representação: Discutindo A Presença De Personagens LGBTQIA”. “Arte e ativismo: poéticas queer e agenciamento”, vol. V, 2016.
- Yonashiro, M. M. Y. “O videogame como transformador de cultura: a questão LGBT”. *SBGames*, nº XI, 2012.