

## REFLEXÕES SOBRE REPRESENTATIVIDADE E FACULTATIVIDADE QUEER EM JOGOS DIGITAIS

ISABELLA AZZOLIN FONTANARI<sup>1</sup>; LAVÍNIA NUNES DE ÁVILA<sup>2</sup>; CAMILLE DE  
CARVALHO DENUZZI<sup>3</sup>; GIOVANA VARGAS CARVALHO FRANCESCHINI<sup>4</sup>;  
MÔNICA LIMA DE FARIA<sup>5</sup>; BERNARDO CORTIZO DE AGUIAR<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [isabellafontanari2005@gmail.com](mailto:isabellafontanari2005@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas

<sup>4</sup>Universidade Federal de Pelotas

<sup>5</sup>Universidade Federal de Pelotas – [monica.faria@ufpel.edu.br](mailto:monica.faria@ufpel.edu.br)

<sup>6</sup>Universidade Federal de Pelotas – [bernardo.aguiar@ufpel.edu.br](mailto:bernardo.aguiar@ufpel.edu.br)

### 1. INTRODUÇÃO

A presença de representatividade da comunidade LGBTQIAPN+<sup>1</sup> em produtos midiáticos e culturais frequentemente reflete o olhar problemático e o viés preconceituoso que permeia a sociedade em relação ao que é *queer*. Os jogos, apesar de ainda se encaixarem nessa descrição, vêm se diferenciando como palco para histórias e personagens que retratam experiências *queer* dentro de suas experiências de jogo, tanto por meio da narrativa quanto em mecânicas. Esse fenômeno não é exclusivo dos jogos: outras mídias possuem movimentos e manifestações similares.

Entretanto, com essa recente evolução, surgem discussões em relação à essa representatividade que vão além da presença ou ausência de personagens e elementos *queer* nos jogos, passando a discutir as implicações da opcionalidade dessa representação, que dá ao jogador a escolha de incluir ou não esse conteúdo em sua experiência de jogo.

Neste trabalho iremos apresentar as discussões tidas no grupo de estudos em Jogos, Design, Mídia e Cultura (JDMC) sobre o tema, e as reflexões construídas por nós, baseadas nos textos lidos e discutidos pelo grupo.

### 2. METODOLOGIA

O trabalho foi realizado a partir de uma pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico, com exploração em artigos especializados sobre o assunto. As conclusões aqui apresentadas foram discutidas durante encontros do JDMC, criado pelo professor doutor da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) Bernardo Cortizo de Aguiar, criado em julho de 2024 e ligado ao Bacharelado em Design de Jogos da UFPEL, com o objetivo discutir e pesquisar a indústria dos jogos e os jogos como produtos midiáticos e culturais, através de um viés sócio-político e abordagens contra-hegemônicas e de esquerda.

Os encontros tidos tem como proposta debater os textos lidos e trazidos pelo grupo, textos esses levantados em eventos e periódicos da área, com foco inicial nos anais das edições mais recentes do SBGames (Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital) e na revista online *Game Studies*<sup>2</sup>, além de outras

1. LGBTQIAPN+ é uma sigla que abrange pessoas que são Lésbicas, Gays, Bi, Trans, *Queer*/Questionando, Intersexo, Assexuais/Arromânticas/Agênero, Pan/Pôli, Não-binárias e mais.

2. [gamestudies.org](http://gamestudies.org)

fontes. Este trabalho foca na representatividade *queer* nos jogos, mas, neste período inicial dos trabalhos do grupo, o interesse dos participantes também transitou por outras pautas, que serão objetos de estudo em trabalhos futuros.

Dentre as discussões e estudos voltados especificamente à pauta da comunidade *queer*, surge o conceito de “Botão Gay” (ANTHROPY *apud* ØSTBY, 2016), que fomentou as reflexões a respeito da representatividade LGBTQIAPN+ dentro do produto cultural estudado, os jogos, sobretudo nos tensionamentos dessa representatividade entre a cena *mainstream* e a cena independente.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

É necessário estabelecer, em primeiro lugar, a óptica adotada durante as discussões abordadas pelo JDMC. Consistindo de um grupo de estudos formado por pessoas de identidade *queer*, é indiscutível o reflexo da experiência vivida por indivíduos dessa comunidade nas argumentações e conclusões a respeito de um assunto intrinsecamente sócio-político. Portanto, a linha de raciocínio que vige tais discussões provém de pontos de vista que partem de um sentimento de identificação com a problemática.

O termo “Botão Gay” (“*Gay Button*”, no original) foi cunhado por Anna Anthropy, designer de jogos americana, e tem como objetivo em sua definição apontar os casos de representatividade optativa que se apresentam tão regularmente nos jogos atuais. A expressão remete à situações em que o jogador necessita ativamente instigar a representação *queer* durante sua jogatina, optando por escolhas que levem os personagens a se revelarem parte da comunidade LGBTQIAPN+. Assim, velando essa representatividade e tornando opção a existência dessas identidades na obra. Por exemplo: em um jogo onde possamos criar nossa personagem, o jogo permite, seja através de opções de diálogos e interações específicas, seja em uma opção durante a própria criação da personagem, explicitar que a personagem é *queer*, mas, para além disso, a vivência e experiências *queer* nesse jogo não estão incorporadas de forma mais ampla, integrada e ostensiva.

Dentro de nossas discussões, pôde-se argumentar a genuinidade da representação de duas maneiras: até onde é possível classificar essa representação como apenas “tokenismo”<sup>3</sup> (CHANG, 2017), ou uma verdadeira inclusão da comunidade *queer*, qualitativamente, em uma obra?

Uma obra que exemplifica a representação opcional é o primeiro jogo da franquia *Life Is Strange* (DONTNOD, 2015), desenvolvido pelo estúdio francês DONTNOD Entertainment e publicado pela Square Enix em 2015. O jogo segue a vida de Max, uma adolescente que descobre que possui poderes de viagem no tempo, podendo voltar alguns minutos no passado e viajar através de fotografias usando sua mente.

O jogo começa com Max salvando sua antiga amiga, Chloe Price. Durante a história, é possível escolher com que Max tenha uma afeição romântica por Chloe, porém, o aspecto romântico do relacionamento das duas é puramente opcional. Entre escolhas do que Max faz, o que ela diz para Chloe, e qual decisão a personagem toma ao fim do jogo - salvar Chloe ou salvar a cidade - é possível ter uma experiência completamente desprovida de representatividade durante o jogo, principalmente quando levamos em consideração de que quase todas as

---

3. Incluir um personagem de uma comunidade marginalizada, por exemplo negra, lésbica ou deficiente, para poder afirmar ser inclusivo, sem normalizar tal atributo nem focar neste personagem na trama principal (Chang, 2017).

opções de interação *queer* em *Life Is Strange* possuem seu equivalente heteronormativo, reforçando implicitamente a ideia de que as alternativas *queer* são opcionais, não oficiais ou não canônicas.

#### 4. CONCLUSÕES

A representatividade é algo em construção dentro das obras artísticas. Podemos averiguar em nossas discussões que obras nas quais a representatividade é presente, de uma maneira genuína e com qualidade, em sua maioria incluem pessoas da comunidade LGBTQIAPN+ em seus processos de criação, sendo mais presentes em jogos independentes (*indies*) do que em jogos *mainstream* de grande orçamento (conhecidos como jogos AAA).

Exemplos dessa dinâmica podem ser vistos em “*missed messages*.” jogo *indie* desenvolvido por Angela He (2019), ou como em *The Sims 4* (ELECTRONIC ARTS, 2014) foram eventualmente adicionadas mais opções de personalização de personagens que incluíam suporte a identidades de gênero e orientações sexuais mais diversas (SMITH, 2022), além da inclusão de personagens canônicos que tornaram essa representatividade uma parte da história do jogo.

A facultatividade que o “Botão Gay” possibilita causa a criação de um sistema tóxico para aqueles que buscam a representação, já que os jogadores acabam adquirindo jogos e acreditando que suas histórias e experiências estão verdadeiramente sendo consideradas e percebidas, quando na verdade os consumidores daquela obra que já possuem preconceitos discriminatórios não estão tendo suas visões desafiadas em nível qualquer.

A isso se junta o fato de que o estudo da comunidade *queer* no espaço *gamer* ainda é muito escasso: a estigmatização dessas identidades dentro da cultura de *videogames* é ainda extremamente vigente (CHANG, 2017). O presente trabalho reflete a importância dessas discussões dentro do meio acadêmico, em que se pode refletir a respeito da situação de precariedade que os jogos se apresentam quando o assunto é a representatividade, ainda mantendo essas discussões embasadas em estudos legítimos e trazendo à tona nomes que também se dedicam ao enriquecimento da pesquisa em relação à comunidade LGBTQIAPN+ nesse espaço.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHANG, E. Y. *A Game Chooses, a Player Obeys: BioShock, Posthumanism, and the Limits of Queerness*. In: MALKOWSKI, J. e RUSSWORM, T.M. (Ed.). ***Gaming Representation. Race, Gender, and Sexuality in Video Games***. Bloomington: Indiana University Press, 2017. P. 227–244

DONTNOD. ***Life Is Strange***. Jogo digital, Square Enix, 2015.

ELECTRONIC ARTS. ***The Sims 4***. Jogo digital, Electronic Arts, 2014.

HE, A. ***missed messages***. Jogo digital, Angela He, 2019.

SCHÜTZ, Y. *Representations of Non-Heterosexuality and the Gay Button in Video Games*. ***Play/Write Student Journal***. Áustria, vol. 3, p. 14-20, 2023. Acessado

em 08 out. 2024. Disponível em:  
<https://netlibrary.aau.at/kcgl/periodical/pageview/8578003?query=Ylva>

SMITH, G. ***The Sims 4 is adding sexual orientation options in a free update.*** *Rock Paper Shotgun*: 2022. Acessado em 08 de out. 2024. Disponível em:  
<https://www.rockpapershotgun.com/the-sims-4-is-adding-sexual-orientation-options-in-a-free-update>

ØSTBY, J.J. 2016. ***From Embracing Eternity to Riding the Bull: Representations of Homosexuality and Gender in the Video Game Series Mass Effect and Dragon Age.*** 2016. Tese (Doutorado em Estudos Midiáticos) - *PhD in the Humanities*. University of Oslo, Oslo, Noruega.