

# O potencial político dos videogames para o debate sobre gênero e sexualidade<sup>1</sup>

## The political potential of videogames to the debate on gender and sexuality

Leandro Augusto Borges Lima<sup>2</sup>  
leandroablma@gmail.com

### RESUMO

Este artigo contribui para a o corpo de pesquisa sobre gênero e sexualidade no âmbito dos videogames. Adotando uma perspectiva político-comunicacional que os posiciona como media configurativo, este artigo discute o envolvimento dos videogames em uma ‘cena de dissenso’ (Rancière e Corcoran, 2010) do falar e fazer político quanto a gênero e sexualidade. O conceito de configuração, comum ao estudo de videogames e à interação humano-máquina, é retomado aqui sob seu caráter dialógico e interacional, em conversa com o modelo praxeológico de comunicação proposto por Louis Quéré (1995). Como um media configurativo, os videogames tanto configuram quanto são configurados por uma rede de relações que incluem os sujeitos, a indústria, a cultura e o político, dentre outros. Ao chamar a atenção para os videogames como elemento configurador nessa cena de dissenso, argumento que o media tem o potencial de gerar conversações e reconfigurar o discurso consensual quanto a gênero e sexualidade, afetando jogadores, indústria e a cultura gamer. Os três jogos em análise – Dys4ia, Always Sometimes Monsters e Mass Effect – trazem diferentes aspectos da cultura gamer que desafiam esse consenso. Utilizando mecânica, narrativa e experiência como operadores analíticos, demonstro que é possível utilizar as características peculiares aos videogames como discurso político e evidência do desafio contemporâneo ao sistema de regras sócio-político-cultural, que demanda dos sujeitos o cumprimento de um papel social heteronormativo e patriarcalista. O artigo conclui que jogadores, desenvolvedores, mídia e sociedade devem considerar com mais atenção a influência e o potencial político dos jogos digitais. Como potenciais tokens argumentativos para

### ABSTRACT

This article contributes to the current body of research on gender and sexuality within videogames. By adopting a political-communications perspective that positions videogames as configurative media, this paper discusses the involvement of video games in the ‘scene of dissensus’ (Rancière e Corcoran, 2010) within the politics of gender and sexuality. The concept of configuration, common in the study of videogames and human-machine interaction, is reframed within a dialogical and interactional context, in dialogue with the praxiological model of communication proposed by Louis Quéré (1995). As configurative media, videogames both configure and are configured by a network of relations that include individuals, industry, culture, and politics, amongst many others. By calling attention to videogames as a configuring element in this ‘scene of dissensus’, I argue that the medium has the potential to generate conversations and reconfigure the consensual discourse of gender and sexuality that affects its players, the games industry, and the gamer culture. The three games under analysis – Dys4ia, Always Sometimes Monsters and Mass Effect – present different aspects of the gamer culture that challenge this consensus. Using mechanics, narrative and experience as analytical operators, I demonstrate that it is possible to use these characteristics peculiar to videogames as political discourse, and as evidence of present-day challenging of established socio-political-cultural rules that demand from individuals the fulfillment of a heteronormative and patriarchal social role. This paper concludes that players, developers, media and society should more carefully consider the influence and political potential of digital games. As potential argumentative tokens for the political

<sup>1</sup> O presente trabalho foi realizado com apoio do CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

<sup>2</sup> King’s College London. Strand, WC2R 2LS, Londres, Inglaterra, Reino Unido.

a discussão política de gênero e sexualidade, estes podem agir na ruptura do consenso sobre tais questões.

**Palavras-chave:** videogames, gênero, sexualidade, configuração, *game studies*.

Os videogames<sup>3</sup>, com seus quase 60 anos de existência, possuem hoje um papel central no cotidiano dos sujeitos. De crianças a idosos, os games estão consolidados como um meio de entretenimento e são exemplo do que Henry Jenkins (2006a) chama de *convergência*. Como objeto que circula entre a arte e o lazer, como um meio comunicacional e de sociabilidade, os games também possuem um componente político ou um potencial político. O objetivo deste trabalho é questionar o papel dos jogos digitais num cenário social em que o feminismo retoma sua força e visibilidade no campo discursivo, em especial no ambiente web e nos produtos da cultura pop, e a as políticas de gênero e sexualidade se tornam ponto fundamental do debate político cotidiano em diversos países.

Em específico no universo *gamer*, a recente controvérsia do #GamerGate, com ataques e ameaças verbais sofridos por mulheres, é carregada de misoginia e homofobia (Shaw, 2013; Chess, 2016). Devido a esta controvérsia, intensificaram-se na mídia especializada, no meio acadêmico, no *Twitter* e em outras redes sociais as trocas conversacionais entre sujeitos diversos sobre gênero, sexualidade, machismo, representação de gênero, sexo e etnia nos jogos, dentre outros temas correlatos. Na indústria gamer, desenvolvedores de jogos buscam formas de inserir mais diversidade nos jogos em termos de representação. Teóricos, ativistas e gamers aderem a campanhas como #IneedDiverseGames. Livros e artigos diversos são publicados com estudos sobre games e gênero, games e sexualidade, games e representação.

Parece, entretanto, que, entre a ação e o discurso, há um *gap*. Se há uma mensagem que se tenta passar através de jogos independentes como *Always Sometimes Monsters* e *Dys4ia*, e mesmo jogos de grande porte como *Mass Effect*, por outro ainda imperam imagens dos games relacionados à violência e à misoginia, à hiperssexualização dos corpos femininos e à invisibilidade de personagens homossexuais em papéis protagonistas. A hipótese deste artigo é que os videogames, assim como a televisão, o rádio, a literatura e o cinema, dentre ou-

discussion of gender and sexuality, they can act as disruptors in the consensus of such social issues.

**Keywords:** videogames, gender, sexuality, configuration, game studies.

tros, cumprem um papel por vezes ativista, por vezes conservador, nos embates que ocorrem numa “cena de dissenso” (Rancière e Corcoran, 2010) identitária, em que os discursos dominantes do consenso policial são confrontados, no âmbito gamer, por desenvolvedores e jogadores em busca de diversidade. Este conflito ocorre numa dinâmica configurativa de mútua influência que se estabelece na relação entre jogos, jogadores e sociedade.

## O político nos videogames: cenas de dissenso, gênero e sexualidade

Dois aspectos do político fundamentam este trabalho: a conversação política de Gamson (1992) e as cenas de dissenso de Rancière (2004) e Rancière e Corcoran (2010). Ainda que de maneiras distintas, ambos autores tratam da participação dos sujeitos ordinários nas esferas políticas, escapando das definições tradicionais e engessadas da política institucionalizada. Gamson (1992) aponta que, nas conversações cotidianas entre os sujeitos sobre temas distintos de caráter político, a experiência pessoal, o senso comum e o discurso da mídia são as principais fontes de argumentos acionadas para formar um quadro interpretativo em que baseiam sua opinião. Esta perspectiva estabelece os sujeitos como agentes no falar sobre política, além de demonstrar a miríade de fatores que informam sua conversação. Videogames podem, ou deveriam, se inserir como mais um fator, conforme argumenta Constance Steinkuehler, para quem os jogos digitais são tokens culturais, “objetos-para-falar-sobre [...] em conversações públicas sobre temas sociais amplos” (Steinkuehler, 2006, p. 100). Ao assumir, na contemporaneidade marcada pela cultura digital, um papel central na ecologia da mídia, os jogos digitais podem se tornar parte do repertório argumentativo dos sujeitos e da própria mídia.

Sua crescente importância como indústria criativa global (Kerr, 2016) resulta na intensificação de sua presença em diversas camadas do tecido social. Sem entrar no mérito

---

<sup>3</sup> “Videogames” é usado como um termo que abrange a junção do hardware (o console, os controles, o computador) e o software (o jogo). Em casos específicos em que me refiro a um jogo ou a um console, utilizo a terminologia específica.

de uma revisão bibliográfica, os videogames têm tido papel crescente na educação, na recuperação de pacientes e na popularidade da ‘gamificação’. Interessa-nos, neste artigo, discutir sua importância nas esferas políticas com foco em gênero e sexualidade. Argumento que estes se enquadram no que Rancière qualifica como política, uma “oposição entre lógicas que contam os grupos e partes da sociedade de diferentes formas”<sup>4</sup> (Rancière e Corcoran, 2010, p. 35). As lógicas que o autor contrapõe são a da política e a da polícia. Rancière argumenta que não se trata de uma questão de poder ou ideologia, mas de um poder falar, de um se fazer ver e ouvir numa partilha do sensível (Rancière, 2004), marcada pela lógica policial que enquadra e normatiza os corpos, ditando como grupos e indivíduos devem se comportar. Neste cenário, são os sem-parte que tensionam o sensível e “tomam parte naquilo que não possuem participação” (Rancière and Corcoran, 2010, p. 38). A conversação política de gênero e sexualidade é tensionada principalmente por sujeitos sem-parte, à margem do político. Em sua breve história, os videogames têm sido objeto de discussão quanto à representatividade e, hoje, estão no centro do tensionamento do consenso policial de uma indústria normativizada para homens, brancos, heterossexuais que formam o que James Newman considera o “mito” do público gamer (2004).

Historicamente, no entanto, há resistência política no desafio desse consenso. Desde a década de 1980, pesquisadores se preocupam com tais questões em relação aos jogos digitais, como demonstra Turkle (1984) ao trazer diferentes olhares de meninos e meninas sobre os jogos e a relação com a tecnologia. Cassell e Jenkins (1998) são considerados parte da primeira onda de estudos de gênero, sexualidade e videogames, mais preocupada com questões de representatividade e equidade de gênero. Eram temas correntes, na época, a noção de games como um brinquedo para meninos; a constante repetição da temática da “dama em perigo” e ausência de protagonistas femininas; e a necessidade do desenvolvimento de jogos “para meninas” (Richard, 2013). A primeira onda é marcada, então, pela busca das diferenças na experiência do jogar pelo recorte de gênero e sexualidade (Richard, 2013, p. 270).

Richard (2013, p. 272) aponta a segunda onda como delimitada pelo supracitado livro de Cassell e Jenkins e sua sequência, *Beyond Barbie and Mortal Kombat* (Kafai, 2008). Há, na segunda onda, uma guinada para a importância da experiência do jogo dentro de um contexto sociocultural mais amplo, que inclui, por exemplo, a indústria e as estruturas de poder que a

compõem. Os trabalhos de Schott e Horrell (2000) e T.L Taylor (2003) são bons exemplos desta segunda onda, que busca a compreensão mais completa da mulher enquanto jogadora. Há, também, uma mudança no pensamento da orientação de jogos “para meninas” para mulheres que jogam, independente da necessidade de design específico, sem abdicar da importância da representatividade.

A terceira onda é vinculada à interseccionalidade e ao questionamento das abordagens da masculinidade nas pesquisas do campo. Há ruptura com uma abordagem que tratava do estudo das diferenças de gênero em relação às práticas de videogame em direção a estudos interseccionais, que abordem gênero, etnia, classe, dentre outros elementos (Richard, 2013, p. 278). Segundo a autora, há também o redirecionamento das pesquisas sobre masculinidade e jogos. O foco muda da compreensão daquela cultura como masculina, para observar empiricamente os hábitos de jogo de meninos e homens. Surgem também, durante este período, trabalhos que abordam a diversidade de gênero e sexualidade dentro dos estúdios de desenvolvimento de jogos, reforçando a importância do contexto sociocultural e econômico (Johnson, 2013; Shaw, 2009). Shaw (2011, 2014) é uma das autoras mais interessantes nesta terceira onda que ainda acontece. Sua pesquisa etnográfica sobre representação e identidade da comunidade LGBTQ+ nos videogames não se restringe à sexualidade e considera os aspectos supracitados como parte da experiência de cada jogador.

A publicação dos trabalhos citados posteriormente serve como evidência da importância política do *media* videogame no que tange a discussão de gênero e sexualidade. Ressalto, no entanto, que é necessário compreender o fenômeno de um ponto de vista político, como elemento de conversações cotidianas, enquadrado em cenas de dissenso. Para tal, é preciso também compreender a complexidade do jogar como prática cultural – por vezes de resistência -, como indústria e meio de sociabilidade.

## **Circuito configurativo: mecânicas, narrativas e experiências**

### *Uma perspectiva praxiológica da configuração*

Como um meio de comunicação, os videogames apresentam determinadas características intrínsecas que

<sup>4</sup> “opposition between logics that count the parties and parts of the community in different ways”.

dizem das interações possíveis e de modos de produção de significado que os distinguem de outros media. Na busca por uma terminologia que reflita o que há de único nos videogames, encontra-se um interessante aporte teórico no conceito de configuração proposto por Steve Woolgar (1991). Na área dos game studies, o conceito foi apropriado por outros autores (Eskelinen, 2004; Moulthrop, 2004; Dovey e Kennedy, 2006; Harvey, 2015) e evoluiu de uma estreita relação humano-máquina para um que explica a relação entre jogo e jogador, tendo em conta a rede de relações sociais, culturais e políticas que configuram o jogar.

No trabalho de Woolgar, um estudo etnográfico do lançamento de um novo computador, o foco está nos testes de usabilidade do produto e em como a percepção destes – e por consequência dos usuários – difere em cada setor da empresa (Woolgar, 1991, p. 61). A hipótese do autor é de que a máquina configura certos parâmetros aos quais o usuário precisa se adequar. Configurar o usuário é encontrar a maneira perfeita de a máquina trabalhar de acordo com as necessidades do usuário, tendo em consideração a miríade de usuários possíveis – um dos maiores desafios da empresa, segundo Woolgar (1991, p. 68-69). O autor considera que esta relação não é unidirecional, já que a máquina leva em consideração também a capacidade do usuário, mas não evolui para o que poderíamos chamar de uma perspectiva dialógica. Há, portanto, no conceito de Woolgar, um limite das relações configurativas.

O posterior uso do conceito de Woolgar por Eskelinen e Tronstad (2003) considera a importância da ação e da estrutura do sistema de jogo – elementos típicos a uma perspectiva ludológica - como componente vital de uma performance configurativa em que “a estrutura do jogo incita, guia e constrange a atividade dos jogadores (ou o jogar)” (Eskelinen e Tronstad, 2003, p. 208). Já Moulthrop (2004) aponta que o conceito precisa se preocupar também com outros sistemas que não o computacional, e que os sujeitos devem ter “consciência dos sistemas e suas estruturas de controle” (Moulthrop, 2004, p. 57). Tais sistemas seriam, por exemplo, estruturas sociais e políticas que constroem o tecido social. Neste sentido, a heteronormatividade, o patriarcalismo e o machismo são sistemas que configuram certos aspectos do social para certos sujeitos. Configuração, então, deixa de ser focada em aspectos técnicos e passa a estabelecer um diálogo com o social. E esta mudança afeta também a análise do jogar em si, reforçando os aspectos dialógicos como parte de um “circuito de feedback” no qual “jogador e jogo (são) agentes no processo do jogar” (Dovey e Kennedy 2006,

p. 105). Há, portanto, uma rede de relações que circunscreve os videogames como prática e complexifica as interações que informam o jogar (Harvey, 2009).

Argumento, no entanto, que a configuração não se limita ao momento do jogar, mas é um fenômeno comunicacional que ocorre também antes e depois do jogar. Tal contato entre videogames, configuração e comunicação se dá numa perspectiva praxiológica da comunicação (Quéré, 1995), em que esta é um complexo de influência e experiência do cotidiano em que nós, como sujeitos da/ em comunicação, estamos em constante mútua afetação pelo outro, pela mídia, pelo ambiente, pela cidade, por uma rede de relações (França, 2006). O conceito de configuração, nesse viés, se refere aos sentidos partilhados através da experiência e da ação, em que os sujeitos estão não apenas em interação, mas “em interações mediadas discursivamente” (França, 2006, p. 77) com o outro, com a linguagem e o simbólico.

Configuração é, portanto, um modo de interação e experiência única aos videogames. Em vez de um termo abrangente e controverso como “interatividade”, compreender os videogames como um media configurativo abrange simultaneamente a interação humano-máquina, os aspectos narrativos e contratuais (baseados em regras) do jogar, e a ampla rede de relações que informa videogames como prática de sociabilidade, como cultura e como media.

### *Circuito Configurativo: uma proposta de análise*

Dovey e Kennedy (2006, p. 89) sugerem que o uso de métodos híbridos constitui boas rotas de fuga ao formalismo ludológico e narratológico, tão presentes nas pesquisas sobre videogames. Ambos posicionamentos são necessários, porém incapazes de compreender plenamente este media quando utilizados isoladamente. A ludologia, preocupada em abordar os videogames em sua intrínseca característica de ser um jogo e, portanto, submetida a um sistema de regras, cujo engajamento se dá de modo ergódico (Aarseth, 1997), tende a não se preocupar com fatores extrajogo (ou mesmo intra-jogo, como a narrativa) em suas análises. Ainda que evoluções da definição de jogo demonstrem um crescente interesse da ludologia em entender a complexa relação entre jogador e jogo, a ludologia se mostra “incompleta como recurso analítico” (Dovey e Kennedy, 2006).

Vindo de influências da narratologia, mas também da dramaturgia e do storytelling, a perspectiva narrativa

que ocupa boa parte dos trabalhos no campo de game studies também tende a limitar seu foco. Se Murray argumenta que “contar histórias é uma atividade humana central, uma que levamos para cada meio de expressão, da formulação oral à multimídia digital” (Murray, 2005, p. 3), é parte da experiência humana e da percepção dos sujeitos sobre o mundo que os cerca, pouco se diz, nesta perspectiva, sobre quais são estas experiências e como elas afetam o jogar. Há preocupação com a forma, com as possibilidades de estrutura narrativa que um jogo digital permite; foca-se na agência dos jogadores como elemento diferencial baseado na ação (Murray, 1999). Mas a dimensão experiencial se perde e é recuperada, em especial, na interface das pesquisas de gênero, sexualidade e cultura digital, preocupadas em traçar um quadro mais complexo. Tendo em conta as aspirações e limitações da ludologia e narratologia, bem como a pluralidade de estudos voltados à compreensão socio-política-cultural dos videogames, a proposta de utilizar o conceito de configuração como ‘guarda-chuva’ parece prolífica. Há, claro, limites quando se propõe uma categorização ampla; por outro lado, abre-se a possibilidade de captar a complexidade do fenômeno ao observá-lo sob três diferentes esferas: a do *media*, a do *momento do jogar* e a da *cultura*.

A esfera do *media* observa os videogames como dispositivo midiático na acepção de Antunes e Vaz (2006), a saber, uma materialidade específica de textos e discursos, um processo de produção de significado, um meio para a ordem da interação e processo pelo qual sentidos significantes são transmitidos (Antunes e Vaz 2006, p. 47). A preocupação primária, nesta esfera, é apreender as potencialidades configurativas do hardware e do software, o código programado e suas limitações. Um dispositivo midiático, segundo os autores, contém três dimensões: relacional, interlocutiva e contratual. Antunes e Vaz (2006) argumentam que a análise de um dispositivo midiático pode focar numa ou noutra dimensão a depender da pergunta do pesquisador, mas que as dimensões nunca operam isoladamente. Pensando em termos do estudo de videogames, adaptar esta perspectiva significa que pensar nestes como um dispositivo midiático permite aos ludologistas, por exemplo, colocar a estrutura baseada em regras dos jogos como uma preocupação central na definição e compreensão do meio, bem como a principal pergunta de pesquisa, sem isolar outras dimensões inerentes à mídia. A dimensão contratual dos videogames é a que mais importa aos ludologistas: é a que estabelece as regras da interação, que permite ao jogador o exercício de agência através da ação e escolha, e ao jogo que flua através do seu código

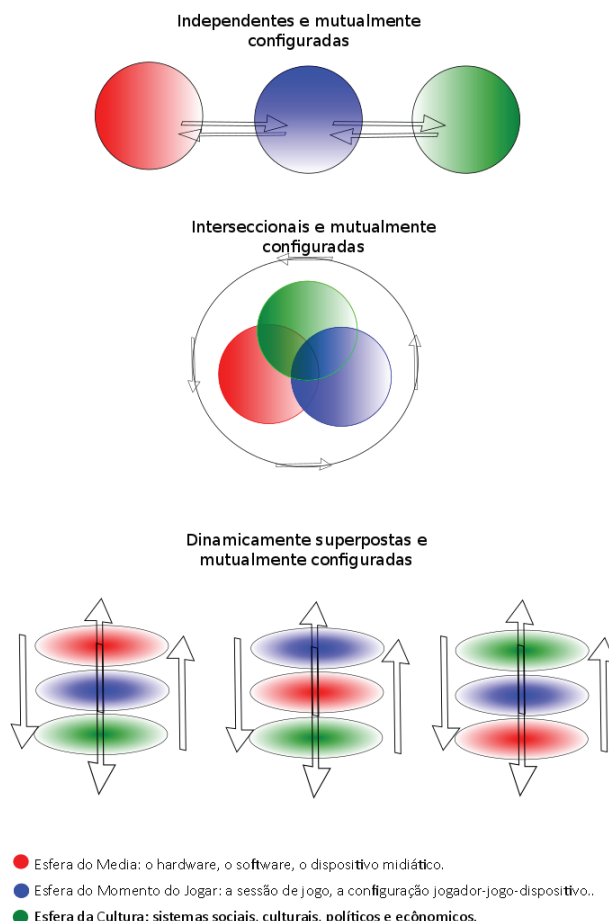
programado. A análise configurativa na esfera dos *media* tende a superar esta limitação ao olhar não apenas para o aspecto contratual do dispositivo, mas também para seus aspectos relacionais e interlocutivo.

A esfera nomeada *momento do jogar* abrange o que ocorre durante uma sessão de jogo: a conexão do corpo com a máquina, a responsividade do circuito de feedback de ação-resposta, a comunicação háptica do jogador com o hardware. Esta esfera engloba, também, a experiência do jogador que antecede o momento. Os discursos sociais – a rede de relações – configura o que Goffman chama de *gaming encounter*, um “sistema orgânico de interação” (Goffman, 1961, p. 33) em que cada decisão tomada é informada por diversos fatores externos.

Por fim, a esfera da cultura olha para os videogames inseridos no tecido social, como elemento importante da chamada cultura digital, e como este se relaciona com discursos e produtos já estabelecidos. Nesta esfera, analisa-se o videogame em relação ao discurso social de gênero e sexualidade; à política cotidiana em níveis macro e micro; ao sistema capitalista e à ideologia neoliberal; ao círculo de produção, consumo e ‘prosumo’ (Jenkins, 2006a). Todos estes aspectos agem como elementos configurativos da prática do jogar e da cultura gamer. Configuram, por exemplo, decisões da indústria quanto ao desenvolvimento de jogos e estratégias de marketing.

Se a princípio pouco parece de novo na proposta destas três esferas sob o conceito de configuração – há pesquisas de qualidade focadas nestes aspectos individualmente -, a nomenclatura de *circuito configurativo* aponta para o aspecto dinâmico que tal análise precisa empreender. Inspirado pela dinâmica do dispositivo midiático de Antunes e Vaz, estas três esferas operam simultaneamente como alo, halo e elo, e é nesta forma de operar que se pode minimizar as limitações de outros modelos (Figura 1).

A análise pode se dedicar a uma dessas esferas isoladamente, considerando a mútua configuração com as outras, porém sem aprofundar seus aspectos – a perda de coloração indica a incompletude de cada esfera. Pode, também, buscar a interseção de duas ou mais esferas, focando nas interfaces configurativas das categorias de análise. Por exemplo, como a escolha de hardware implica num determinado tipo de sessão de jogo. Por fim, uma análise transversal é a ideal. A superposição das esferas cria camadas de complexidade: a cada momento, um ou outro elemento terá mais destaque na análise do fenômeno, porém sempre sendo configurando por e configurador de outros aspectos. É crucial que a análise tente capturar ao



**Figura 1.** As três esferas do circuito configurativo e seus modos de análise.  
**Figure 1.** Three spheres of a configurative circuit and its analytical modes.

máximo este dinamismo de configuração-reconfiguração. Configurar é uma ação contínua; videogames configuram (sujeitos, indústria, cultura, sociedade...) e são configurados por (sujeitos, indústria, cultura, sociedade...).

A limitação dada pela amplitude do modelo é uma resposta à limitação encontrada nos modelos de análise existentes no campo de game studies, restritos em suas possibilidades e no seu foco exclusivo em “esferas” autossuficientes. O objetivo deste artigo é apontar o potencial político dos videogames na discussão de gênero e sexualidade, num modelo abrangente que tenha em consideração também a indústria, os modos de fazer, os modos de jogar, os suportes do jogar, dentre outros. Três categorias de análise, com maior ou menor fluidez de movimento entre as esferas superpostas, contribuem para revelar parte das dinâmicas configurativas que operam no

potencial político dos jogos para a discussão de gênero e sexualidade: mecânica, narrativa e experiência.

## Análise

Para este artigo, três jogos fazem parte do processo de análise: *Dys4ia*, *Always Sometimes Monsters* e *Mass Effect*. A diversidade de produções – de amadores à grande indústria- é benéfica para demonstrar como aspectos configurativos emergem igualmente nos três casos. O corpus de análise é composto por anotações de uma “etnografia digital” dos três jogos e análise do seu conteúdo, além de entrevistas com jogadores nas cidades de Belo Horizonte e Rio de Janeiro, em especial no que tange o jogo *Mass Effect*.

*Dys4ia* é um curto jogo autobiográfico independente, criado por Anna Anthropy em 2012, que relata o

processo de terapia hormonal da autora. O jogo é dividido em quatro fases. A primeira, “gender bullshit”, trata dos questionamentos da autora sobre seu sexo biológico e seu desconforto físico e psicológico por seu gênero não estar em conformidade com seu sexo. A segunda fase, “medical bullshit”, relata a dificuldade em encontrar uma clínica que não a trate com preconceito, bem como os necessários testes para se iniciar o tratamento. A fase seguinte é “hormonal bullshit”, em que o jogador é apresentado aos custos financeiros e físicos do tratamento hormonal, que afeta o fígado, causa sensibilidade nos mamilos, fadiga, estresse emocional, aumento de apetite, ansiedade pelo funcionamento do tratamento etc. A última fase, “it gets better? ”, traz os resultados físicos e psicológicos do tratamento, os pêlos diminuem, os seios aumentam, a autora começa a aceitar a nova visão de si, sua nova beleza, a ter mais confiança.

*Always Sometimes Monsters* é uma produção profissional, porém de baixo orçamento, produzido no software RPG Maker - bastante utilizado por desenvolvedores amadores, pequenas empresas e entusiastas em geral. O jogo é um RPG – *role playing game*- que acontece numa versão fictícia do mundo real. Os desafios do jogador são situações cotidianas: encontrar emprego, pagar aluguel, lidar com pessoas diversas, se alimentar etc. Os trabalhos informais vão desde produzir carne até uma plantação de maconha. A repetição dessas ações é monótona, lenta, em uma simulação da rotina do trabalhador. O objetivo é levar o personagem principal até o casamento de seu/sua ex-namorado/a que ocorre numa cidade distante. Sem dinheiro e emprego, o jogador deve buscar uma forma de chegar até o destino em 30 dias. Este plot aparentemente simples esconde uma mecânica e histórias que lidam com escolhas morais, confiança, representações de gênero, dentre outros.

*Mass Effect* é considerado um “blockbuster” no universo dos videogames, um jogo “Triple A”, como denomina a indústria. Desenvolvido pela empresa Bioware, a trilogia acompanha o personagem Comandante Shepard – que pode ser tanto do gênero masculino quanto feminino –, sua equipe e um populoso universo de personagens com quem o jogador pode dialogar. A história se passa num futuro distante em que as viagens espaciais são lugar comum, a Terra possui colônias espalhadas pela Via Láctea e relações diplomáticas com outras espécies. A missão de Shepard é reunir tropas de diferentes espécies e uni-las sob o ideal de salvar o universo. Shepard enfrenta dilemas sociais (decisões de exterminar ou salvar uma espécie inteira), controvérsias políticas (uma decisão pode afetar

as relações diplomáticas entre espécies, levando a guerra) e pessoais (enredos menores de xenofobia entre espécies podem levar a problemas na equipe) durante os três jogos.

## Mecânicas

Jesper Juul (Juul, 2005), após fazer um resgate das definições de jogo encontradas em autores como Huizinga, Roger Caillois, e Sutton-Smith, busca uma definição própria do que é um jogo, que traz a devida importância ao jogador como central a este processo. Para Juul, os jogos são um

*Sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, em que para diferentes resultados são dados diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se encontra emocionalmente vinculado ao resultado, e as consequências da atividade são negociáveis (Juul, 2005, p. 36).*

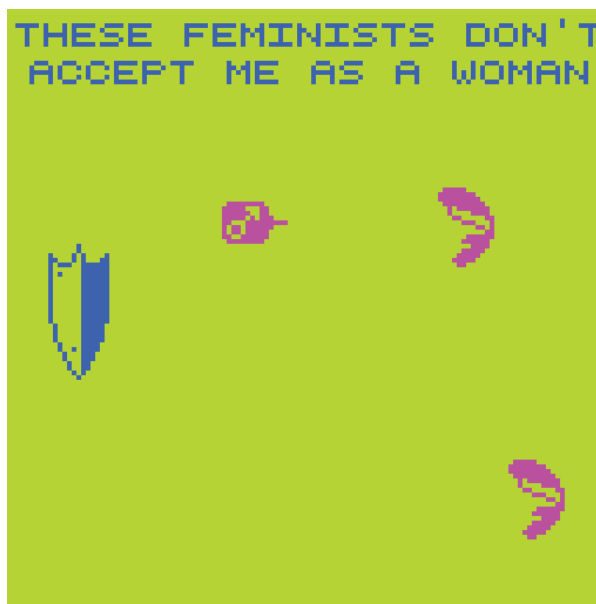
Seu conceito não limita os jogos à sua forma, mas reitera a importância desta na existência de outros fatores que o definem, tais como a emoção e a abertura de outras narrativas possíveis pela lógica dos “fins negociáveis”. É um sistema de regras, porém estas podem ser negociadas entre os jogadores e o jogo, novas regras podem ser criadas em cada *gameplay*, seja na forma de um desafio pessoal – finalizar um jogo sem morrer nenhuma vez - ou da manipulação de regras pré-existentes através do uso de *cheats*.

Jogos tradicionais como *Always Sometimes Monsters (ASM)* e *Mass Effect (ME)* possuem cada um dos elementos citados. Há um sistema de regras claro, de ações que precisam ser tomadas, de botões que, ao apertar, aceitam uma frase de diálogo ou atiram no inimigo mais próximo. Há uma valoração das ações num sistema interno em que cada escolha de diálogo leva a uma determinada ramificação de decisões possíveis; em que cada distribuição de habilidades especiais permite ao jogador diferentes resultados, num esforço ergódico (Aarseth, 1997) de leitura e interpretação do texto. Há envolvimento emocional com o resultado: o furor dos jogadores de *Mass Effect 3* com o controverso final do jogo, levando a empresa a rapidamente desenvolver uma versão estendida deste para aplacar os ânimos da comunidade de fãs é um exemplo disto. Esses jogos se adequam quase perfeitamente à categorização de Juul.

Porém, em *Dys4ia*, surge um tensionamento dessa

definição. Se por um lado as regras são simples e claras a cada nova fase, por outro não é perceptível a existência de um final. Os mini games de cada fase são curtos e têm um resultado pré-definido. Há o uso do ergódico, do esforço do jogador, mas este não é “recompensado”, já que cada sessão de jogo de *Dys4ia* é essencialmente idêntica à anterior. A lógica e a mecânica dos jogos são utilizadas por Anna Anthropy de outra forma. A autora diz que jogos podem transmitir “o que é a experiência de determinado assunto como um sistema de regras” (Anthropy, 2012, p. 7). Há um duplo sistema de regras em uso no jogar de *Dys4ia* que configura a ação e o sujeito. O primeiro é o já citado sistema de regras de um jogo: aperte o botão X para ir em frente, continue até passar de fase e chegar ao final. O segundo sistema de regras é cultural e político e dita as normas de gênero através de papéis sociais e é desafiado pela autora. Através de mini games semióticos, somos convidados a partilhar a experiência da autora: o desencaixe entre corpo e mente, a vergonha em ter que se barbear, o preconceito ao tentar usar o banheiro feminino. Cada dificuldade e sintoma, a cada fase, são apresentados como um sistema de regras, cuja ação leva a um fim específico na ação, no premir de botões que geram consequência imediata na tela. E cada ação é um desafio tanto do sistema do jogo quanto do sistema social de gênero, desafiando ambos como estruturas estáticas, reconfigurando-se como linguagem e através desta (Figura 2).

Mesmo mecânicas mais clássicas aos jogos podem desafiar este segundo sistema que exerce um dominante papel configurador neste circuito. Retomando o exemplo de ASM, a mecânica inicial de escolha do personagem não é clara numa primeira experiência com o jogo. Este se inicia numa festa, e o jogador controla um editor em busca do próximo grande nome da literatura. Assume-se, portanto, que este será seu avatar ao longo do jogo. Porém, logo se descobre – às vezes por acidente, às vezes por perceber a possibilidade de escolha – que há outros 12 personagens na sala, e qualquer um deles pode ser o seu avatar (Figura 3). Jogos comumente te darão um personagem principal já bem definido – e normalmente, homem, branco e heterossexual – ou, como no caso de *Mass Effect*, permitir a customização dos traços físicos e do gênero do personagem. ASM, no entanto, abre uma variedade inicial de personagens bastante diversos quanto a gênero e etnia. Tal diversidade se amplia quando, num segundo momento, escolhermos o interesse amoroso do nosso personagem, num sistema semelhante ao anterior que também pode levar a escolhas inesperadas. Relaciona-



**Figura 2.** Aqui o jogador deve desviar dos asteriscos. Tocá-los produz um som de dor.

**Figure 2.** Here the player must dodge the dots. Touching them produces a sound of pain.

mentos homoafetivos são possíveis, e, ainda mais adiante no jogo, assumir-se como um personagem transgênero. A diversidade de protagonistas já é uma contraposição da mecânica de ASM à consensualidade deste segundo sistema de regras.

Ainda que pareça banal, a extrema diversidade de



**Figura 3.** Cena da festa em que escolhemos o personagem principal.

**Figure 3.** Party scene where we choose the main character.



ASM e a parcial customização de Mass Effect têm papel relevante na escolha dos jogadores. Alguns entrevistados apontam que a possibilidade de escolha do personagem principal é fundamental para sua escolha de jogar ou não. Angelina<sup>5</sup> diz que a diversidade de gênero e a sexualidade em Mass Effect, ainda que limitada, “influencia muito minha jogabilidade porque eu preciso dessa representação, eu nem digo nem em questão da ‘minha’, de fato, bissexualidade, mas da não-heterossexualidade”. Para Alice, o fato de poder jogar como uma mulher lésbica foi crucial na sua escolha de jogar Mass Effect “porque era bem diferente do que eu tava (sic) acostumada a jogar”. Esta mecânica, ainda que sutil e de aparente pouco impacto, configura um espaço de performance identitária pelos jogadores, questionando por sua vez a configuração forçada de um sistema de regras de gênero e sexualidade sobre a produção de um jogo que é inicialmente orientado para o “mito” do público gamer que se encontra em posição privilegiada dentro deste sistema.

## Narrativa

Existem ao menos duas ideias de narrativa que influenciam a pesquisa sobre videogames. A primeira é a aproximação formalista da narratologia que lida com as formas estruturais do contar histórias nesta mídia. A segunda forma em que a narrativa aparece neste campo é quanto à possibilidade de se criar diferentes narrativas a partir do jogar e não somente como parte de uma história contada no jogo. Essas questões ecoam em diferentes pesquisas, em especial as de cunho etnográfico que contam com os jogadores recontando sua experiência de jogar, mas também como parte da estrutura de um jogo naqueles em que a ficção narrativa exerce um papel central, como os RPG's.

Janet Murray (1999, 2005) é uma das principais autoras que buscam nos videogames (e outras instâncias do digital) novas formas de contar histórias através de aparatos narrativos particulares ao meio. Para a autora, “contar histórias é uma atividade humana central, uma que levamos para cada meio de expressão, da formulação oral à multimídia digital” (Murray, 2005, p. 3), é parte da experiência humana e da percepção dos sujeitos sobre o mundo que os cerca. Dys4ia, como mencionado anteriormente, carrega boa parte da sua força narrativa através dos desafios lúdicos. Anthropy, no entanto, traz também uma

estória que se aproveita dessa possibilidade lúdica, a do seu tratamento hormonal de redesignação sexual. As escolhas visuais enriquecem a estória contada, na simplicidade dos pixels que retratam os locais visitados pela autora e pelos jogadores. Em um segmento da fase, um texto diz “Estas feministas não me aceitam como mulher”, enquanto o jogador controla um escudo que precisa barrar o ataque verbal que é representado por duas bocas emitindo balões de diálogo com o símbolo do sexo masculino. Esta mesma ação se repete ao fim do jogo, amarrando a narrativa, com a autora mais confiante e resistente aos ataques, porém ainda enfrentando preconceito por parte da ala feminista, que é vista como transfóbica. O significado político deste segmento reflete um conflito vivido não só pela autora, mas um debate amplo dentro do feminismo quanto à questão da transgeneridade (Williams, 2016; O’Keefe, 2013).

Robin, um homem trans, aponta a falta de representatividade transgênera como um problema geral da indústria. Ele ressalta a importância de casos como o personagem Krem de *Drago Age: Inquisition*, também da Bioware, ou de *Always Sometimes Monsters*, que permite ao longo da narrativa o encontro com outro personagem transgênero, na prefeitura da cidade fictícia de Beaton, que está tentando alterar o registro de gênero original. Num segundo encontro com o mesmo personagem, o jogador pode assumir que seu personagem (ou, no caso de Robin, que o próprio jogador) é também transgênero “e não é uma coisa que faz diferença (o personagem ser trans), tipo, faz diferença (para quem joga), mas não altera como as pessoas te tratam no jogo”, segundo Robin.

Janet Murray aponta para a agência dos jogadores como um elemento que diferencia o *storytelling* dos videogames em relação a outros meios, nomeando-a *cyber drama* (Murray, 1999, 2005). No cyber drama de ASM, tal agência se revela fundamental ao desenvolvimento da narrativa desde seu princípio, com a escolha dos personagens principais, e também ao longo do jogo. Carregado de subplots densos e personagens diversos, ASM dá ao jogador a possibilidade de criar uma nova história a cada re-jogar. A narrativa do jogo se adapta à escolha do personagem, o que favorece a narrativa de repetição que Murray (2005, p. 7) aponta como um dos trunfos do cyber drama, já que são possíveis ao menos doze experiências de jogo, com protagonistas distintos.

Jogos, em sua característica particular como dispositivo lúdico, contam histórias também de modos particulares. Permitem, por exemplo, que o mesmo per-

<sup>5</sup> Todos os participantes foram anonimizados e são tratados aqui por pseudônimos.

sonagem tome caminhos diferentes em cada situação, e cada ação traz consequências distintas ao longo do jogo – respeitadas sempre as restrições do algoritmo, do que é possível ser feito em termos de possibilidade de escolha. Estruturalmente, o que torna a narrativa dos jogos algo diferenciado é esta abertura, a possibilidade de escolha e de se construir narrativas próprias em cada vez que se joga um jogo. Como aponta Galloway, “se fotografias são imagens, e filmes são imagens em movimento, então videogames são ações” (Galloway, 2006, p. 2), ou seja, a construção narrativa num jogo passa, necessariamente, pela possibilidade lúdica da ação.

A construção de romances na trilogia *Mass Effect* tenta particularizar essa narrativa à especificidade interacional e configurativa deste media. O romance é, também, uma mecânica, pois se caracteriza pela ação e dá aos sujeitos a chance de ter como recompensa um “troféu” - uma conquista importante para a reputação de um gamer. Contudo, é no seu aspecto narrativo que a mecânica se estabelece. Nos dois primeiros jogos, os romances são limitados à heterossexualidade e à homossexualidade lésbica (Figura 4). Já no terceiro jogo, impulsionado pela movimentação da comunidade de fãs de *Mass Effect* no fórum da Bioware, temos a presença do primeiro personagem abertamente gay, o piloto Steve Cortez, e da primeira personagem canonicamente lésbica, a especialista Samantha Traynor (as outras são identificadas como bissexuais). Ambos possuem histórias pessoais bem desenvolvidas e são opções de romance para, respectivamente, um homem Shepard e uma mulher Shepard. Interessante ressaltar que não se ouve, vê ou lê no jogo ações discriminatórias em relação à sexualidade, o que implica em uma aparente superação da heteronormatividade no contexto ficcional do jogo, algo que tanto Angelina quanto Alice apontam como um cenário utópico demais e pouco calcado na realidade LGBTQA+.

Essa utopia dentro do jogo é restrita e configurada pelas restrições impostas pelo segundo sistema de regras, e aceita pela desenvolvedora. Angelina, identificada como assexual, se sente incomodada com a obrigatoriedade da relação sexual para consumir um relacionamento amoroso, o que foge da sua realidade imediata. Robin acredita que tanto a limitação dos romances quanto a obrigatoriedade binaridade de gênero na narrativa são problemáticas. Numa tentativa de desafiar a narrativa e mecânica impostas pelo software, criou uma narrativa pessoal, um *headcanon* no vocabulário dos estudos de fã, em que seu Comandante Shepard é a-gênero e não-binário, interpretando os diálogos que forçam um gênero ao personagem como uma ‘falha’ do sistema de tradução universal que



**Figura 4.** Cena de sexo entre a personagem principal em sua versão feminina e a alien Liara.

**Figure 4.** Sex scene between the main character in its female version and the alien Liara.

existe no universo ficcional do jogo. Ao burlar, ainda que subjetivamente, as restrições do jogo e reconfigurar os limites do possível, Robin vive uma nova experiência daquele universo.

## Experiências

John Dewey (Dewey, 2012, p. 58), em seu estudo sobre o público, aponta que a formação deste está intimamente ligada à capacidade humana de afetar-se por algo ou alguém. Sua construção do conceito de públicos é ligada ao conceito de experiência que desenvolve em relação à arte (Dewey, 2005), mas que reverbera na vida social e é um dos conceitos-chaves do pragmatismo. Para Dewey, a formação de um público se dá na medida em que sujeitos, ao viverem uma experiência, são afetados e agem a partir desta afetação. Quéré (2003) retoma Dewey e considera que os públicos são forma e modalidade de experiência, e ressalta a agência dos sujeitos mediante o sofrer, o ser afetado por. Turkle (1984), ao abordar a ainda nascente seara dos jogos digitais, também aponta para a importância da relação entre o sujeito que joga e o jogo, ou os personagens no jogo ou o jogar em si. Tal relação surge através da ação pela qual ideias são expressadas, ideias mediadas por uma rede de relações externa àquele momento, como a influência familiar ou da mídia e dos grupos sociais a que pertencemos (Turkle, 1984, p. 331-332). É possível desenvolver afeto e preocupação com os personagens na tela, e nossa experiência de vida pessoal e a rede de relações na qual estamos inseridos atuam na nossa interação com estes corpos digitais, com estas histórias. Podemos

nos identificar com um personagem na tela, agir em prol desta identificação, pois “identificação através da ação tem uma força especial [...] coloca as pessoas em um focado e carregado estado mental” (Turkle, 1984, p. 79).

Dys4ia parece atuar nessa premissa em que a ação permite a identificação. Apesar de a autora estabelecer que sua experiência pessoal não retrata toda experiência transgênera, as formas de ação e a narrativa do jogo tentam replicar uma experiência pessoal única e torna-la partilhável com o outro, num processo de alteridade. Prever o impacto de um pequeno jogo/experiência narrativa, como Dys4ia, como configurador de um discurso LGBTQA+ maior é inviável. Contudo, numa esfera micro em que tomamos o cenário dos videogames, Dys4ia obteve relativa visibilidade na mídia, especializada ou não, como uma potente experiência. Ben Kuchera, do site The Penny Arcade, ressalta a capacidade do jogo de “transmitir emoções e situações sutis” (Kuchera, 2012), enquanto Adam Smith, do Rock, Paper, Shotgun, considera que “estas experiências são tocantes e informativas” (Smith, 2012). Will Freeman (2012), do jornal *The Observer*, parte do Guardian Media Group, descreve o jogo como um “tocante e espirituoso insight em uma experiência que muitos jamais considerariam em detalhe”. Tal experiência da transgeneridade é possível tão somente num media como o videogame, que opera num circuito configurativo em que o jogador converge sua bagagem experiencial com aquela proposta pelo jogo; ambos informados por um discurso, um sistema de regras secundário que é parte da esfera cultural.

A experiência proposta por jogos como Dys4ia, ASM e *Mass Effect* tem o potencial de fazer os sujeitos refletirem e falarem sobre políticas de gênero e sexualidade. Questões identitárias foram cruciais para Robin ao jogar ASM e para Alice na escolha por jogar *Mass Effect*. Para Ron, o mesmo ocorre, com sua identidade homem e gay tendo um significativo peso para jogar um tipo de jogo que a priori não o interessava. É ao saber que um personagem pelo qual se afeiçoou durante o primeiro jogo pode ser romanceado – um romance gay entre Shepard e o personagem Kaidan – que sua experiência com *Mass Effect* muda e ele se torna um fã.

Se podemos, por um lado, questionar até que ponto a identificação ocorre unicamente pela representação e pela ação, como faz Adrienne Shaw (2014) quanto a grupos LGBTQA+, por outro, é possível afirmar, pela perspectiva da afetação dos públicos de Dewey e Quéré,

que, enquanto jogadores, podemos estabelecer laços de afetividade com os personagens na tela que transformam a experiência do jogar em algo único. Os estudos de fãs argumentam sobre as relações afetivas que podemos ter com objetos de culto, como séries, jogos e celebridades. Jenkins (2006a) denomina economia afetiva ao engajamento dos sujeitos com as *lovemarks* como Apple ou Nike, e também à relação que fãs estabelecem com os objetos de culto. Em uma conversa entre Jenkins e Matt Hills (Jenkins, 2006b), ambos apontam para o termo “semiótica afetiva” como caminho para a compreensão do afetar-se como vinculada à emoção, mas admitem que há pouco estudo nesse sentido. Hills (2002) constantemente reitera a presença do afeto, da emoção, do engajamento emocional como parte do que define uma cultura de fãs. Harvey (2015) reforça tais ideias ao estudar o conceito de afeto aplicado à construção e à manutenção de universos transmídia pelos fandoms. Tais ideias são potentes se pensadas como estratégia para o uso de jogos como media para discussão política de gênero e sexualidade.

Perguntados sobre seu conhecimento do universo transmidiático de *Mass Effect* criado pelos fãs, alguns entrevistados, como Jeremiah e Rahna, disseram ter criado suas próprias ‘fanfics’ baseadas nos personagens que mais gostam. Jeremiah, por exemplo, escreveu uma história de origem para a personagem Jack, que aparece em *Mass Effect 2*, porque “ela é uma das minhas personagens favoritas, eu acho que ela rende histórias interessantes”. Rahna é uma grande fã do personagem Kaidan, presente nos três jogos, característica partilhada por Ron. Durante a entrevista com Rahna, ela mostrou que a imagem de capa do seu celular é uma foto do personagem, revelando ainda que “no meu computador eu tenho várias salvas assim”, acumulando um acervo de material não-oficial relacionado ao seu personagem favorito da franquia, realçando o caráter afetivo da sua experiência com o jogo (Jenkins, 2006a, 2006b).

Em *Mass Effect*, que se estabelece como franquia e marca<sup>6</sup>, a afetividade como parte da experiência é uma estratégia pensada pela desenvolvedora. A trilogia segue um modo de fazer jogos da empresa Bioware, que é marcada pela busca de envolvimento emocional do jogador. Casey Hudson, chefe de desenvolvimento de *Mass Effect* e de outros jogos da empresa, ressalta, em entrevista a David Heineman (2015), a importância do desenvolvimento de personagens carismáticos para a experiência do jogador, pois elas “adicionar à textura

<sup>6</sup> Em 2017 um novo jogo da franquia, descolado da trilogia original, é lançado: *Mass Effect Andromeda*. Há também diversos produtos, como bonecos, camisas e outros adereços, oficiais ou não, relacionados a este universo.

narrativa da história” (Heineman, 2015, p. 5), e que o objetivo é de criar um sentido de experiência partilhada “enquanto tentamos conectar nossos jogos de uma maneira memorável através das emoções” (Heineman, 2015, p. 7). Para Hudson, o bom jogo pode ensinar algo sobre o cotidiano, sobre relacionar-se com o outro, pela possibilidade de exploração de outras experiências: “eu penso que um jogo te permite explorar como você se sente, não só sobre diferentes situações e personagens como parte de um relacionamento, mas também sobre como fazer coisas que você não pode na vida real (por exemplo, performar um personagem de outro gênero)” (Heineman, 2015, p. 7). Este é um dos pontos interessantes de uma franquia que permite limitadas performances de gênero e sexualidade.

É quase consenso entre os entrevistados que *Mass Effect*, mais do que um jogo de ação, é um “jogo de personagens”. A produção de conteúdo pelos fãs da franquia é prolífica e diversa, explorando aspectos presentes no jogo e também aqueles que as restrições do código não tornaram possível, como o romance gay entre determinados personagens. Por exemplo, o personagem Garrus, um dos mais queridos pelo fandom de *Mass Effect*, incluindo os entrevistados para esta pesquisa, pode apenas se relacionar com uma mulher Shepard em *Mass Effect 3*. No entanto, fãs criaram sua própria versão de um romance deste com um homem Shepard (Figura 5). Esta versão se repete em fâncs, imagens e vídeos partilhados pela comunidade de fãs.

## Considerações finais

Neste breve estudo de três jogos, demonstro como os videogames podem ser utilizados de forma criativa por desenvolvedores para abordar assuntos relacionados à política de gênero e sexualidade. Este media é potente como espaço para experiência da ação, de imersão na vida fictícia de outros sujeitos reais ou imaginários. Tal potência se realiza quando analisamos o media como parte de um circuito configurativo de mútua influência, imbricado numa cena de dissenso em que sujeitos considerados à margem da sociedade precisam lutar e reconfigurar espaços dominados por um sistema de regras heteronormativo e patriarcal. No âmbito dos videogames, em que as esferas produtivas e de consumo são dominadas pelo “mito gamer” descrito por Newman (2004), faz-se necessário que outras vozes ocupem tal espaço. Anna Anthropy e seu *Dys4ia*



**Figura 5.** Fanart do romance de Garrus e o personagem principal na versão masculina.

**Figure 5.** Fanart of Garrus and a male Shepard.

são um exemplo de discurso pessoal, ativista e político que toma forma na essência do que é um jogo: um desafio que segue regras, mas, ao mesmo tempo, pede ao jogador que as vença. Cada conflito é resolvido pela ação, numa experiência lúdica e narrativa, amplificada pela experiência pessoal da criadora e a presença de um segundo sistema de regras socio-político-cultural. *Dys4ia* é um duplo jogo em que a situação de vitória é indefinida, com um fim que deixa em aberto as respostas de ambos os desafios. Não sabemos o que ocorreu com a autora depois de seu tratamento hormonal e nem temos mais o controle das ações, o jogo é finito e contido em si mesmo. Não sabemos o que ocorrerá com a questão transgênera, ou se os sujeitos que jogaram *Dys4ia* serão profundamente afetados e se tornarão ativistas pela causa. Se por um lado as regras do sistema de jogo são burláveis, e o esforço empreendido é finito, as do segundo sistema requerem um esforço maior e possui regras consolidadas de amplo alcance e difícil ruptura.

Jogos de grande porte como *Mass Effect* ajudam nesse esforço na medida em que, potencialmente, afetam mais sujeitos e têm mais visibilidade midiática. No lançamento de *Mass Effect* em 2007, o canal conservador norte-americano Fox News<sup>7</sup> dedicou parte de seu programa para informar a audiência sobre a “imoralidade” de

<sup>7</sup> O programa da FoxNews, “LiveDesk” dedicou 6 minutos e 45 segundos à discussão do jogo usando esta frase na tela “‘SE’XBOX? New videogame shows full digital nudity and sex” (Youtube, 2008).

um jogo que traz cenas de sexo, argumentando que isso afetaria as crianças. Entre o lançamento do segundo e do terceiro jogo, a comunidade de jogadores se mobilizou para requerer mais diversidade dentro do jogo, clamando pela presença de personagens gays romanceáveis. Ambos os casos demonstram o potencial de um jogo em tornar visível este segundo sistema. O canal conservador intensifica o discurso dominante. A comunidade de jogadores se divide entre aqueles que defendem a restrição deste espaço ao ‘mito gamer’ e os ‘sem parte’ que ousam reconfigurar o sistema e ganhar voz na disputa política desta cena de dissenso.

No entanto, a lógica de produção capitalista, a necessidade do retorno financeiro do investimento feito, limita a diversidade e a radicalidade do discurso em *Mass Effect*. O médio porte de *Always Sometimes Monsters* tem uma preocupação menor neste sentido, o que resulta numa narrativa diversa, que trata abertamente de temas pouco usuais no universo dos jogos, fugindo da dominância dos protagonistas homens, heterossexuais e brancos nas produções de jogos (Williams *et al.*, 2009). A narrativa atua na expansão de um potencial político, trabalhada conjuntamente com a peculiaridade mecânica dos videogames. Ressalto a importância de perceber o fenômeno como parte de um intrincado circuito configurativo. A separação em categorias facilita a leitura, mas retira parte do dinamismo que de fato ocorre, em que narrativa, experiência e mecânica estão intimamente conectadas e inseridas neste circuito maior que envolve a esfera dos media, do momento do jogar e da cultura.

A categoria da experiência parece providencial para reforçar o dinamismo deste circuito. Uma experiência é configurada pois é parte de um fluxo contínuo do viver – experienciamos desde o nascimento até a morte e aprendemos a cada experiência. Os exemplos que trouxe, desde a partilha de uma experiência pessoal, passando pela proposição de experiências narrativas e mecânicas distintas, até a experiência coletiva do ser fã, do ser *prosumer*, são parte deste fluxo, salientando a relevância da diversidade de gênero e sexualidade no conteúdo dos videogames e seu caráter político. Tanto a possibilidade de alteridade, de ver e experienciar o outro – seja via avatar, seja pela experiência lúdico-narrativa de *Dys4ia* – quanto a de vivenciar digitalmente algo próximo daquilo que se vive no cotidiano, como apontam os meus entrevistados e entrevistadas, são possibilidades que o videogame traz numa dimensão de agência e imersão pouco presente em outros media. Os três jogos demarcam a possibilidade de experimentar algo diferente do tradicional, uma perfor-

mance de gênero e sexualidade que não pode ser silenciada por um forte discurso policial que domina a cena de dissenso. Essas experiências do jogar, configuradas pela narrativa e mecânica, mas também por outros aspectos de um complexo circuito configurativo, são cruciais para que os “sem-parte” ganhem voz, que utilizem os videogames como um token para conversar sobre política e fazer política, desafiando o consenso estabelecido, almejando a ruptura do segundo sistema de regras que orbita os videogames como media, como momento de jogar e como parte da cultura e do tecido social.

## Referências

- AARSETH, E. 1997. *Cybertext*. Baltimore, Md. Johns Hopkins University Press, 216 p.
- ANTHROPY, A. 2012. *Rise of the video game zinesters: how freaks, normal, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives and people like you are taking back an art form*. New York, Seven Stories Press, 200 p.
- ANTUNES E.; VAZ P. 2006. Mídia: um aro, um halo e um elo. In: V. FRANÇA; C. GUIMARÃES (org.), *Na mídia na rua: narrativas do cotidiano*. Belo Horizonte, Autêntica, p. 43-60.
- CASSELL, J.; JENKINS, H. 1998. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. Cambridge, The MIT Press, 382 p.
- CHESS, S. 2016. The queer case of video games: orgasms, Heteronormativity, and video game narrative. *Critical Studies in Media Communication*, 33(1):84-94. <https://doi.org/10.1080/15295036.2015.1129066>
- DEWEY, J. 2005. *Art as experience*. New York: TarcherPerigee 371 p.
- DEWEY, J. 2012. *The public and its problems*. University Park, Penn State University Press, 192 p.
- DOVEY, J.; KENNEDY, H. 2006. *Game cultures*. Maidenhead, Open University Press, 184 p.
- ESKELINEN, M. 2004. Towards Computer Game Studies. In: N. WARDRIP-FRUIIN; P. HARRIGAN (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, MIT Press, p. 35-44.
- ESKELINEN, M.; TRONSTAD, R. 2003. ‘Video games and configurative performance’. In: M. WOLF; B. PERRON (ed.), *The Video Game Theory Reader*. New York, Routledge, p. 195-220.
- FRANÇA V. 2006. Sujeitos da comunicação, sujeitos em comunicação. In: V. FRANÇA; C. GUIMARÃES, *Na mídia na rua: narrativas do cotidiano*. Belo Horizonte, Autêntica, p. 61-88.
- FREEMAN, W. 2012. *Dys4ia*; Roar Rampage; Dude, Where’s My Planet? - review. Disponível em: <https://www.theguardian>.

- com/technology/2012/may/06/dys4ia-roar-rampage-dude-planet. Acesso em: 03/02/2016
- GALLOWAY, A. 2006. *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 160 p.
- GAMSON, W. 1992. *Talking politics*. Cambridge, Cambridge University Press, 288 p.
- GOFFMAN, E. 1961. *Encounters*. Indianapolis, Bobbs-Merrill, 152 p.
- HARVEY, C. 2015. *Fantastic transmedia: narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. London, Palgrave Macmillan, 238 p.  
<https://doi.org/10.1057/9781137306043>
- HARVEY, C. 2009. *Play the story: embodiment and emplacement in the Video Game*. Londres, Reino Unido. Tese de Doutorado. University of East London, 280 p.
- HEINEMAN, D. 2015. *Thinking about videogames: interviews with the experts*. Bloomington, Indiana University Press, 268 p.
- HILLS, M. 2002. *Fan cultures*. London, Routledge, 256 p.  
<https://doi.org/10.4324/9780203361337>
- JENKINS, H. 2006a. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York, New York University Press, 362 p.
- JENKINS, H. 2006b. *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*. New York, New York University Press, 285 p.
- JOHNSON, R. 2013. Toward Greater Production Diversity: Examining Social Boundaries at a Video Game Studio. *Games and Culture*, 8(3)136-160.  
<https://doi.org/10.1177/1555412013481848>
- JUUL, J. 2005. *Half-real: videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MIT Press, 248 p.
- KAFAL, Y. 2008. *Beyond Barbie and Mortal Kombat*. Cambridge, MIT Press, 352 p.
- KERR, A. 2016. *Global games: production, circulation and policy in the networked era*. New York, Routledge, 228 p.
- KUCHERA, B. 2012. Dys4ia tackles gender politics, sense of self, and personal growth... on Newgrounds. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20120915095208/http://www.penny-arcade.com/report/editorial-article/dys4ia-tackles-gender-politics-sense-of-self-and-personal-growth-on-newg>. Acesso em: 03/02/2017.
- MOULTHROP, S. 2004. From Work to Play. In: N. WARDRIPFRUIN; P. HARRIGAN (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, Game*. Cambridge, MIT Press, p. 56-70.
- MURRAY, J. 1999. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MIT Press, 336 p.
- MURRAY, J. 2005. *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*. Disponível em: <http://www.lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf>. Acesso em: 15/03/15.
- NEWMAN, J. 2004. *Videogames*. London, Routledge, 192 p.
- O'KEEFE, T. 2016. Open Space: making feminist sense of no-platforming. *Feminist Review*, 113(1):85-92.  
<https://doi.org/10.1057/fr.2016.7>
- QUÉRÉ, L. 1995. From an epistemological model of communication to a praxeological approach *Reseaux*. *The French Journal of Communication*, 3(1):111-133.  
<https://doi.org/10.3406/reso.1995.3292>
- QUÉRÉ, L. 2003. Le public comme forme et comme modalité d'expérience. In: D. CEFAI; D. PASQUIER, *Le sens du public, publics politiques publics médiatiques*. Paris, PUF, p. 111-133.
- RANCIÈRE, J. 2004 *The politics of aesthetics*. London, Continuum, 116 p.
- RANCIÈRE, J.; CORCORAN, S. 2010 *Dissensus: on politics and aesthetics*. London, Continuum, 248 p.
- RICHARD, G.T. 2013. Gender and Gameplay: Research and Future Directions. In: B. BIGL; S. STOPPE (eds.), *Playing with Virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies*. Frankfurt, Peter Lang Academic, p. 269-284.
- SCHOTT, G.; HORRELL, K. 2000. Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 6(4):36-53.  
<https://doi.org/10.1177/13548565000600404>
- SHAW, A. 2014. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 304 p.
- SHAW, A. 2009. Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games. *Games and Culture*, 4(3):228-253.  
<https://doi.org/10.1177/1555412009339729>
- SHAW, A. 2011. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1):28-44.  
<https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- SHAW, A. 2013. On Not Becoming Gamers: Moving Beyond the Constructed Audience. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, n. 2.
- STEINKUEHLER, C. 2006. Why Game (Culture) Studies Now? *Games and Culture*, 1(1):97-102.  
<https://doi.org/10.1177/1555412005281911>
- SMITH, A. 2012. Life flashing by: Dys4ia. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/2012/03/12/life-flashing-by-dys4ia/>. Acesso em: 03/02/2017.
- TAYLOR, T.L. 2003. Multiple pleasures: women and online gaming. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technology*, 9(1):21-46.  
<https://doi.org/10.1177/135485650300900103>
- TURKLE, S. 1984. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon and Schuster, 360 p.
- WILLIAMS, C. 2016. Radical Inclusion: recounting the trans

inclusive history of radical feminism. *Transgender Studies Quarterly*, **3**(1-2):254-258.

<https://doi.org/10.1215/23289252-3334463>

WILLIAMS, D.; CONSALVO, M.; MARTINS, N.; IVORY, J. 2009. The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, **11**(5):815-834.

<https://doi.org/10.1177/1461444809105354>

WOOLGAR, S. 1991. Configuring the User: the Case of Usability Trials. In: J. LAW (ed.), *A Sociology of Monsters: Essays on Power, Technology and Domination*. London, Routledge, p. 57-102.

YOUTUBE. 2008. FOX NEWS Mass Effect Sex Debate. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PKzF173GqTU>.

Acesso em: 04/04/2017.

## Ludografia

ANTHROPY, ANNA. 2012. *Dis4ya*. Newgrounds.

BIOWARE; DEMIURGE STUDIOS; EDGE OF REALITY. 2007. *Mass Effect*. Microsoft Game Studios/Electronic Arts.

BIOWARE; DEMIURGE STUDIOS; EDGE OF REALITY. 2007. *Mass Effect 2*. Microsoft Game Studios/Electronic Arts.

BIOWARE; DEMIURGE STUDIOS; EDGE OF REALITY. 2007. *Mass Effect 3*. Microsoft Game Studios/Electronic Arts.

VAGABOND DOG. 2014. *Always Sometimes Monsters*. Revolver Digital.

*Submetido: 15/07/2016*

*Aceito: 07/02/2017*