



PERIÓDICUS

ISSN: 2358-0844

n. 13, v. 1 mai.-ago.2020

p. 131-155.

Yuki's Tale:

duas categorias possíveis para questionar a masculinidade hegemônica em um jogo adulto masculino gay

Victor Hugo Da Pieve Rodrigues Valadares¹

Carlos Magno Camargos Mendonça²

RESUMO: Narração: Este artigo apresenta um exemplo prático de duas categorias norteadoras utilizadas na construção de um jogo de entretenimento comercial que visam questionar as masculinidades hegemônicas. (CONNELL; MESSERSCHMIDT, 2013) encontradas no mercado de jogos protagonizados por homens gays. Além disso, traz também *feedbacks* produzidos pelos jogadores, os quais endossam a necessidade de pessoas desenvolvedoras de *game* utilizarem da criatividade para buscar, talvez, mudanças sociais através dos discursos representados em seus jogos. Diante do desejo de alcançar as pessoas desenvolvedoras desses artefatos culturais, principalmente estudantes, buscamos transformar este trabalho em um *podcast*³, mídia digital que pode ser uma forma complementar à educação superior. (SOARES; MIRANDA; SMANIOTTO, 2018) Por ser uma mídia produzida a partir da oralidade, manteremos essa característica na escrita do texto. Para mais, ao trazermos três entidades com diferentes personalidades para a conversa, será perceptível uma variação no tom de suas falas e de seus respectivos interesses. A Entidade Conhecimento (C) representará a perspectiva acadêmica, a Entidade Tempo (T) corresponderá à conexão entre academia e produção de jogos e a Entidade Mente (M) simbolizará a pessoa que desenvolve games.

----- Ligando microfones. 3, 2, 1... Gravando! -----

Tempo: Seja bem-vinda ao Pontes, o *podcast* que aproxima a realidade das mentes desenvolvedoras de jogos ao universo acadêmico. O que temos para hoje, Conhecimento?

C: No episódio de hoje, convidaremos a Mente, responsável por desenvolver jogos para o público adulto masculino gay. Ela nos contará sua história sobre como os protagonistas masculinos de jogos de sua infância não a representavam como jogadora e isso a levou, anos mais tarde, ao universo de desenvolvimento de games. Além disso, apresentará o seu processo de pesquisa na *Steam* em busca de uma oportunidade de

¹ Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Possui graduação em Design de Jogos e Entretenimento Digital pela Universidade do Vale do Itajaí, especialização em Design de Interação pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG) e MBA em Comunicação e Marketing pela mesma universidade. Trabalha como drag queen e produz games eróticos e pornográficos direcionados majoritariamente a homens gays. Email: pieverodrigues@hotmail.com

² Professor Associado do Departamento de Comunicação Social da UFMG, professor permanente no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFMG. Graduado em Comunicação Social - Jornalismo - pela PUC-MG, mestre em Comunicação Social pela UFMG e doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Pós-doutorado realizado na Universidad Complutense de Madrid, Espanha. Email: macomendonca@gmail.com

³ A partir da data desta publicação, este *podcast* será disponibilizado no blog pessoal de um dos autores: <https://npcdomarketing.business.blog/artigos-e-post-mortem/>



Artigo licenciado sob forma de uma licença Creative Commons [Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). (CC BY-NC 4.0)

Recebido em 03/11/19

Aceito em 16/04/20

mercado e também sobre o encontro de um único tipo de homem *gay* em jogos *yaoi*, *boy's love* e “*bara*”. Na sequência, explicará as duas categorias que criou para conceber um universo talvez capaz de questionar conceitos, em parte, cristalizados pelos jogadores sobre gênero. Para orientar o nosso programa, entenderemos o jogo como um modo de ação/representação, ou seja, como um discurso (PIEVE; RIBEIRO, 2018) e a noção de gênero tanto como o produto quanto o processo de sua representação. (LAURETIS, 1987) No fim, da nossa conversa, a convidada contará alguns *feedbacks* do público em relação às provocações resultantes do uso de suas categorias norteadoras.

T: Vamos começar?.

PALAVRAS-CHAVE: Discurso. Gênero. Homem gay. Jogo digital.

Abstract: Narrator: This article presents a practical example of two guide categories used in the development of a commercial entertainment game that questions the male hegemonic (CONNELL and MESSERSCHMIDT, 2013) found in gay men's gaming market. Moreover, it also brings feedback produced by players that endorse the need for game developers to use their creativity to seek, perhaps, social changes through the discourses represented in their games. Motivated by the desire to reach the people who develop these cultural artifacts, especially students, we want to turn this work into a podcast, digital media that can complement college education. (SOARES, MIRANDA e SMANIOTTO, 2018) Because it is spoken media, we maintain this aspect in text writing. Furthermore, by bringing three entities with different personalities into the conversation there will be a variation in the tone of their lines and their interests. The Knowledge Entity (C) represents the academic perspective, the Time Entity (T) is a “bridge” to connect the academy to game production, and the Mind Entity (M) symbolizes the person who develops games.

----- Turning on microphones. 3, 2, 1 ... Recording! -----

T: Welcome to Pontes, the podcast that brings the reality of game developers to the academic world. What do we have for today, Knowledge?

C: In today's episode, we will invite Mind, responsible for developing games for the gay male adult audience. She will tell us her story about how the male protagonists of her childhood did not represent her as a player and this led her years later to the game development universe. Besides, she will present her research process on Steam in search of a market opportunity and how, during this process, she found a single type of gay man in “yaoi”, boy's love and “bara” games. Then, she will explain the two categories she created to conceive a universe perhaps capable of questioning concepts about gender, in a certain way, crystallized by players. To guide our program, we will check games as a mode of action/representation, that is, as a discourse (PIEVE and RIBEIRO, 2018) and the notion of gender as a product and as a process of its representation. (LAURETIS, 1987) By the end of our discussion, our guest will share some public feedback regarding the resulting provocations from the use of her guiding categories.

T: Shall we start?.

Keywords: Discourse. Gender. Gay Man. Game.

Resumen: Narración: Este artículo presenta un ejemplo práctico de dos categorías orientadoras que se utilizaron en la construcción de un juego de entretenimiento comercial destinado a cuestionar las masculinidades hegemónicas (CONNELL; MESSERSCHMIDT, 2013) que se encuentran en el mercado de juegos de hombres *gays*. Además, también traen comentarios producidos por jugadores que respaldan la necesidad de que los desarrolladores de juegos usen la creatividad para buscar, quizás, cambios sociales por medio de los discursos representados en sus juegos. Dado el deseo de llegar a las personas que desarrollan estos artefactos culturales, especialmente a los estudiantes, buscamos convertir este trabajo en un *podcast*, medio digital que puede ser una forma complementaria de la educación superior. (SOARES, MIRANDA; SMANIOTTO, 2018) Debido a que es un medio producido a partir de la oralidad, mantendremos esta característica en la redacción del texto. Además, al incorporar tres entidades con diferentes personalidades a la conversación, se notará una variación en el tono de sus conversaciones e intereses. La Entidad Conocimiento (C) representará la perspectiva académica, la Entidad Tiempo (T) corresponderá a la conexión entre la academia y la producción de juegos, y la Entidad Mente (M) simbolizará a la persona que desarrolla los juegos.

----- Encendiendo los micrófonos. 3,2,1 ... ¡Grabando! ----- Tiempo: Bienvenido a Pontes, el *podcast* que trae la realidad de los desarrolladores de juegos al mundo académico. ¿Qué tenemos para hoy, Conocimiento? C: En el episodio de hoy, invitaremos a Mente, responsable de desarrollar juegos para el público gay masculino adulto. Nos contará su historia sobre cómo los protagonistas masculinos de su infancia no la representaron como jugadora y esto la llevó años más tarde al universo de desarrollo de juegos. Además, presentará su proceso de investigación en *Steam* en busca de una oportunidad de mercado y también para conocer a un solo tipo de hombre gay en los juegos “yaoi”, amor de niño y “bara”. A continuación, explicará las dos categorías que creó para concebir un universo tal vez capaz de cuestionar conceptos, parcialmente cristalizados por los jugadores sobre el género. Para guiar nuestro programa, entenderemos el juego como un modo de acción/representación, es decir, como un discurso (PIEVE; RIBEIRO, 2018) y la noción de género como producto y proceso de su representación. (LAURETIS, 1987) Al final de nuestra conversación, la invitada compartirá algunos comentarios públicos sobre las provocaciones resultantes del uso de sus categorías de guía. T: ¿Empecemos?.

Palabras clave: Discurso. Género. Hombre Gay. Juego Digital.



1. O Pontes vai começar⁴ (Introdução)

T: Olá, olá, olá! Está começando a primeira edição do Pontes, o *podcast* que aproxima a realidade das mentes desenvolvedoras de jogos ao universo acadêmico. Meu nome é Tempo e eu serei a entidade que...

C: Espera um minuto! Como você pretende ter credibilidade acadêmica sem dizer o porquê de elaborar um artigo científico escrito dessa maneira? Você não pode deixar de dizer que esse texto foi redigido para ser transformado em uma mídia digital para que os professores o utilizem como material didático no ensino superior. (SOARES, MIRANDA; SMANIOTTO, 2018) Estudos mostram que em diversas áreas do conhecimento os *podcasts* são uma forma complementar à educação e os alunos estão interessados nesse tipo de formato. (SOARES, MIRANDA; SMANIOTTO, 2018)

T: Conteúdo! Estamos ao vivo, vamos manter a ordem em nossa conversa. Desculpa, gente, vamos seguir.

T: Nas últimas três décadas, devido à popularização da internet e anos depois das redes sociais, as discussões acerca da representação de homens *gays* nas mídias digitais têm crescido. Nesse cenário, o debate também vem sendo desenvolvido na academia brasileira de jogos que entende os *games* como artefatos culturais simbolicamente imbricados de valores e de ideologias⁵. (PAULA, 2009)

T: Embora as problematizações sejam frequentes no meio acadêmico, já que as pessoas-pesquisadoras refletem, investigam e discutem sobre os significados das representações de um jogo, é preciso ampliarmos nossa discussão para trazer os demais agentes envolvidos nesse universo. Afinal, o jogo de entretenimento, tipo de artefato que será discutido no programa de hoje, envolve múltiplos pontos de vista que atravessam sua produção, sua venda e seu consumo.

T: Para conversarmos com quem desenvolve jogos e está em contato direto com o público, traremos a mente de uma pessoa inserida no contexto de produção brasileiro. A nossa

⁴ Utilizam-se os parênteses para indicar os principais pontos abordados em cada tópico e, assim, manter o formato pretendido para o trabalho.

⁵ Entende-se por ideologia as significações/construções da realidade que são construídas em várias dimensões de sentido e contribuem para a produção, a reprodução e/ou transformação das relações de dominação. (FAIRCLOUGH, 2001 [1992])



aproximação é um movimento para compreendermos a forma pela qual ela produziu um do seus *games* e, posteriormente, verificarmos o que o público percebeu sobre as escolhas feitas por ela.

C: Se você é novo por aqui, buscamos manter uma política de respeito às diferenças. Isso significa que não privilegiamos um gênero em específico, eu sou a Entidade Conhecimento, a minha companheira é a Tempo e a pessoa convidada para a nossa conversa é a Mente de uma pessoa desenvolvedora de games. Devido ao nosso interesse pelos estudos críticos da linguagem, reconhecemos que a ela vacila, ou seja, privilegia algumas identidades em detrimento de outras (SILVA, 2009), e por isso, tentamos criar um espaço que, na nossa visão, possa ser mais saudável.

T: Além disso, falando de uma forma mais direta, não são apenas os homens que produzem games para generalizarmos o grupo o chamando de os desenvolvedores. As mulheres desenvolvedoras e qualquer pessoa que deseje produzir seus próprios jogos, mas não se vê ou não se enquadre em uma lógica binária de gênero (masculino e feminino) podem participar da nossa conversa. Sem mais enrolação, senta aí, porque o Pontes vai começar!

2. Uma convidada BEM adulta! (Estereótipo *gay*, jogos adultos – Problema)

C: No ano de 2018, um trabalho que apresentou o jogo como forma semiótica dos modos de agir e interagir, isto é, como um discurso (PIEVE; RIBEIRO, 2018), chamou nossa atenção, visto que compreendemos como um *game* carrega e expressa valores e crenças sociais (e pessoais) das pessoas que o desenvolvem. Nesse cenário, iniciamos a conversa do dia nos perguntando: como identidades que possuem baixa representatividade nos jogos e são protagonistas de suas aventuras, em específico, as masculinas *gays*, são representadas nos discursos contidos nesse artefato cultural? Para falar sobre o assunto, recebemos a mente de uma pessoa que trabalha com o desenvolvimento de games focado no público adulto masculino *gay*. Seja bem-vinda, Mente.

M: Olá, pessoal. Muito obrigada pelo convite, é um prazer dividir a minha experiência com vocês, sendo uma pessoa que produz games pensando em, talvez, propor mudanças sociais. Se, para mim, isso já é um desafio, eu ainda vivencio um outro que é o de manter um estúdio sustentável dentro de um universo de jogos muito específico: o de games adultos masculinos *gays*.



T: Incrível! Eu queria começar nosso debate tendo em vista que quando falamos das representações de homens *gays* no universo dos jogos os encontramos majoritariamente como personagens secundários, vilões, personagens não jogáveis e em outras posições desprovidas de poder. (PIEVE; RIBEIRO, 2018) Nesse sentido, por que você optou por criar protagonistas *gays* e por que especificamente em jogos adultos?

M: Desde quando era criança, sempre tive muita dificuldade em me ver representada nos protagonistas masculinos. Eles tinham corpos muito diferentes do meu, pois eram muito fortes e eu não; suas roupas eram pouco coloridas e os gestos e comportamentos que possuíam não se pareciam comigo...

C: Em outras palavras, você está dizendo que essas representações não faziam sentido em relação à sua experiência como jogadora e não representavam quem você era ou poderia ser. (WOODWARD, 2009) Isso?

M: Hum... acredito que sim. Eu não me via naqueles personagens e, por isso, decidi, anos depois, estudar e produzir os meus próprios games. Como eu tinha um desejo muito grande de me ver representada nesses universos ficcionais, sempre desenvolvi os meus jogos com (e/ou protagonizados por) homens *gays*. Ainda assim, nos meus primeiros anos dentro da indústria, meus produtos não me geraram renda e, por isso, comecei a buscar novas oportunidades. Tentando encontrar um novo mercado para atuar, descobri o universo de *visual novels* (*vn*) – um gênero de jogos versátil e cada vez mais popular no mercado ocidental, devido a seus roteiros complexos e diversificados. (ALVES; TABORDA, 2015) Por mais que me parecesse uma chance, os custos para a produção da parte artística de uma *vn* normalmente são altos, porque o roteiro multifacetado pode refletir na produção de muitos cenários e/ou personagens. Além disso, surgiu-me um incômodo em relação aos personagens que encontrei nos produtos disponíveis no mercado.

C: Encontrou? Encontrou como? Por favor, explique-se melhor para quem nos ouve entender o seu processo de pesquisa.

M: Eu fiz uma busca na plataforma *Steam*, uma das maiores plataformas de jogos do mundo, por palavras chave como *yaoi*, *boy's love* e *bara*.

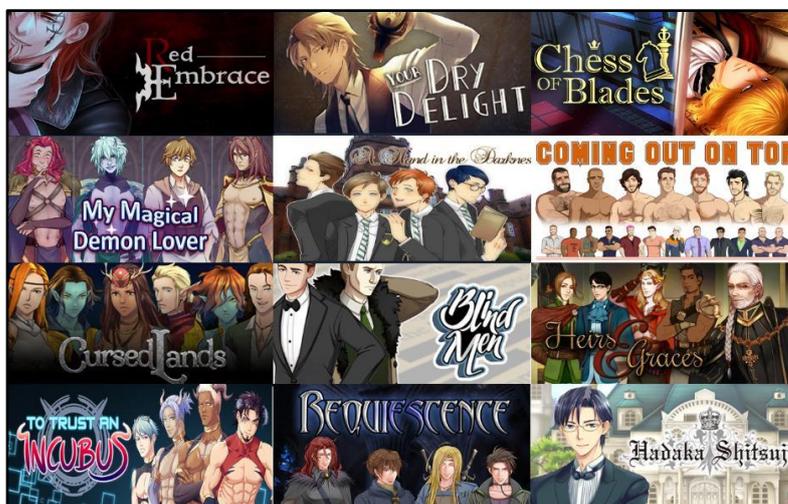
T: Essas palavras foram escolhidas por quais motivos...



M: *Yaoi* e *boy's love* são termos ‘guarda-chuvas’ para mídias japonesas (anime, quadrinhos, contos e obras de arte) comerciais, criados por fãs que retratam relações amorosas e/ou eróticas entre dois homens. (ZSILA, 2018) Já o *bara* são mídias criadas por e para homens e apresentam personagens masculinos em cenários de histórias mais realistas. (ZSILA; DEMETROVICS, 2017). Normalmente, eles possuem muitos músculos e muitos pelos corporais. Como são produtos destinados a jogadores muito específicos, eu encontrei cerca de 56 games que usam a palavra chave *yaoi*, 208 usam *boy's love* e só 12 usam *bara*⁶. Mesmo com uma quantidade pequena, alguns desses produtos não traziam relacionamento homoerótico masculino, apenas usavam essas palavras-chave. Embora isso me parecesse um mercado promissor, pois não recebo investimentos de terceiros e os jogos encontrados possuíam avaliações positivas registradas pelos jogadores, eu percebi pelas capas que os personagens eram muito parecidos entre si. A grande maioria era composta por jovens brancos, com cabelo curtos, corpo atlético, sem traços de feminilidade. Até fiz um painel para comparar esses indivíduos.

T: Deixaremos o link da foto na descrição deste episódio, pessoal (Figura 1).

Figura 1 – Painel com as capas de alguns jogos que estão na primeira página de busca da *Steam*, utilizando a palavra-chave *yaoi*. Recorte feito em 26 de maio de 2019.



Fonte: Steam (2019).

C: É perceptível o quanto esses homens são parecidos entre si, mesmo que alguns possuam elementos fantásticos como o *My Magical Demon Lover* e *To Trust an Incubus*.

⁶ Busca realizada no dia 26 de maio de 2019.



T: Mas... e nos jogos *boy's love* e *bara*? Esse painel não são só os personagens dos 'games *yaoi*'? Como são os outros?

M: Na *Steam*, os games que utilizam as palavras-chave *yaoi* e *boy's love* são muito similares (ou iguais), devido à questão que comentei anteriormente. Já a quantidade de 'jogos *bara*' é muito pequena e, ainda assim, dos doze encontrados, seis são conteúdos complementares (*artbook*, livro com dicas, pacote com músicas do jogo, entre outros) ao *To Trust an Incubus*. Essa, digamos, padronização do que é um homem *gay* e como ele se comporta e posa me incomodou. Quando eu era criança queria ser uma pessoa com poderes mágicos e usar roupas extravagantes. O que as imagens me mostravam era a existência de um tipo de homem muito específico nesses jogos e eu ainda não me via lá. A figura masculina que estava ali não era a mesma que eu era e queria ser.

T: Eu fico olhando para essas imagens e me sinto um pouco desconfortável. Para mim, só existe um único tipo de homem nesse universo de games que possuem relações homoeróticas. Sem dúvidas, ele é branco, jovem e não possui muitos elementos, os quais a sociedade reconhece como feminino.

C: Aproveitando a sua fala, essa visão pode ser ainda mais complexa se entendermos que “a construção do gênero também se faz por meio de sua desconstrução⁷”. (LAURETIS, 1987) Isso significa que, ao representarmos outros tipos/modos de ser homem, estamos (re)construindo o que é o gênero masculino. O que ocorre em seu exemplo é que as reconstruções feitas colaboram com um conceito que em, certa medida, parece bem cristalizado dentro desse mercado. A manutenção dessa representação junto às demais aparições nos meios de comunicação, principalmente nas mídias de massa, como a TV, pode colonizar o nosso olhar. Isso resulta no fato de que, ao olharmos para os jogos deste gênero, por exemplo, olhamos a partir de esquemas, expectativas e modos de ver previamente providos de uma longa experiência visual (ABRIL, 2008), nesse caso, na qual só predomina um único modo de ser para o homem *gay*.

M: Exatamente, e foi por causa desse incômodo – aliado ao fato de que as *visual novels* poderiam custar caro para serem produzidas – que eu acabei chegando ao universo de jogos adultos produzidos no *RPG Maker*. Esse programa permite a criação de games do gênero RPG – aqueles jogos em que o protagonista sai pelo mundo encontrando parceiros, realizando missões

⁷ Para aprofundar o entendimento do gênero abordado neste trabalho, sugere-se a leitura de *A Tecnologia do Gênero* proposto por Teresa de Lauretis. (LAURETIS, 1987)



etc. – e traz recursos para dar ênfase em narrativas e em batalhas capazes de levar à evolução dos personagens. (CRUZ; ALBUQUERQUE, 2014). Baseado nisso e na existência de poucos jogos com protagonistas masculinos *gays* na *Steam*, eu decidi criar um jogo no qual o meu protagonista e meu universo fossem diferentes do que eu encontrava. Para isso, criei...

T: Um minuto, um minuto! Quando você fala jogos adultos me surgem várias ideias sobre que tipo de games você produz. Ao que você se refere especificamente quando diz jogos adultos?

M: Me desculpa, é verdade. É um conceito muito amplo, pois se tomarmos como referência o Manual da Nova Classificação Indicativa do Brasil, jogos e demais produtos audiovisuais que possuem cenas de sexo explícito – incluindo com diferentes parceiros, além da abordagem de temáticas como alcoolismo e estupro (GOVERNO FEDERAL, 2019) – todos são considerados adultos. No caso do mercado de games adultos, embora ao redor do mundo existam diferentes faixas etárias para o seu consumo, jogos que possuem cenas de sexo explícito são considerados adultos. Os meus produtos entram nessa definição, pois além do sexo explícito, trazem cenas de masturbação individual e uso de brinquedos sexuais. Acho válido reforçar que, embora falar sobre sexo ainda seja um tabu para várias sociedades, games com tal conteúdo não focam, necessariamente, em apresentar constantemente cenas de sexo. No caso de RPGs, existem narrativas complexas, diversos personagens e mecânicas que, em nenhum momento, eliminam o caráter lúdico desse produto. Ainda aproveitando sua pergunta, gostaria de deixar registrado uma oportunidade para as pessoas que pesquisam jogos entenderem esse mercado, pois existe uma relação muito direta e curiosa na interseção do universo adulto e dos games. De acordo com o último relatório que li da plataforma de vídeos adultos *Pornhub*, o jogo *Fortnite* foi uma das vinte palavras mais buscadas no ano de 2018 e toda vez que o *game* lançava um novo personagem, as buscas aumentavam drasticamente. (PORNHUB, 2018)

T: Nossa, existe uma relação muito direta, então! Estou chocada!

C: O papo está formidável, mas dentro desse cenário de personagens muito parecidos, acredito que nossos leitores/ouvintes querem saber como você apresentou um personagem e um universo capazes de questionar o que é vigente nesse mercado. No próximo bloco, conversaremos sobre as duas categorias utilizadas pela *Mente* durante a criação e desenvolvimento do seu *game*. Elas são: ‘expressão de gênero’ e ‘entre o visível e o invisível’.



3. Um mundo diferente (duas categorias norteadores)

T: A gente falou um pouquinho sobre a jornada da Mente como uma pessoa que desenvolve games sem o apoio ou investimento de terceiros e, agora, vamos discutir a respeito das duas categorias norteadoras para a criação do jogo de RPG *Yuki's Tale*.

C: Para aprofundarmos nossa conversa, tomaremos como ponto de partida o conceito de que o gênero é uma representação na qual sua própria representação é também sua construção. (LAURETIS, 1987)

T: Entendi tudo! Já até imagino a cara dos nossos leitores/ouvintes com suas conceituações complexas. Explica isso melhor.

C: É mais simples do que parece. As pessoas que vivem em uma sociedade transitam e são influenciadas por diversas instituições ao seu redor, sejam elas as escolas (públicas ou privadas), a mídia de uma maneira geral (jornais, revistas e TV), as famílias, entre outras. Vamos chamar isso tudo como 'aparelhos ideológicos do Estado'. (VAISMAN, 2006) Quando o entendimento sobre o que é o gênero masculino e/ou feminino é representado/propagado nesses aparelhos, ele automaticamente (re)constrói esses próprios conceitos. Você se lembra de que, há alguns anos, uma parcela dos homens brasileiros começou a usar coques com mais frequência? Isso ocorreu pois a mídia, principalmente a internet e a TV, veiculou durante algum tempo que esse penteado era sinônimo de modernidade e essa nova construção do gênero masculino reconstruiu o que era previamente difundido. Quando eu falo sobre o gênero ser uma representação significa também que ela traz implicações reais, tanto sociais quanto subjetivas, na vida material das pessoas. (LAURETIS, 1987)

T: Ficou mais claro, mas eu sinto que essa discussão não para por aí, não é mesmo?

C: É muito mais complexo do que isso, mas é fundamental partirmos do ponto de que o gênero não representa um indivíduo e, sim, uma construção social. (LAURETIS, 1987) Dessa forma, as pessoas que desenvolvem *games* podem ter em mente o quão fundamentais são na (re)construção do que é o gênero masculino e o feminino, uma vez que os jogos com finalidade mercadológica, por exemplo, almejam conquistar uma parcela de jogadores. Eu estava conversando com a Mente antes de entrarmos no ar e ela apresentará um outro painel que facilitará o entendimento sobre essa discussão.



T: Então, Mente, conte para nós o que é a sua categoria ‘expressão de gênero’ e como ela influenciou a maneira pela qual Yuki, o personagem criado por você, surgiu.

M: Eu gosto muito dessa categoria, porque ela me trouxe *feedbacks* interessantes do público...

T: Não conta isso! Não agora! Deixa para o final!

M: Não vou contar, não! Enfim... como falei no início do programa que sempre quis usar roupas extravagantes e ter habilidades mágicas, o Yuki surgiu com esse propósito. Eu queria que ele se destacasse em relação aos personagens dos outros jogos e como eu sempre gostei de desenhos japoneses (animes), comecei a observar como as personagens mulheres eram representadas. Dessa forma, eu poderia trazer alguns elementos chamativos que elas usavam, uma vez que a maioria dos personagens homens não apresentava elementos interessantes para mim. O nome da categoria ‘expressão de gênero’ parte da forma pela qual o Yuki se apresenta diante do universo do jogo e, também, na sua apresentação para seus jogadores. Eu até trouxe um outro painel com algumas imagens de personagens mulheres que usei como referência para criá-lo (Figura 2).

Figura 2 – Painel com roupas de personagens mulheres



Fonte: (1) <<https://bityli.com/ag5U0>> (2) <<https://bityli.com/ZC2ot>>

M: A partir das personagens encontradas, eu pensei: agora eu posso fazer um personagem que eu gostaria de jogar! No entanto, trabalhar como uma pessoa que desenvolve jogos de maneira independente nos traz de volta a realidade financeira. Eu não tinha dinheiro suficiente para produzir todo o conteúdo artístico que precisava, logo, um conceito de arte original junto à



sua versão em pixel arte⁸ não era viável. A minha saída foi usar o gerador de personagens que vem no próprio *RPG Maker* para criar – pelo menos – a versão em pixel arte do personagem que eu gostaria de jogar e, assim, reduzir os custos...

T: É.... A vida de uma pessoa que produz jogos de maneira independente é bem complicada mesmo, hein...

M: Demais, mas aí que me surgiu um outro problema... As roupas que eu queria utilizar para o Yuki não existiam em personagens masculinos, apenas nos femininos. Foi aí que eu ‘driblei’ o próprio *RPG Maker*, construindo o Yuki como se fosse um personagem feminino. Tendo a versão dele em pixel arte, eu reduzi parte dos meus custos e enviei para o artista produzir um conceito original em cima dessa ‘base’ criada por mim.

C: Esse cenário que você aponta é muito interessante, pois a materialização dos valores, das crenças sociais e pessoais representadas no Yuki e, conseqüentemente, no seu *game*, reforça a ideia de que os discursos representados nesse artefato cultural são materializações das ideologias por trás das escolhas das pessoas desenvolvedoras, sejam essas decisões conscientes ou não. (PIEVE; RIBEIRO, 2018) Nesse sentido, acredito que você tenha noção sobre o seu jogo não trazer apenas suas convicções ideológicas sobre o mundo, mas também a do artista envolvido no projeto.

M: Com certeza, o artista também deixou suas convicções e percepções sobre o mundo na representação do Yuki. O resultado disso foi um homem *gay*, com cabelos longos e cor-de-rosa e roupas, que são socialmente reconhecidas como femininas.

T: Foto na descrição, pessoal (Figura 3).

⁸ *Pixel arte* é uma arte digital na qual todas as imagens são criadas pixel a pixel, ou seja, utilizando o menor elemento gráfico de uma imagem se constrói outras. Anotações dos autores.



Figura 3 – Personagem Yuki do jogo *Yuki's Tale* e a sua versão em pixel arte

Fonte: Elaborado pelos autores (2020).

C: Humm... As feminilidades nele são bem evidentes. Você teve algum problema por causa disso?

M: Acho que falaremos sobre isso no último bloco, mas algumas pessoas que tiveram contato com o personagem o chamaram de uma menininha muito bonita.

T: Não acredito que chamaram o Yukizinho de menininha! De qualquer maneira, ainda precisamos discutir sobre a outra categoria antes de irmos para o último quadro.

C: Sim, sim, eu desviei do assunto, mas vamos retomá-lo. De volta ao momento em que estávamos, eu fico me perguntando se os jogadores estariam prontos para um personagem tão diferente. Eu entendo que você vive em um mundo no qual os discursos que falam sobre grupos com baixa representatividade social e política, como *gays*, lésbicas, mulheres, negros, deficientes, tomam como base a heterossexualidade (WITTIG, 1980); nesse sentido, eu te pergunto: como você busca promover mudanças sociais para o público masculino *gay*, sendo que as interpretações da história, da realidade social, da cultura e de todos os demais fenômenos subjetivos são desenvolvidos a partir de um ‘pensamento hétero’⁹? (WITTIG, 1980) Não seria incoerente usar os termos e as perspectivas que são legitimadas e sustentadas por uma sociedade baseada na visão do homem heterossexual para tentar propor mudanças sociais para homens *gays*?

M: Hum... Eu entendo o seu ponto de vista, mas a sociedade que faço parte se organiza tendo como base esse entendimento. Dessa forma, também me soa paradoxal utilizar conceitos originados do ‘pensamento hétero’ para pensar em mudanças através dos jogos e de seus

⁹ Para aprofundar o entendimento sobre o pensamento hétero, sugerimos a leitura de *O Pensamento Hétero* escrito por Monique Wittig (1980).



discursos, principalmente, tendo como foco o público adulto masculino *gay*. Por outro lado, eu acredito que devemos manter a ambiguidade de gênero e buscar uma outra saída para desenvolver uma prática de transformação sociocultural. (LAURETIS, 1987)

C: Essa é uma ótima pauta para um futuro programa, Tempo!

T: Já deixamos anotada aqui, amei essa ideia! Mas vamos seguir com a nossa conversa, pois não podemos estourar o tempo/espço.

C: Gostaria de acrescentar mais alguma coisa sobre a categoria ‘expressão de gênero’,
Mente?

M: Talvez, só pontuar que para essa categoria, esse personagem e as demais escolhas utilizadas na construção do *Yuki's Tale* são assimiladas pelo jogador como uma verdade ou como algo próximo dela, eu sempre utilizei referências do mundo ‘real’. (AUDI, 2014) Se você olhar bem para o Yuki, mesmo ele tendo um cabelo muito longo e cor de rosa e usando roupas ‘femininas’, eu optei por criá-lo dentro de algumas características que são mantidas pelo mercado. O Yuki continua sendo um homem jovem e ele ainda possui um corpo muito semelhante aos dos demais personagens que eu trouxe no meu primeiro painel (Figura 1). Por mais que eu queira criar personagens negros, gordos, com diferentes características, capazes de provocar esse padrão do mercado, como eu ainda não sobrevivo dos meus jogos e não possuo uma comunidade de jogadores, estou optando por fazer vários testes para verificar o quanto minhas provocações influenciam ou não em minhas vendas. Espero que em breve consiga trazer uma maior variedade de personagens para os meus jogos.

T: Muito bom, muito bom. Entrar no mercado de *games* já deve ser difícil, provocar mudanças nele, com certeza, deve ser ainda mais.

3.1 Entre o visível e o invisível

C: Durante a nossa discussão, ficou evidente a preocupação sobre o papel que a pessoa desenvolvedora de jogos (e sua equipe de trabalho) possui nos discursos representados em seus artefatos culturais. No entanto, embora pareça que a parte gráfica seja a face visível do discurso ao jogador, ele também está representado nos modos de agir propostos pelo *game* (PIEVE; RIBEIRO, 2018), seja através da construção da narrativa, das missões disponíveis, dos caminhos e/ou regras a seguir. É nesse momento que a categoria ‘entre o visível e o invisível’ me chama a atenção.



T: Há algumas questões nessa categoria que, ao longo do jogo desenvolvido pela Mente, sutilmente, reforçam a ideia que você mencionou no início do programa sobre a (re)construção do gênero acontecer através da sua própria desconstrução. (LAURETIS, 1987) Eu estou cheia de perguntas, mas uma me deixou muito curiosa: por que não existe magia negra no *Yuki's Tale*? Por que substituí-la por magia da destruição?

M: Humm... Inicialmente, o universo do jogo possuía a magia negra como uma representação daquilo que deveria ser eliminado. Mas eu sempre busquei disponibilizar versões jogáveis do *game* na internet para compreender as percepções do público sobre o meu jogo, ainda mais que o mercado de jogos adultos, no Brasil, me parece pouco conhecido. O resultado disso foi que um desenvolvedor brasileiro me deu um *feedback* sobre como a magia negra era um problema para ele enquanto jogador negro e eu optei por fazer essa mudança.

T: Falar de negritude me remete a questões mais sérias. Estamos falando sobre o dispositivo da racialidade (CARNEIRO, 2017), não estamos, Conhecimento?

C: Exatamente! Falar de dispositivo de racialidade é discutir sobre um mecanismo da estrutura social responsável por consolidar, ao longo da história, o estatuto humano como sinônimo da branquidão. (CARNEIRO, 2017) Quando a Mente faz essa escolha consciente para o seu jogo, ela entende que a linguagem verbal do seu produto naturaliza determinadas visões de mundo. Nesse caso, em específico, a mudança da palavra que designa aquilo deve ser combatido pode trazer uma mudança discursiva para os jogadores já que, durante o *game*, sempre estarão em contato com uma nova significação do mal a ser destruído, mal que não é vinculado a uma raça humana.

T: Só para colaborar com sua fala, a linguagem é um recurso capaz de ser usado para estabelecer e sustentar relações de dominação na sociedade humana e isso também faz com que ela seja uma forma de contestá-las. (RAMALHO; RESENDE, 2011)

C: Você está cada vez mais interessada nos estudos críticos da linguagem, não é mesmo, Tempo?!

T: Hahaha... um bom livro não faz mal a ninguém!

C: Um outro ponto anotado por mim é o fato dessa categoria trazer também uma 'inversão' entre os nomes e as masculinidades e feminilidades que são representados nos corpos dos personagens não jogáveis, é isso mesmo, Mente? Isso só acontece com os não jogáveis?



T: Produção, link do painel na descrição para os nossos ouvintes/leitores (Figura 4).

Figura 4 – Painel com alguns dos personagens não jogáveis do game *Yuki's Tale*. Nomes da esquerda para direita e por linha: Ferreira Romania, Bob Stone, Celestial Magnólia, Celestial Varus, Lady Ana, Lady Luna



Fonte: Elaborado pelos autores utilizando os recursos gratuitos do *software* para computador RPG Maker MV (2020). Disponível em: <<https://bityli.com/LPXx6>>.

M: O universo dos jogos que venho desenvolvendo possui algumas provocações para eu verificar até onde o público se incomoda ou não com as minhas escolhas. A opção de, por exemplo, nomear a Ferreira Romania com um nome reconhecido como feminino, mas com um corpo que possui traços de masculinidades, parte desse princípio. É bom dizer também que é comum em histórias medievais, principalmente em jogos, os homens estarem ligados a papéis detentores de força e as mulheres ao de suporte e ao de cura. No universo dos meus games, isso também tem uma diferença.

T: Oiii? Ainda estamos na mesma categoria? Fiquei perdida.

M: Estamos! Mas a questão das feminilidades e masculinidades vão além dos nomes. No mundo no qual ocorre a aventura do *Yuki's Tale* existem quatro classes dominantes...

C: Para quem não acompanha o universo de jogos RPG, classes são características de determinados grupos de personagens e estão ligadas às habilidades e às competências desenvolvidas naquele universo. Seu objetivo é o de possibilitar um maior detalhamento dos aspectos de posição social e indicar certas restrições comportamentais a essas personalidades fantásticas. (PIEVE; RIBEIRO, 2018)

M: As duas classes ligadas à força, Atalanta – uma espécie de arqueira, mas que utiliza lanças – e Guerreira – uma espécie de gladiadora que luta corpo a corpo – aparecem com mais frequência em personagens com feminilidades. Olha só, não estou dizendo personagens do



gênero feminino, mas personagens que para a realidade dos jogadores, talvez, sejam interpretados como possuidores de feminilidades. Isso significa que, no *game*, pessoas do gênero masculino podem possuir cabelos longos, utilizar acessórios, como brincos e colares, e pertencer à classe Atalanta ou arqueira. As duas outras classes são a curandeira e a feiticeira. No mundo do *Yuki's Tale*, pessoas que se reconhecem com o gênero masculino normalmente pertencem à classe curandeira. Isso foi uma outra provocação para opor a uma gama de jogos de RPG que representa mulheres como personagens ligados à cura, à fragilidade, e homens aos desbravadores, aos fortes e ligados às classes de luta.

T: Eu não vou aguentar, mas terei de perguntar isto. E em relação às cenas adultas? Existe alguma escolha, alguma provocação nesse sentido?!

M: Existe...

T: Não acredito. Fala mais, o público quer saber e eu também!

M: Nas cenas adultas, existem duas provocações, uma mais sutil, outra nem tanto. Elas estão ligadas à escolha das palavras que são ditas pelos indivíduos em seus momentos de intimidade¹⁰ e na expressão de gênero do Yuki e sua posição sexual. Retomando a ideia, já discutida no programa de hoje, do gênero como representação, eu entendo que a linguagem se constitui socialmente, mas ela também tem implicações e efeitos sociais, políticos, cognitivos, morais e materiais. (RAMALHO; RESENDE, 2011) Lembra que falei sobre usar referências reais para o jogador aceitar o jogo como algo próximo a uma verdade? Isso significa que as palavras utilizadas pelos personagens durante os momentos de intimidade dizem respeito ao mundo real, logo, minha mudança foi a de não utilizar palavras que associam a ideia do personagem passivo ao papel arbitrário vinculado à mulher como uma pessoa submissa, fraca.

C: Essa é a mesma lógica da magia da destruição, correto?

M: Sim, mas nesses momentos eu evito associar adjetivos que, no cotidiano dos jogadores, se relacionam à ideia de inferioridade da mulher. Palavras, como vagabunda, vadia, safada, puta, gostosa, não aparecem nos momentos íntimos.

¹⁰ Termo utilizado para se referir às cenas de sexo, ao uso de brinquedos sexuais ou à masturbação individual.



T: E a outra provocação? Aposto que é a ideia do cabelo grande do Yuki estar associado ao gênero feminino e, por isso, ele seria o personagem a ser penetrado na relação. Acertei?!

M: Acertou! Essa provocação não é tão sutil, porque é comum em jogos *boy's love* o personagem com feminilidades ser o que mais se aproxima da visão do gênero e do papel socialmente atribuído às mulheres. (ZSILA; DEMETROVICS, 2017) Quando eu represento as feminilidades no Yuki, mas nas cenas adultas ele é majoritariamente ativo, eu busco questionar essa ideia comum na mente do público e no entendimento do próprio gênero do jogo. Eu digo majoritariamente, porque das seis cenas disponíveis no *game*, em apenas uma ele assume a posição sexual de passivo.

C: Eu estou perplexa com a quantidade de provocações que essa categoria traz, sobretudo, pelo fato de você usar aquilo que o jogador vê para se relacionar com o que não ele não vê. (ABRIL, 2013) Parece-me uma estratégia criativa, pois você usa as expectativas do leitor desse texto visual a seu favor. E estou dizendo texto visual trazendo apenas uma visão simplista de que um texto é qualquer unidade de comunicação compreendida pelo leitor¹¹. Ao acionar os conhecimentos prévios do leitor-jogador sobre o gênero do *game* e sobre o que aquelas representações podem significar dentro da realidade dele, você o direciona para uma determinada visão, mas a subverte na hora que ele vivencia a aventura.

T: Isso certamente é um exemplo sobre o potencial criativo das pessoas desenvolvedoras de games de proporem universos permeados por diferentes relações de poder! (PIEVE; RIBEIRO, 2018) Usar os conhecimentos prévios dos jogadores para apresentar novas significações parece uma boa saída para atender ao mercado e, ainda, tentar propor mudanças sociais...

T: Maravilha! Acho que já temos a pauta do dia. Vamos para o quadro 'As pessoas não entendem dessa forma'?

C: Exato, até porque no início desse bloco começamos a discussão com a categoria 'expressão de gênero' que nos revelou o fato do Yuki ter sido criado como um personagem feminino. Passamos também por diversos pontos da categoria 'entre o visível e o invisível'. Comentamos sobre a ausência da magia negra em *Yuki's Tale*, falamos sobre 'inversão' entre nomes, masculinidades e feminilidades representados nos personagens não jogáveis e fomos

¹¹ Reconhece-se a complexidade da definição sobre o que é um texto, mas para manter o objetivo do trabalho, aponta-se discussões teóricas específicas sobre o conceito em (ABRIL, 2013) e em *Textualidades Midiáticas*. Organização: Bruno Leal, Carlos Alberto Carvalho, Geane Alzamora (2018).



além, descobrindo que não são utilizados adjetivos capazes de desqualificar as mulheres durante os momentos de intimidade inseridos no *game*. Não posso esquecer também que as classes do jogo ligadas à força aparecerem com mais frequência em personagens com feminilidades e as de cura e as de feitiçaria àqueles com masculinidades. As estratégias são interessantes, mas na parte final do nosso *podcast* sempre surge a pergunta: o que o público entendeu disso tudo?

4. As pessoas não entendem dessa forma (resultados – *feedback* dos jogadores)

C: Estamos chegando ao fim do nosso programa e, em nosso último quadro, pedimos à convidada para selecionar previamente e comentar sobre os *feedbacks* do público que mais chamaram a sua atenção. Nosso objetivo, aqui, não é debatermos sobre como o *mainstream* da cultura *gamer* é, em certa medida, constituído por uma masculinidade que nega a diversidade (GOULART, 2017), mas sim endossarmos o quanto os exemplos trazidos pela Mente mostram a necessidade de pensarmos em estratégias para propor mudanças sociais através dos discursos representados nos jogos.

T: Mente, se você pudesse fazer um *ranking* com os três *feedbacks* mais inesperados que o *Yuki's Tale* recebeu, quais seriam?

M: Nossa! É uma pergunta muito difícil, porque eu nunca tinha trabalho com jogos adultos e alguns comentários traziam questões que eu nunca tinha imaginado.

T: Começa com o terceiro lugar!

M: O terceiro talvez seja... hum... Existe um momento no jogo em que o Yuki tem suas roupas rasgadas por monstros, mas na cena seguinte elas já estão reconstituídas. Por causa disso, um jogador sugeriu que as roupas do personagem deveriam se manter rasgadas após o evento. Como eu não tinha conseguido programar essa funcionalidade da maneira que gostaria, eu comentei sobre a ideia de ter um espaço específico para o Yuki permanecer com as roupas rasgadas após as batalhas e perguntei qual sugestão ele poderia me dar. Ele responde que a minha ideia era boa, desde que os monstros do local molestassem o Yuki.

C: Essa questão de monstros e sexo é um ponto complexo, até porque retomando a sua fala sobre *yaoi* e os outros termos referentes às mídias japonesas, as diferenças culturais entre



ocidente e oriente são expressivas. É uma pauta difícil para discutirmos sem a presença de uma pessoa especializada no assunto.

M: Com certeza! Esse é um tópico que eu gostaria de estudar mais, porque se usarmos como referência a DLSite¹², uma das plataformas de conteúdos independentes mais populares no Japão, existe um gênero específico de jogos envolvendo relações sexuais com monstros chamado de *Interspecies Sex*.

T: Fala mais, fala mais!

M: Bom... Eu colocaria como segundo lugar o comentário que surgiu depois do lançamento do *game*. Como eu ainda não tinha com muita clareza se o Yuki era um personagem interessante para os jogadores, eu perguntei na *Steam* sobre qual o tipo de personagem o público estaria procurando em um jogo adulto masculino *gay*. Um jogador disse que buscava um garoto sem masculinidades aparentes, algo mais andrógino, para, no universo do jogo, os personagens dizerem que ele era uma mulher. Além disso, ele diz também que seria interessante se o personagem usasse maquiagem e talvez fosse um *crossdresser*, sem se parecer com uma transformista. Só para explicar, *crossdresser* é um termo diferente de travesti e usado para se referir normalmente a homens heterossexuais, comumente casados, que não buscam reconhecimento e tratamento de gênero, ou seja, não são transexuais. (JESUS, 2012) Ainda, nesse mesmo pensamento, transformistas são artistas que fazem uso exagerado de masculinidades ou feminilidades em apresentações artísticas.

C: Mas qual a finalidade dessa com essas pontuações? Esse jogador parece alguém que tem conhecimento sobre o assunto.

M: Pois é. Ele disse que a possível confusão gerada pelo fato de ser um homem se parecendo com uma mulher poderia oportunizar novas missões, novos momentos e até mesmo situações engraçadas.

C: Entendi... Mas não consigo ter uma opinião formada sobre.

T: E o primeiro lugar?!

¹² <https://www.dlsite.com/>



M: Este comentário sem dúvidas merece o primeiro lugar, porque traz uma grande discussão: a ideia de normalidade! Nas falas do próprio jogador, ele diz que esperava por um personagem dentro da média normal, visto em desenhos e *games* japoneses, no exemplo dele, sua expectativa era jogar com um Cloud do *Final Fantasy VII*.

T: Gente, eu usei o tal do Google para vocês, vejam as diferenças entre o Cloud e o Yuki. Link na descrição (Figura 5).

Figura 5 – Personagem Cloud do jogo *Final Fantasy VII* ao lado esquerdo e Yuki ao lado direito.



Fonte: Personagem da esquerda <<https://bityli.com/0XH5E>>. Personagem da direita: Elaboração dos autores.

M: E ele não parou por aí!

T: Socorro. O que mais ele disse?

M: Ele pontuou que o personagem feito por mim era muito exagerado, mas não era para eu entender aquilo como uma ofensa. Além disso, falou ainda que personagens com visuais chocantes podem não permitir a identificação com tal personagem e isso não ajudaria a normalizar relacionamentos ou atividades *gays*.

C: Hum... Falar sobre normalizar...

T: Já vi que teremos mais uma pauta para um futuro programa!

C: Com tantas questões atravessando os comentários dos ‘jogadores da Mente’, teríamos pauta para pelo menos uns três programas!



M: HAAAAHA. É uma tarefa difícil tentarmos entender o que levou os jogadores a deixarem esses comentários. Eles vivem em diferentes países, estão inseridos em diferentes culturas, possuem diferentes histórias. Precisariamos entender mais sobre seus contextos, seus hábitos de consumo, suas experiências individuais; seria uma discussão complexa. Além disso, teríamos um grande desafio pela frente, especificamente para as pessoas que pesquisam jogos no Brasil, pois na própria academia de *games* existe uma dificuldade de as pessoas, que produzem pesquisas para a área, aceitarem a complexidade dos objetos estudados. (FRAGOSO et al., 2016) De qualquer maneira, todos os comentários que recebi foram muito úteis para verificar a importância dessas categorias. Embora a ‘expressão de gênero’ seja mais perceptível, devido ao fato de se materializar em uma imagem, provavelmente ‘entre o visível e o invisível’ necessite de mais tempo para os jogadores comentarem suas visões sobre ela, justamente, por ser mais sutil.

T: Acho que fechamos o programa, Conhecimento! Eu gostaria muito de continuar nosso papo, de ouvir mais comentários que são, no mínimo, curiosos, mas é hora das nossas últimas palavras. O que você deixa como considerações, Conhecimento?

C: Antes de tudo, eu queria agradecer à Mente pela discussão.

M: Muito obrigada, pessoal. Foi um prazer discutirmos questões que fazem parte do meu cotidiano. Espero voltar mais vezes.

C: Com certeza, voltará! O contato com o público permite ampliarmos nosso debate, perceber problemas a partir de outros ângulos e o exemplo prático de uma tentativa de propor uma mudança social através dos discursos representados nos jogos é um potencializador para ampliarmos as conversas sobre o assunto. De resto, um único episódio é um curto espaço de tempo para argumentarmos tantas questões que envolvem o universo dos jogos e temas como identidade, gênero, orientação sexual, raça, mercado e consumo. Acredito que é preciso olharmos para as potencialidades dos games em relação à produção de experiências alternativas, fora da matriz heteronormativa. (GOULART, 2016) Afinal, por mais que os discursos organizadores da sociedade humana impeçam os grupos oprimidos a falarem de si, ainda assim, quando isso ocorrer, haverá recorrência dos termos cunhados por seus opressores. (WITTIG, 1980) Agradeço a todos as pessoas que nos acompanharam até o fim e passo a vez para você, Mente.

M: Bem... Eu só vou deixar mais uma contribuição em relação a um ponto específico da nossa conversa que é a sobre a produção de jogos sem apoio ou financiamento de empresas,



ainda mais falando sobre games, que talvez questionem as expectativas ou conhecimentos prévios dos jogadores. Por mais que existam problematizações a respeito das representações de grupos de baixa representatividade no universo de jogos (LEOPOLDINO, 2017; RODRIGUES, 2017; GOULART, 2016), é preciso ampliarmos a visão sobre as dificuldades envolvidas no processo de desenvolvimento, seja um jogo com objetivo mercadológico ou não. No meu caso, além de todos os obstáculos falados aqui, eu não entrei em detalhes sobre o quanto é emocionalmente difícil desenvolver um *game* que envolva uma luta tão pessoal. Pessoas criadoras de jogos que também são alvos de homofobia, transfobia, misoginia, racismo e/ou qualquer outra forma de discriminação, seja ela *on-line* ou não, realizam um esforço consideravelmente alto para a produção de games. (RUBERG, 2019) Precisamos discutir mais sobre isso. Muito obrigada pelo convite.

T: Mente, muito obrigada por participar deste episódio conosco. Eu imagino o quão difícil deva ser criar um jogo, ainda mais em uma comunidade que, em parte, nega a diversidade (GOULART, 2017), mas exemplos práticos talvez possam apontar direções para quem também tem o objetivo de buscar mudanças sociais através dos games.

T: Muito obrigada e, Conhecimento, é hora da sua recapitulação para encerrarmos o programa!

5. É hora de dar tchau! (Considerações Finais)

C: Vamos lá! No primeiro episódio do Pontes, o *podcast* que busca apresentar exemplos práticos sobre como uma pessoa desenvolvedora de jogos pode se munir de conhecimento acadêmico e utilizá-lo em seus projetos, nós conversamos com a Mente, uma produtora de jogos adultos masculinos *gays*. Inicialmente, ela contou sobre como desde criança tinha dificuldade para se ver nos protagonistas masculinos e isso a levou ao universo de desenvolvimento. Mais tarde, depois de sua inserção no mercado, seus games ainda não geravam renda e, por isso, ela fez uma busca por uma oportunidade de mercado através de gêneros de jogos baseados em relações homoafetivas masculinas na *Steam*, usando as palavras *yaoi*, *boy's love* e *bara*. O resultado mostrou poucos jogos, mas um interesse do público registrado nos comentários. Isso parecia uma oportunidade, mas os games encontrados, em sua maioria, enquadravam-se no gênero de *visual novels* e suas produções poderiam custar caro, devido à quantidade de cenários e/ou personagens. Além do custo, Mente ficou incomodada



com os personagens encontrados que eram muito parecidos sendo, em sua maioria, homens, jovens, brancos, com cabelos curtos e sem feminilidades.

C: Aprofundando em sua pesquisa, ela chegou ao universo de jogos adultos que, no âmbito de trabalho dela, são games com cenas de sexo explícito – incluindo diferentes parceiros, cenas de masturbação individual e uso de brinquedos sexuais. Com o desejo de criar um personagem que fosse diferente em relação aos outros jogos encontrados, o personagem Yuki e o jogo *Yuki's Tale* surgiram. Para nortear seu desenvolvimento, Mente criou duas categorias. A categoria 'expressão de gênero' focou em como o personagem principal Yuki se apresenta diante do universo do jogo e, também, na sua apresentação para os jogadores. Já na 'entre o visível e o invisível', temos diversos pontos, entre os quais podemos destacar: substituição do termo magia negra por magia da destruição; inversão entre os nomes, as masculinidades e as feminilidades que são representados nos corpos dos personagens não jogáveis; classes ligadas à força, comum aos personagens com feminilidades, classes ligadas à suporte e à feitiçaria comuns aos personagens com masculinidades; exclusão de adjetivos que, no cotidiano dos jogadores, relacionam-se à ideia de inferioridade da mulher como safada, puta e, por fim, a representação de um personagem jogável com feminilidades, mas que possui, majoritariamente, a posição sexual de ativo durante as cenas adultas do *game*.

C: Com duas categorias, talvez, capazes de provocar a visão e a experiência dos jogadores do *Yuki's Tale*, chegamos ao último momento do programa no qual Mente contou alguns *feedbacks* registrados pelo público. Dentre eles, tivemos: o endosso por um sexo baseado na ideia do selvagem, do monstro capaz de usar de sua força para molestar o personagem jogável; a busca por um personagem que fosse um garoto sem masculinidades aparentes para, no universo do jogo, os personagens dizerem que ele era uma mulher e isso possibilitar cenas cômicas, novas missões, novos momentos para a aventura. No fim, o último *feedback* trouxe a pontuação de que Yuki, um garoto com feminilidades, era exagerado, não estava dentro da média normal habitualmente vistas em desenhos japoneses e isso não contribuiria para que os jogadores pudessem se identificar com aquele personagem, logo, não ajudaria a normalizar relacionamentos ou atividades *gays*.

T: Fico chocada. Como essa entidade consegue relembrar tanta informação!

M: Eu também!



C: Ossos do ofício, minhas caras.

T: É isso?! Temos um programa?

C: Temos um programa!

T: Ficamos por aqui, pessoal. Até a próxima edição! Beijos. FOMOS!

Narração: Este trabalho foi inspirado no formato de artigo escrito por Veli-Matti Karhulahti (2015).

Referências

ABRIL, G. *Análises crítico de textos visuales: mirar lo que nos mira*. Madrid: Editorial Síntesis, 2008.

ABRIL, G. *Cultura visual, de la semiótica a la política*. Madrid: Plaza y Valdés Editores, 2013.

ALVES, A. G. TABORDA, P. K. Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. *SbGames*. 2015. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147469.pdf>. Acesso em: 7 jun. 2020.

AUDI, G.; RÉGIS, F. Imersão em jogos narrativos de videogame. *Revista Contracampo*, Rio de Janeiro, n. 29, p. 65-83, 2014.

CARNEIRO, A. S. *A Construção Do Outro Como Não-Ser Como Fundamento Do Ser*. 2005. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Filosofia da Educação, Universidade de São Paulo, 2005.

CONNELL, R.; MESSERSCHMIDT, J. W. Masculinidade Hegemônica: repensando o conceito. *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, n. 1, v. 21, p. 241-282, 2013.

CRUZ, D. M.; ALBUQUERQUE, R. M. A produção de jogos eletrônicos por crianças: narrativas digitais e o RPG Maker. *Revista Comunicação & Educação*, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 111-120, 2014.

FAIRCLOUGH, N. (1992). *Discurso e mudança social*. Brasília: Universidade de Brasília, 2001.

FRAGOSO, S. et al. Tendências temáticas das trilhas do SBGames e das Teses e Dissertações sobre jogos defendidas no Brasil nos últimos 15 anos. *SbGames*. 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157675.pdf>. Acesso em: 7 jun. 2020.

GOULART, L. A. *Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital*. 2017. Tese (Doutorado em Psicologia) – Faculdade de Psicologia, Psicologia Social, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

GOULART, L. A.; NARDI, H. C.; HENNIGEN, I. Resquílios humanos em corpos pixelados: sobre a potência desnaturalizante de sexo/gênero em avatares de jogos digitais. *Periódicus*, Salvador, v. 1, n. 6, p. 198-211, 2016.



- GOVERNO FEDERAL. *Manual da Nova Classificação Indicativa do Brasil*. Brasília, 2019. Disponível em: <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/manual-da-nova-classificacao-indicativa.pdf>. Acesso em: 7 jun. 2020.
- JESUS, J. G. *Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos*. Brasília: Fundação Biblioteca Nacional – EDA/FBN, 2012.
- KARHULAHTI, V. Defining the Videogame. *Journal Game Studies*, v. 15, n. 2, s.p., 2015.
- LAURETIS, T. *A Tecnologia do Gênero*. 1987. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4033218/mod_resource/content/1/LAURETIS%2C%20Teresa%20de%20-%20%20A%20Tecnologia%20do%20Genero.pdf. Acesso em: 7 jun. 2020.
- LEOPOLDINO, A. S. *A Representação da Identidade Queer nos Jogos: O Trabalho de Amanda Sparks*. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.
- PAULA, G. N. O videogame é um artefato cultural? *SbGames*. 2009. Disponível em: http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult24_09.pdf. Acesso em: 7 jun. 2020.
- PIEVE, V. H.; RIBEIRO, S. S. The Magic Wardrobe: a subversão da metáfora ‘sair do armário’ como um artefato de resistência e luta em um jogo digital. *SbGames*. 2018. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188386.pdf>. Acesso em: 7 jun. 2020.
- RAMALHO, V.; RESENDE, V. M. *Análise de discurso (para a) crítica: o texto como material de pesquisa*. Campinas: Pontes, 2011.
- RODRIGUES, L. *Questões de gênero em jogos digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização*. 2017. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.
- RUBERG, B. The Precarious Labor of Queer Indie Game-making: Who Benefits from Making Video Games ‘Better’? *Television & New Media*, Irvine, p. 778-788, 2019.
- SILVA, T. T. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, T. T. *Identidade e Diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. p. 73-102.
- SOARES, A. B.; MIRANDA, P. V.; SMANIOTTO, C. B. Potencial pedagógico do podcast no ensino superior. *REDIN – Revista Educacional Interdisciplinar*, Santa Maria, v. 7, n. 1, p. 1-10, 2018.
- VAISMAN, E. Althusser: ideologia e aparelhos de estado – Velhas e novas questões. *Revista Projeto História*, São Paulo, n. 33, p. 1-23, 2006.
- WITTIG, M. *O pensamento hétero*. 1980. Disponível em: <https://we.riseup.net/assets/162603/Wittig,%20Monique%20O%20pensamento%20Hetero.pdf.pdf>. Acesso em: 7 jun. 2020.
- WOODWARD, K. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, T. T. *Identidade e Diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. p. 7-72.
- YEAR in Review. *Pornhub*. 2018. Disponível em: <https://www.pornhub.com/insights/2018-year-in-review>. Acesso em: 7 jun. 2020.
- ZSILA, A. et al. Loving the love of boys: Motives for consuming yaoi media. *PloS one*, Bethesda, v. 13, s. p., 2018.
- ZSILA, A.; DEMETROVICS, Z. The boys’ love phenomenon: A literature review. *Journal of Popular Romance Studies*, Liverpool, p. 1-16, 2017.

