

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL
VICTOR HUGO DA PIEVE RODRIGUES VALADARES

**A NORMALIZAÇÃO DOS GÊNEROS NAS CAPAS DE GAMES LGBT E GAY NA
ITCH.IO: TENDÊNCIAS, IDENTIDADES E PROTAGONISMOS EM UMA
PLATAFORMA DE JOGOS DIGITAIS**

Belo Horizonte

2021

VICTOR HUGO DA PIEVE RODRIGUES VALADARES

**A NORMALIZAÇÃO DOS GÊNEROS NAS CAPAS DE GAMES LGBT E GAY NA
ITCH.IO: TENDÊNCIAS, IDENTIDADES E PROTAGONISMOS EM UMA
PLATAFORMA DE JOGOS DIGITAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Área de Concentração: Comunicação e Sociabilidade Contemporânea

Linha de Pesquisa: Textualidades Midiáticas

Orientador: Carlos Magno Camargos
Mendonça

Belo Horizonte

2021

301.16
P626n
2021

Pieve, Victor Hugo Rodrigues Valadares.

A normalização dos gêneros nas capas de games LGBT e gay na Itch.Io [manuscrito] : tendências, identidades e protagonismos em uma plataforma de jogos digitais / Victor Hugo Da Pieve Rodrigues Valadares. - 2021.

184 f. : il.

Orientador: Carlos Magno Camargos Mendonça.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.

Inclui bibliografia.

1. Comunicação – Teses. 2. Relações de gênero - Teses. 3. Jogos - Teses. 4. Minorias sexuais - Teses. I. Mendonça, Carlos Magno Camargos. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

FOLHA DE APROVAÇÃO

"A NORMALIZAÇÃO DOS GÊNEROS NAS CAPAS DE GAMES LGBT E GAY NA ITCH.IO: TENDÊNCIAS, IDENTIDADES E PROTAGONISMOS EM UMA PLATAFORMA DE JOGOS DIGITAIS"

Victor Hugo da Piéve Rodrigues Valadares

Dissertação de Mestrado defendida e aprovada, no dia **24 de março de 2021**, pela Banca Examinadora aprovada pelo Colegiado do

Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais constituída pelos seguintes professores:

Profa. Dra. Juliana Freire Gutman

UFBA

Profa. Dra. Joana Ziller de Araújo Josephson

DCS/FAFICH/UFMG

Prof. Dr. Carlos Frederico de Brito D Andrea

DCS/FAFICH/UFMG

Prof. Dr. Carlos Magno Camargos Mendonça - Orientador

DCS/FAFICH/UFMG

Programa de Pós-graduação em Comunicação Social

Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas

Universidade Federal de Minas Gerais

Belo Horizonte, 24 de março de 2021.



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Frederico de Brito D Andrea, Professor do Magistério Superior**, em 12/05/2021, às 11:42, conforme horário oficial de Brasília, com

fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Juliana Freire Gutmann, Usuário Externo**, em 12/05/2021, às 12:32, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Joana Ziller de Araujo Josephson, Professora do Magistério Superior**, em 12/05/2021, às 16:06, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Magno Camargos Mendonca, Professor do Magistério Superior**, em 12/05/2021, às 16:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador 0722254 e o código CRC 1573ADD5.

AGRADECIMENTOS

Às mulheres que sempre estiveram presente em minha vida, em especial: minha mãe, minha avó e minha tia, Maria Angélica, que permitiram e proporcionaram a minha dedicação em tempo integral ao mestrado e ao meu pequeno estúdio de *games*.

Ao meu pai, que apoiou e incentivou a conclusão deste momento.

Ao Samuel, meu namorado, que esteve presente ao longo desta trajetória, sempre aberto às minhas dúvidas e sempre me acalmando nos momentos de ansiedade.

Ao Carlos, por me apoiar na minha inquietude, por aceitar investigar comigo um universo tão complexo, como o japonês, e por me orientar, sempre com atenção e confiança.

À UFMG, aos professores e às professoras e aos colegas e às colegas que compartilharam comigo seus conhecimentos e me ajudaram durante o percurso acadêmico.

Às pessoas com as quais, no âmbito acadêmico, tive a honra de trabalhar e que foram fundamentais para a construção desta produção.

A toda a equipe Male Doll, que acreditou no meu sonho de ter um estúdio focado no protagonismo LGBT e tem buscado diariamente transformar uma empresa brasileira em uma referência internacional na produção e distribuição de *games* protagonizados por essa comunidade.

Às parceiras e aos parceiros do Grupo Male Doll, diretos e indiretos, que acreditaram no meu trabalho e permitiram a realização de uma série de testes que colaboraram diretamente para diversas compreensões registradas nesta dissertação.

RESUMO

Esta dissertação tem por objetivo analisar como a plataforma de *games* estadunidense *Itch.io* opera na construção, na manutenção e na normalização dos gêneros, a partir de seu sistema de classificações (*tags*). Concentro-me especificamente em duas *tags*, LGBT e Gay, e desenvolvo uma análise verbo-visual em torno das 10 capas mais e menos presentes em cada um desses grupos de etiquetas. Para este estudo, resgato as origens japonesas do protagonismo masculino e feminino, destacando as divergências entre as representações nipônicas e estadunidenses. Interpreto o gênero social a partir da visão de Teresa De Lauretis e considero que o ato de classificar os corpos ou as “coisas” é inerentemente humano (BOWKER; STAR, 2000). Utilizo as contribuições teóricas de Carlos D’Andréa (2020), José Van Dijck, Thomas Poell e Martijn de Wall (2018) e Van Dijck (2013) como aporte teórico para discutir plataformas. Na *Itch.io*, defendo a existência da *Itchnomia*, uma estrutura de classificação singular, construída a partir da hibridização de processos folksonômicos e taxonômicos. A partir da minha análise, defendo que a plataforma investigada utiliza uma série de estratégias, como as *bolhas de significados*, para delimitar as compreensões possíveis em torno de cada *tag*. Uma consequência disso é a fragmentação das representações e da comunidade LGBT em torno de aspectos específicos, nos quais o desejo sexual e a valorização do corpo são atrelados às “capas Gay” e à fofura e ao “aceitável” perante o CISTema às “LGBT”. Por fim, aponto que assim como o gênero possui pontos cegos (DE LAURETIS, 1987), existem formas de tensionar e subverter os ordenamentos criados pela plataforma, mesmo que de maneira parcial e momentânea, sobretudo através da apropriação de uma ferramenta existente, destinada a quem produz e distribui *games*.

Palavras-chave: Gênero, Plataforma, Classificações, LGBT, Gay.

ABSTRACT

This study aims to analyze how the North American game platform Itch.io operates in the construction, maintenance and normalization of gender, based on its classification system (tags). For this, I focus specifically on two tags, LGBT and Gay, and develop a verbal-visual analysis around the 10 most and least present covers in each of these groups of tags. In the investigation, I discuss the Japanese origins of male and female protagonism, highlighting the divergences between Japanese and American representations. I interpret social gender from Teresa De Lauretis' perspective and consider that the act of classifying bodies or “things” is inherently human (BOWKER; STAR, 2000). I use studies of Carlos D’Andréa (2020), José Van Dijck, Thomas Poell and Martijn de Wall (2018) and Van Dijck (2013) as a theoretical contribution to discuss platforms. On Itch.io, I defend the existence of Itchnomia, a unique classification structure, built from the hybridization of folksonomic and taxonomic processes. From my analysis, I argue that the investigated platform uses a series of strategies, such as the bubbles of meanings, to delimit the possible understandings around each tag. A consequence of this is the fragmentation of representations and the LGBT community around specific aspects, in which sexual desire and the enhancement of the body are linked to “Gay covers”, to cuteness and to “acceptable” in presence of the *CISistema* to “LGBT”. Finally, I point out that just as the genre has blind spots (DE LAURETIS, 1987), there are ways to tension and subvert the orders created by the platform, even if in a partial and momentary way, especially through the appropriation of an existing tool, destined to who produces and distributes games.

Keywords: Gender, Platform, Classifications, LGBT, Gay.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - À esquerda, jogo de FPS (Counter Strike 1.5, 2000). À direita, um jogo match 3/trivia (Candy Crush Saga, 2014).	25
Figura 2 - Visual Novel Butterfly Soup, criada por Brianna Lei e lançada em 2017	26
Figura 3 - À esquerda, Capa do Mangá Ai no Kusabi (1986) escrita por Rieko Yoshihara. À direita, arte de Gengoroh Tagame, um dos “fundadores” do yaoi bear	33
Figura 4 - Capa da mangá Shiroya no Futari, edição do ano de 1971.	34
Figura 5 - Última cena do Super Mario Bros de 1985, na qual o protagonista vence o sequestrador e resgata a princesa.	42
Figura 6 - Capa da mangá Tetsuwan Atomu, v.1	52
Figura 7 - O lado esquerdo refere-se às bichas brasileiras e o direito, às americanas. Nomes da esquerda para a direita no 1º quadro: Vera Verão, Pabllo Vittar, Clodovil, Linn da Quebrada. 2ª quadro: Jonathan Van e três modelos da campanha #ProudInMyCalvin	57
Figura 8 - A norma japonesa segundo os conceitos filosóficos do yin-yang.....	59
Figura 9 - Painel A Bicha Japonesa. Nomes por linha: Homooda Homoo, Puri-Puri Prisoner (de One-Punch Man), Garfiel (de Fullmetal Alchemist), Bob (de Fairy Tail), Personagens de Kamabakka Kingdom (de One Piece).....	61
Figura 10 - Apresentação do conteúdo dentro da plataforma Google Play	67
Figura 11 - Apresentação do conteúdo dentro da plataforma Hotmart.....	67
Figura 12 - Apresentação do conteúdo dentro da plataforma de streaming Netflix	68
Figura 13 - Apresentação do conteúdo dentro do meu objeto de estudo, a plataforma de games Itch.io.....	68
Figura 14 - Na primeira linha, duas páginas de jogos publicados na Itch.io. Na segunda, o padrão utilizado por todos os games presentes na Steam.	73
Figura 15 - Página inicial da Itch.io.....	76
Figura 16 - Área (1) Categorias e Tags na página inicial da Itch.io.....	76
Figura 17 - Área (2) Menu.	77
Figura 18 - Área (3) Catálogo de Jogos.	77
Figura 19 - Página da Itch.io filtrada por games.....	78
Figura 20 - Campo para classificação do tipo do game trazendo a opção default como “No genre” (Sem gênero).	79
Figura 21 - Campo no qual criadores e criadoras definem a categoria que resume o 'tipo' do game	80
Figura 22 - Campo para inserção de tags	82
Figura 23 - Teste realizado pelo autor para validar a publicação de uma página de game, utilizando diferentes conjuntos de letras e números.	82
Figura 24 - Campo “Find tag” (Localizar etiqueta) apresentado dentro da aba de “Popular Tags” (Tags populares).....	84
Figura 25 - Utilização do recurso de localização por caractere dentro da aba de “Popular Tags” (Tags populares).....	84
Figura 26 - A Itchnomia	87

Figura 27 - Trecho removido da sessão de Content Creator Quality Guidelines da plataforma Itch.io.....	89
Figura 28 - Print Screen com a interface utilizada pela Netflix - acesso via computador.	93
Figura 29 - Print Screen com a interface utilizada pela Itch.io - acesso via computador	93
Figura 30 - Esquema com o percurso metodológico	95
Figura 31 - Momento que observei e analisei verbo-visualmente dentro do processo de escolha de um game.....	96
Figura 32 - Tim Ruswick testando como a capa de seu game seria exibida dentro da plataforma e fazendo alterações para identificar o melhor resultado	99
Figura 33 - Recorte de capas exibidas na tag Cute. Recorte em 25/10/2020.....	102
Figura 34 - Exemplo de narrativa baseada em conflito	106
Figura 35 - Exemplo de narrativa baseada em conflito	107
Figura 36 - Foto retirada do game Camp Buddy (2017).	108
Figura 37 - Página da produtora Nami e os spin-offs produzidos	116
Figura 38 - Loja virtual vendendo produtos com personagens criados por Nami	117
Figura 39 - Personagem Hello Kitty.....	120
Figura 40 - Dimensão das cabeças marcadas por quadrados amarelos; e dos corpos, por retângulos azuis.....	120
Figura 41 - Personagens e foto do game Butterfly Soup.....	124
Figura 42 - À esquerda, rostos das personagens de Butterfly Soup. À direita, rostos das personagens de Contract Demon.....	124
Figura 43 - Capas LGBT ‘mais presentes’ agrupadas dentro de um fundo branco, cor utilizada pela Itch.io como cor de fundo na tela de exibição dos games publicados.	125
Figura 44 - Painel personagem Treat do game Lonely Wolf Treat.....	126
Figura 45 - Elenco amoroso do jogo digital Errant Kingdom.....	127
Figura 46 - No lado esquerdo, a capa de Errant Kingdom. No lado direito, o banner utilizado na capa do game com a imagem completa. O retângulo vermelho indica a área do corte valorizada pela capa.....	128
Figura 47 - Capas LGBT ‘menos presentes’	134
Figura 48 - Nuvem de palavras gerada com todas as tags associadas às 40 capas do ‘grupo das menos presentes’	135
Figura 49 - Capa que valoriza corpos descobertos dentro da tag popular LGBT e capas que valorizam poses sensuais e corpos nu na tag popular Erotic	138
Figura 50 - Top 10 de capas LGBT em 11/10/2020 na tag popular LGBT.....	139
Figura 51 - Número de acessos do projeto Cumming Hotel e o momento no qual o usuário KDM registra um comentário na página do game	147
Figura 52 - Capa Promocional da série animada O Gato Fritz, baseada na obra de Ralph Bakshi (1972)	150
Figura 53 - Cena do episódio sobre furrries da série americana CSI: Crime Scene Investigation	152
Figura 54 - Dream Daddy, game produzido pela Game Grumps, que simula encontros entre pais.....	158
Figura 55 - Nuvem de palavras gerada com todas as tags associadas as 16 das 17 capas do ‘grupo das menos presentes’	162

Figura 56 - Dados do game Human Cargo (2018), desenvolvido por Rob Colton, e publicado por Minoh Workshop (2020).....	165
Figura 57 - Recurso de “Jogos Relacionados” (Related games), presente na página do game Furry Heroes - NSFW Game.....	166
Figura 58 - Games exibidos por meio do recurso “Jogos Relacionados” (Related games), a partir do jogo digital Furry Heroes - NSFW Game.....	167
Figura 59 - No lado esquerdo, indicação de games feita por Minoh. No lado direito, indicação de games feita por um de seus amigos.....	174

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Relação entre os games marcados por etiqueta dentro do meu objeto de estudo – recorte em 15/06/20 A etiqueta Bara foi coleta em 22/01/21 devido a uma falha na coleta....	17
Gráfico 2 - Quantidade de comentários por Domingo Coletado	112
Gráfico 3 - Quantidade de votos localizados por Domingo Coletado	113
Gráfico 4 - Quantidade de seguidores/as de quem criou os games menos presents na tag LGBT	130
Gráfico 5 - Quantidade de comentários por Domingo Coletado nas ‘Capas Gay’	145

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - A evolução do gênero Boys Love/Yaoi	55
Tabela 2 - Como os usuários compram jogos dentro da plataforma Steam	64
Tabela 3 - Campo no qual é exibida a tag definida pelo(a) criador(a).	80
Tabela 4 - Tendências para as cápsulas da Steam em outubro de 2020	100
Tabela 5 - Os valores semânticos dos papéis temáticos	105
Tabela 6 - Perguntas guia para identificar os valores semânticos presentes nos papéis temáticos representados nas capas.....	108
Tabela 7 - Tabela com as capas LGBT ‘mais presentes’	110
Tabela 8 - Tabela com a quantidade de tags utilizadas pelas capas mais presentes	118
Tabela 9 – “Tríade da Fofura”	119
Tabela 10 - Tabela com as ‘capas LGBT menos presentes’	130
Tabela 11 - Três games produzidos na Gay Western Jam 2019 que entraram no top 10 na 3ª coleta de dezembro de 2019	141
Tabela 12 - Capas ‘mais presentes’ na tag popular Gay.....	143
Tabela 13 - Quantidade de votos localizados por Domingo Coletado nas ‘Capas Gay’	148
Tabela 14 - Grupos Identitários representados nas ‘Capas Gay’	152
Tabela 15 - Capas dos games ‘menos presentes’ que se etiquetaram como yaoi.....	159

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
2. JOGOS DIGITAIS	21
2.1. <i>Yaoi e Yuri</i> : A origem do protagonismo gay e do lésbico nos <i>games</i> estadunidenses – Um breve resgate das mangás japonesas	29
2.1.1. Lindos corpos com pênis criados (por) mulheres e (para) mulheres: o <i>yaoi</i> como uma forma de resistência à cultura machista japonesa	31
2.1.2. Clube das meninas? Mulheres também amam! - o <i>yuri</i> como um gênero narrativo sobre lésbicas.....	34
3. JOGOS DIGITAIS, TECNOLOGIAS DE GÊNERO E SISTEMAS DE CLASSIFICAÇÃO	38
3.1. As Classificações e seus Efeitos Sociais	45
3.2. As Representações de Gênero e as divergências entre Estados Unidos e Japão	51
4. A PLATAFORMA <i>ITCH.IO</i> E O SISTEMA DE <i>TAGS</i>: PARA ALÉM DA TÉCNICA	63
4.1. <i>Steam</i> e <i>Itch.io</i> - Duas plataformas com históricos e propostas distintas	70
4.2. A Interface Gráfica da <i>Itch.io</i> : entre o visível e o invisível.....	75
4.3. O Sistema de <i>Tags</i> da <i>Itch.io</i> e a <i>Itchnomia</i>	82
4.4. Construção do <i>corpus</i> e Categorias de Análise	91
5. TENSÕES, IDENTIDADES E PROTAGONISMOS: AS DINÂMICAS DAS CAPAS LGBT E GAY	98
5.1. Papéis Temáticos	104
5.2. As Capas Mais Presentes - <i>Tag</i> LGBT	109
5.3. As Capas Menos Presentes - <i>Tag</i> LGBT	129
5.4. Os “ <i>Blind-Spots</i> LGBT”	137
5.5. As Capas Mais Presentes - <i>Tag</i> Gay.....	143
5.6. As Capas Menos Presentes - <i>Tag</i> Gay.....	158
5.7. Os “ <i>Blind-Spots</i> Gay”	163
6. CONCLUSÃO	172
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	178

1. INTRODUÇÃO

Com cerca de 60 anos, a indústria dos jogos digitais foi considerada a terceira maior do mundo quando o assunto é faturamento, seguido apenas da bélica e automobilística (ALVES, 2013). Surgida no fim da década de 1950, a indústria dos *games* chegaram ao mercado de massa — que não era especializado em computação — como uma forma de entreter toda a família. Não gastou mais do que dez anos, e a década de 1970 foi invadida por uma grande variedade desses jogos digitais. Logicamente, mais produtos com o mesmo propósito (divertir) aumentou a competição entre as empresas produtoras e a Atari, companhia até então líder de mercado, começou a ter sua dominação questionada.

O momento, que já era caótico, ganhou novos contornos a partir do fim da década de 1970 com a entrada dos computadores pessoais (*personal computer - pc*) no mercado. Disputando o público que poderia, então, ter um computador para trabalhar e, também, para jogar, as más decisões de gerenciamento da Atari culminaram, em 1983, em um *crash* da indústria, isto é, uma crise tão forte, que abalou todo o circuito de produção de jogos digitais.

É a partir desse cenário que a empresa japonesa Nintendo, uma das mais conhecidas no mundo pelo sucesso da franquia Super Mario Bros, reposicionou sua marca para entrar com mais potência em mercados, como o estadunidense, o europeu e o latino-americano. Para alcançar seu objetivo de conquistar novos consumidores e consumidoras, além de aumentar sua presença mercadológica ao redor do globo, a empresa recorreu a um ato estritamente humano: o de classificar as coisas — nesse caso, os seus produtos. Distanciando da ideia que vigorou em décadas anteriores, na qual os jogos digitais eram “uma diversão para toda a família”, a Nintendo optou por apresentar seus *games*, enfatizando que eles eram “brinquedos” e não jogos¹.

A estratégia obteve êxito e, atualmente, o mercado está operando a todo vapor. Em 2019, o portal Newzoo, um dos maiores do mundo, responsável por pesquisar a área de jogos, apontou que naquele ano o mundo possuiria mais de 2 bilhões e meio de jogadores e jogadoras, somando todas as plataformas, como computador, celular, *videogames* domésticos (*consoles*), entre outras; e juntas gastariam pelo menos 152.1 bilhões (NEWZOO, 2019). Contudo, o crescimento do consumo ainda não parece ser proporcional à inclusão (por parte da indústria) de

¹ É notável que o termo “jogos” muitas vezes é associado aos jogos de azar, a algo ruim, mal-intencionado. Em muitos países, existem legislações específicas para os “jogos de azar”.

representações calcadas em diferentes orientações sexuais e identidades de gênero. Um exemplo disso é o fato de que David Jaffe, o criador do jogo digital *God of War*, um *game* de ação e aventura, foi alvo de grandes polêmicas ao questionar esse imaginário. O profissional recebeu diversas críticas quando disse em sua conta pessoal no *Twitter*²: “Quando eu estava trabalhando nas origens de Kratos³ pela primeira vez, sabia que ele era um furioso bissexual” (METRO JORNAL, 2019). Sob uma grande pressão dos jogadores e jogadoras (sobretudo os homens) que não aceitaram tal afirmação, não foi necessário muito tempo para David se retratar, dizendo que Kratos era heterossexual e que sua postagem ocorreu apenas porque alguém havia feito uma imagem legal, interessante, com o personagem usando uma blusa escrita em inglês: “Todos somos humanos”⁴.

Assim, em um cenário normalmente machista e tóxico para mulheres (ALMEIDA *et al*, 2019; BRISTOT, POZZEBON; FRIGO, 2017; CERDERA; LIMA, 2016; PUPO; ÁVILA, 2018; FONTOURA *et al*, 2019), estereotipado para pessoas LGBT (CERDERA; LIMA, 2016; DA PIEVE; RIBEIRO, 2020; RIBEIRO; DA PIEVE, 2018) e demais grupos sociais que não se enquadram na identidade hegemônica geralmente representada por homens jovens, brancos, cisgêneros e heterossexuais, a produção de *games* mais inclusivos é assumida majoritariamente pelas próprias pessoas marginalizadas. É nesse contexto, do qual também faço parte, que a minha história começa.

Inicialmente, devo frisar que me reconheço como uma pessoa cisgênera. Durante toda minha vida, me identifiquei com o gênero que me foi determinado quando eu nasci (JESUS, 2012). No entanto, desde pequeno, sempre me senti diferente em relação a meus colegas. Sempre gostei de ser o centro das atenções e, talvez por causa disso, sempre tive muita dificuldade em me ver representado nos personagens masculinos presentes nos jogos digitais que tinha acesso. Tenho pouquíssimas lembranças de personagens homens que marcaram minha vida enquanto jogador. Minha preferência sempre esteve associada ou a personagens femininas, em especial aquelas que utilizavam roupas extravagantes, ou às representações caricaturadas que não tinham, necessariamente, um gênero explícito, mas se construíam em cima do exagero, do “ser diferente”.

² Uma rede social muito utilizada por toda a indústria de games, na qual as pessoas escrevem mensagens com no máximo 280 caracteres. Disponível em: www.twitter.com

³ Kratos é o protagonista do *game* *God of War* e é representado por um homem com arquétipo de estadunidense que esbanja traços de masculinidade.

⁴ Matéria disponível em: <https://www.metrojornal.com.br/entretenimento/2019/06/04/kratos-bissexual-criador-de-god-war-poe-sexualidade-personagem-em-xeque-e-revolta-fas.html>. Acesso em: 10 set. 2020.

Como eu não encontrava aquilo que se parecia comigo dentro desse universo, à medida que eu fui crescendo e tendo minhas experiências com *games online*, comecei a pesquisar como criar esses jogos digitais. Foram muitas horas aprendendo programação para fazer versões amadoras desses produtos e colocá-los na rede, mas eu consegui. Essas conquistas e experiências me motivaram a ingressar em uma universidade da área.

Paralelamente a esses momentos, fui me reconhecendo enquanto um homem gay. Esse é um dos motivos para eu, como um membro da comunidade LGBT, ter um interesse especial em um dos grupos que compõem o acrônimo. Reconheço que o acrônimo LGBT possui uma história de lutas por visibilidades e tem cada vez mais valorizado novas inclusões. Segundo Guilherme Bortoletto (2019), a diversidade da comunidade foi inicialmente representada pela sigla GLS (Gays, Lésbicas e Simpatizantes), incluindo em 2005 a letra ‘B’ da bissexualidade e a letra ‘T’ para travestis, transexuais e transgêneros. Entretanto, o novo acrônimo formado, GLBT, foi reconhecido como uma forma de privilegiar a visibilidade de homens gays e, devido aos esforços do movimento lésbico, a sigla transformou-se em LGBT. Anos mais tarde, as diferentes frentes que lutam por visibilidade de outras pessoas não incluídas na sigla, como: pessoas intersex — representadas pela letra ‘I’, pessoas *queer* — representadas pela letra ‘Q’ — e pessoas agênero — representadas pela letra ‘A’ —, foram incluídas.

Ainda assim, não se deve minimizar que LGBT é o acrônimo com maior tempo de difusão social — se comparado às novas variações, como LGBTI, LGBTQ ou LGBTQIA. Além disso, dentro do meu objeto de estudo, é uma das etiquetas mais antigas capazes de contemplar múltiplas orientações sexuais e identidades de pessoas transgênero e, em termos quantitativos, é a que possui a maior quantidade de *games*.

A título de curiosidade, em 15 de junho de 2020, o acrônimo LGBT possuía 1341 jogos digitais. Simultaneamente, existiam ainda pelo menos 12 outros acrônimos e/ou nomenclaturas que também contemplavam identidades de gênero e/ou sexualidade sendo: LGBTQIA (207),

Gay (346), *Bara*⁵ (36), *Yaoi*⁶ (116), *Boy's Love*⁷ (43), *Lesbian*⁸ (227), *Yuri*⁹ (332) *Transgender*¹⁰ (244), *Queer* (306), *Female Protagonist*¹¹ (2654), *Male protagonist*¹² (199) e *Gender*¹³ (64).

Gráfico 1 - Relação entre os games marcados por etiqueta dentro do meu objeto de estudo – recorte em 15/06/2020
A etiqueta *Bara* foi coleta em 22/01/21 devido a uma falha na coleta



Fonte – Autoria própria.

Voltando à minha história, em 2016, tive a oportunidade de formar meu primeiro grupo de desenvolvimento, sempre buscando valorizar as narrativas que não fossem a do homem branco cisgênero heterossexual. Foi nesse momento que criei minha personagem *drag queen*, Victória Invicta. Em 2019, época em que ingressei no mestrado, Victor cedeu seu espaço para

⁵ O termo *Bara* pode ser entendido como o *yaoi bear*, que será apresentado no capítulo 1 e caracteriza-se especialmente pelo fato de ser uma produção de homens gays para homens gays. Em termos de representação, são estereotipados como homens muito fortes e peludos. Se comparado com as outras etiquetas, é a que mais se aproxima das noções do homem hegemônico estadunidense. Diferentemente das outras etiquetas, a coleta dessa foi realizada em 22 jan. 2020, devido a uma falha na coleta mencionada na data referida.

⁶ O significado da palavra será discutido a posteriori, mas, em linhas gerais, pode ser entendido como um gênero narrativo que aborda relacionamentos homoeróticos. Sua origem está no Japão.

⁷ *Boy's Love* é um termo guarda-chuva para mídias japonesas específicas que têm como temática o relacionamento amoroso entre dois homens, algumas vezes com cenas de sexo explícito (ZSILIA; DEMETROVICS, 2017). No contexto estadunidense e dentro da *Itch.io*, são classificações com conteúdo extremamente parecido com o *yaoi*, tanto em representações gráficas quanto em narrativas e em tipos de jogos.

⁸ Lésbica.

⁹ Outro termo que será discutido a posteriori. De maneira resumida, refere-se a um gênero narrativo que aborda relacionamentos lésbicos — inicialmente dentro de concepções japonesas.

¹⁰ Transgênero.

¹¹ *Female Protagonist* (Protagonista Feminina) não busca, necessariamente, discutir questões ligadas à desigualdade de gênero entre homens e mulheres, por exemplo. Qualquer jogo digital que tenha uma protagonista mulher pode utilizar essa classificação, ou seja, é uma etiqueta extremamente ampla que, dentro do meu objetivo, dificultaria observar os interesses definidos para este trabalho.

¹² Protagonista masculino.

¹³ Gênero.

Victória ser a responsável pelo *Male Doll Studio*, um estúdio de *games* que busca criar o maior portfólio do mundo de jogos digitais que não sejam simuladores de encontro e/ou novelas visuais, tipos extremamente comuns para essa comunidade.

Com um foco específico em *games* com conteúdo erótico e pornográfico, o estúdio se inseriu (e continua inserido) em um contexto no qual o Brasil e os Estados Unidos estão entre os dez países que mais consomem *games* “adultos” (nomeação da área) dentro da *Nutaku*, a maior plataforma do mundo com esse tipo de conteúdo em inglês — os EUA ocupam a 1ª posição — (SOTO, 2020). Em razão de trabalhar com um público majoritariamente específico (masculino gay), hoje em dia, o *Male Doll* (novembro de 2020) é o estúdio com mais *games* pagos (*premium*) dentro da sessão LGBT+/Categoria Gay na *Nutaku* e o 3º com mais publicações dentro da *tag* popular Gay na plataforma escolhida para o meu estudo. Complementando essa realidade, atualmente mais de 90% das pessoas que consomem os *games* do *Male Doll* não estão localizadas no Brasil. Estão espalhadas ao redor do mundo, principalmente nos Estados Unidos, Alemanha, Reino Unido, Canadá e Austrália, motivo que me levou a ser convidado para participar da *CGL Geek Pride*¹⁴, uma parada *online* de jogadores e jogadoras LGBT, realizada pela *Cologne Game Lab*, um instituto da Universidade de Ciências Aplicadas de Colônia, na Alemanha.

Por causa dessas vivências e da minha produção de forma independente (sem apoio financeiro de terceiros), reconheci que plataformas de *games* têm papel central na distribuição dos jogos digitais que colegas e eu, pertencentes a grupos marginalizados, produzimos. Uma delas, a *Itch.io*, sempre fez parte da minha rotina, dado que ela é popular para “*games* LGBT” (SALTER; SULLIVAN; BLODGETT, 2018) e possui muitos mais classificados como LGBT do que a *Steam*, uma das maiores plataformas de distribuição do mundo de jogos digitais.

Essas percepções, não só pessoais, mas também acadêmicas, culminaram nesta dissertação, que surgiu com o ***objetivo de analisar como a plataforma de games Itch.io opera na construção, na manutenção e na normalização do gênero a partir de seu sistema de classificações (etiquetas)***. Como membro de uma universidade pública federal, atuando na produção de uma investigação sobre como uma plataforma de origem estadunidense e predominantemente composta por essa comunidade opera em relação a questões sobre o gênero, meu propósito enquanto homem gay, *drag queen*, pesquisador e profissional desenvolvedor de jogos digitais é o de incitar, a partir de uma análise verbo-visual das capas dos *games* disponíveis na plataforma *Itch.io*, uma discussão sobre *como podemos pensar em ações*

¹⁴ Disponível em: <https://twitter.com/CGLPride/status/1309501776140402688>. Acesso em: 4. nov. 2020.

localizadas para impulsionar a visibilidade das lutas relacionadas às questões de gênero e sexualidade no contexto dos games.

Ao compreender algumas das estratégias e das táticas utilizadas por essa plataforma, acredito que será possível e relevante compartilhar tais conhecimentos com a comunidade nacional da área *para, juntos, pensarmos em formas de re(existir) nesses “ambientes digitais”*. Assim, será possível expandir o debate para diversas outras lutas, como as de raça, as contra o capacitismo, etc.

Para atingir meu objetivo, delineei alguns *objetivos específicos* sendo: (1) desenvolver uma pesquisa exploratória a fim de identificar elementos que favoreçam a construção de determinadas representações de gênero; (2) observar as representações materializadas nas capas de jogos etiquetados como “LGBT” e “Gay”; (3) compreender como o sistema de classificação/etiquetagem (*tags*) e as significações atreladas a elas colaboram para a manutenção de determinadas representações e (4) localizar possíveis “pontos cegos” (DE LAURETIS, 1987) e/ou formas de tensionar as representações de gênero destacadas pela plataforma.

Por mais que meu esforço tenha se concentrado na *tag* LGBT e Gay, será notável como as representações e as narrativas lésbicas aparecem com certa frequência. No entanto, saliento que este trabalho se concentrou unicamente nos estudos sobre homens gays. O movimento aqui proposto não foi apenas uma ótica estadunidense sobre o assunto, pois abordou, também, as relações conflituosas entre o eixo Estados Unidos e Japão, que culminaram nas representações de gênero encontradas na *Itch.io*. Logo, os desafios de propor um debate com culturas tão diferentes sobre a homossexualidade provavelmente ganhariam contornos ainda mais complexos caso a lesbianidade fosse um tema profundamente abordado. Dito isso, esta dissertação está dividida em mais cinco capítulos, além deste de Introdução. A seguir, apresento, brevemente o conteúdo de cada um deles.

O segundo capítulo, intitulado “Jogos Digitais” apresenta os ‘tipos de *games*’ que foram comuns de serem rotulados como “LGBT” e “Gay” dentro da *Itch.io*. Além de ponderações conceituais, como a abordagem teórica para entender o que é um jogo (JUUL, 2005), esse é um momento dedicado para uma breve contextualização histórica sobre os principais ‘tipos de jogos’ evidenciados pelas *tags*, sobretudo aqueles que se originam em dinâmicas e contextos sociais, políticos e linguísticos japoneses: o *yaoi* e o *yuri*.

O terceiro capítulo “Jogos Digitais, Tecnologias e Gênero e Sistemas de Classificações” faz um resgate sobre os estudos de gênero, destacando um dos diversos conceitos sobre o

assunto, o da filósofa Teresa De Lauretis¹⁵ (1987). A compreensão da autora é profícua para uma aproximação com as contribuições de Geoffrey Bowker e Susan Leigh Star (2000), pesquisador e pesquisadora que investigam sistemas computacionais dentro de abordagens sociais. Para completar esse debate, apresento algumas considerações sobre a história da sociedade japonesa, que foram responsáveis pelas compreensões de gênero no século XXI, junto a um painel que delimitou minha compreensão sobre o que é uma “bicha japonesa”.

O quarto capítulo — nomeado por “A plataforma *Itch.io* e o Sistema de Tags: para além da técnica ” — tem um caráter descritivo. É essencial compreender como a *Itch.io* é tanto em relação à sua interface gráfica quanto às opções de uso permitidas; às formas de publicar um *game* e etiquetá-lo; entre outros aspectos. Devido às singularidades dessa plataforma e à utilização de dois sistemas distintos para organizar seu conteúdo, defendo um conceito híbrido nomeado por *Itchnomia*. Sem me distanciar desse debate, trago também questões teóricas e metodológicas mais pontuais, como o papel das normas algorítmicas (ARAÚJO, 2018), além das minhas inspirações metodológicas para produzir minha análise verbo-visual (ABRIL, 2008; DE LAURETIS, 1987).

O quinto capítulo expõe os elementos semióticos que foram acionados em minha análise verbo-visual das capas, juntamente de explicações e problematizações dos resultados encontrados tanto no grupo de capas LGBT — as mais e as menos presentes — quanto no conjunto de capas Gay — as mais e as menos presentes. Para produzir essa discussão, aciono os papéis temáticos propostos por Abril (2008), as noções sobre paletas de cor e a relação com a interface gráfica de *softwares* (KULPA; PINHEIRO; SILVA, 2011; PEREIRA, 2011) e os tipos de planos (MARTIN, 2005). Em relação às análises, ambas estão divididas em dois momentos. De início, trago dados mais quantitativos, como o número de comentários ao longo de todo período comentado e; na sequência, produzo análises mais qualitativas. Dessa forma, é possível ter uma dimensão mais completa de como os elementos semióticos, os interesses da plataforma e as ações e tensionamentos por parte da audiência se constroem mutuamente.

No último capítulo, registro minhas conclusões, retomando meus objetivos e apresentando alguns momentos profissionais e acadêmicos que demonstram como o uso de algumas táticas (CERTEAU, 1994) de produção e de utilização da *Itch.io* tem facilitado um debate sobre as diferenças de gênero e sexualidade na indústria de jogos digitais.

¹⁵ Neste trabalho, utilizo nomes completos de pesquisadoras, com o intuito de visibilizá-las.

2. JOGOS DIGITAIS

Ao longo da história, as formas de entretenimento sofreram transformações significativas. Recordo-me da minha infância no interior de Minas Gerais, brincando na rua com meus colegas. A queimada, o rouba-bandeira, tudo acontecia com a utilização de pouquíssimos recursos tecnológicos. No entanto, não foram necessários muitos anos para a rua deixar de ser o palco da minha diversão. Lembro-me de quando ganhei meu primeiro computador, no início da minha pré-adolescência, e fui apresentado a jogos muito simples, como Pokémon. Ao assumir o papel de um garoto que deveria capturar monstros para derrotar grandes líderes de ginásio, eu perdia a noção do tempo.

Jogando durante alguns meses sozinho e off-line, novamente a tecnologia avançou e eu tive acesso à internet discada. Esperar pelo fim de semana, o famoso “sábado depois da 14h” — horário no qual se pagava apenas uma ligação de telefone para ficar conectado até o fim do domingo — parecia uma tortura. Porém, rapidamente, meu computador ganhou um aliado, meu primeiro playstation. Ali, os games estavam conectados a uma pequena TV, não dependiam da internet e, dessa forma, era possível trazer diariamente os colegas da escola para jogar. O entretenimento parecia eterno. Sempre gostando de personagens diferentes, extravagantes, principalmente aqueles com traços de feminilidade, fui rapidamente ficando incomodado com o fato de não haver tantos personagens masculinos com os quais eu gostaria de jogar. Qual era a justificativa para não ter homens com cabelos enormes e usando roupa rosa? Eu não conseguia encontrar uma resposta para minha questão. Por isso, precisei tomar uma atitude. Se existiam poucos games com personagens que me interessavam jogar, eu criaria os meus próprios. Foi por causa desse desejo que ingressei na graduação em jogos digitais e comecei a trabalhar na indústria de games.¹⁶

Neste capítulo, apresento as especificidades e os atravessamentos históricos dos jogos majoritariamente encontrados por mim nas tags LGBT e Gay, iniciando por uma contextualização mais ampla sobre a indústria e, posteriormente, uma conceituação teórica sobre o que entendo por jogos digitais. Na sequência, argumento sobre o que são *visual novels*, um dos ‘tipos de jogo’ mais presentes e produzidos pelas pessoas que utilizam as etiquetas

¹⁶ Contextualizo com histórias de minha vivência o primeiro momento dos capítulos 1, 2 e 3. Por essa razão, tais trechos estão em itálico como forma de destaque.

anteriores, e trago dois subtópicos para resgatar a origem do protagonismo gay e lésbico no contexto de *games* estadunidenses o *yaoi* e *yuri* — duas classificações originárias das mangás (revista em quadrinhos japonesas).

É inquestionável a relevância da indústria de *games* no cenário global, em especial, devido às enormes cifras de arrecadação. Do ponto de vista acadêmico, os jogos digitais também são objetos de estudo abordados por diferentes áreas do conhecimento. Um levantamento realizado por Fragoso e colaboradores/as (2016) — *Tendências temáticas das trilhas do SBGames¹⁷ das Teses e Dissertações sobre jogos digitais defendidas no Brasil nos últimos 15 anos* — constatou que existia (e parece continuar existindo) uma predominância do tema *games* e educação na produção da pós-graduação (FRAGOSO *et al*, 2016). Para mais, ainda na perspectiva desse trabalho, é pontuado que os campos de *Game Studies* (relacionado às pesquisas de Ciências Humanas e Sociais) e de Sociocultura foram se tornando proeminentes na área de pesquisa (FRAGOSO *et al*, 2016).

Sob esse ponto de vista, dentre as múltiplas possibilidades para se compreender o binômio “jogos digitais” e os limites opacos em torno da palavra jogo, resalto meu ponto de partida sobre o conceito, trazendo algumas características recorrentes aos *games* que são comuns a este trabalho.

Primeiramente, é válido ressaltar a diferença entre jogar e brincar. Segundo Bo Kampmann Walther (2003), os jogos (digitais ou não) vão além da noção de brincar, uma vez que os sistemas de regras e a progressão intrínseca ao jogo são diferentes do simples ato de brincar (WALTHER, 2003). Logo, movimentar uma boneca aleatoriamente por um cômodo, sem existir uma regra para definir que o movimento aleatório seja parte do jogo (ou sem a existência de uma outra regra de qualquer natureza) é uma brincadeira. Caso contrário, um jogo.

Diante disso, o ato de jogar necessita obrigatoriamente de sistemas de regras e da aceitação por parte da pessoa que joga. Nessa lógica, deve-se levar em consideração que para uma pessoa participar de um jogo, este recorrerá (majoritariamente) às regras oriundas em elementos da realidade e/ou buscará a emulação de certas ações (GOULART; NARDI, 2019). Em outras palavras, é na verossimilhança entre a realidade e jogo que serão produzidas novas significações, e isso culminará no processo de imersão da pessoa na experiência proposta.

Se o jogo está diretamente ligado a sistema(s) de regras, os jogos digitais, consequentemente, estão inseridos dentro de uma cultura digital. De acordo com Gere (2008),

¹⁷ O SBGames é o Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital. É o maior evento da América Latina focado na área de jogos (analógicos e digitais). Disponível em: <https://www.sbgames.org/>. Acesso em: 15 mar. 2020.

falar sobre digital é nomear, metonimicamente, toda a panóplia de simulacros virtuais, comunicação instantânea, mídia onipresente e conectividade global que, na contemporaneidade, constituem grande parte de nossa experiência individual e social (GERE, 2008). Nesse ponto de vista, os *games* utilizam de todo o aparato tecnológico para tentar simular, muitas vezes, com um altíssimo realismo, as mais diversas experiências. Também podem ser vistos como formas de entretenimento e de escapismo da rotina de trabalho e, igualmente, podem ser utilizados como formas de enfrentamento a uma indústria que invisibiliza determinados grupos sociais, como pessoas LGBT. Discorro sobre isso na sequência.

Posto isso, reconhecendo a necessidade da verossimilhança para a aceitação do jogo e o papel da tecnologia (digital) na sociedade do século XXI, é pertinente afirmar que muitos *games* tendem a materializar diferentes tipos de opressões sociais (racismo estrutural, homofobia, transfobia, capacitismo, etc.), afinal, quem os produz está inserido nesses contextos. É com base nessa perspectiva, que Flanagan e Nissenbaum (2016[2014]) propuseram uma metodologia de *design* interessada em justamente identificar e repensar os valores que atravessam esses *games*. Para as autoras, os jogos (digitais ou não) atuam como fotos culturais instantâneas: eles capturam crenças de um período e de um lugar e permitem entender o que um grupo de pessoas acredita e valoriza. Por isso, é possível reconhecer os valores apreendidos em razão daquela experiência e repensá-los (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2016[2014]).

Outro elemento que atravessa diversos conceitos teóricos sobre o que é um jogo e visa diferenciá-lo de outras mídias de entretenimento é o da necessidade de agência do indivíduo. Durante décadas, muitos acadêmicos e acadêmicas e, principalmente, a indústria legitimaram (e ainda legitimam) a ideia de que se o jogador/a não participa ativamente daquela simulação (no sentido de ter a possibilidade de influenciar em seu percurso/resultados) não existe um jogo. Em razão disso, Jesper Juul, define que um jogo é 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 são negociáveis (JUUL, 2005, p. 36, grifos meus)

Para além dessa perspectiva, é oportuno pensar em outras possibilidades para compreender o que são esses jogos digitais, pois como apresentarei neste trabalho, a “produção marginal” pode valorizar outras formas de experiência, no que tange às potencialidades dos jogos/*games*. Considerando o ponto de vista de Walter (2013), a centralidade do ato de jogar está na existência de um ou mais sistemas de regras, ou seja, na própria estrutura que sustenta

o ato, e não na necessidade de uma ação direta do(s) participante(s). Adrienne Shaw, uma pesquisadora estadunidense vinculada aos estudos *queer*¹⁸ e aos de gênero e de sexualidade, lembra que há diferentes formas de interagir com um jogo sem envolver, necessariamente, o ato de jogá-lo diretamente (SHAW, 2014).

Ao desenvolver uma pesquisa de recepção, analisando como pessoas que não eram o público-alvo da indústria de *games* jogam, isto é, indivíduos que não eram homens brancos cisheterossexuais e de classe média, a autora contestou o fato de a televisão ser uma mídia baseada prevalentemente em um consumo passivo, enquanto os videogames demonstrariam a necessidade do consumo ativo, já que operam através da interatividade. Para Shaw (2014), os jogos proporcionam diferentes níveis de identificação e imersão, e o consumo compreendido como ativo ou passivo está ligado a dois aspectos: (1) a proximidade afetiva e crítica em relação à representação e (2) a maior ou menor resposta emocional do indivíduo a aquilo que se assiste/joga (GOULART; NARDI, 2017 apud SHAW, 2014). Como um dos resultados dessa obra, Shaw critica a falta de metodologias nos estudos de recepção em *games*, uma vez que muitas produções os desenvolvem sem definir qual tipo de identificação estão analisando.

Em virtude, principalmente, desse trabalho que valoriza o potencial epistemológico das vozes marginalizadas, tanto pela indústria quanto pela academia — como as perspectivas de pessoas LGBT —, pondero que em meu objeto de estudo, sobretudo em minha área de interesse, alguns *games* vão além da noção conceitual de Jesper Jull, valorizando, portanto, a experiência de quem os criou como uma forma de enfrentamento a noções hegemônicas da própria área.

Nesse debate, um segundo aspecto que deve ser considerado é o de que jogos digitais podem envolver múltiplas semioses (textos, imagens, sons e gestos) e cada uma delas requer diferentes tipos de conhecimento técnico para serem produzidas. Tendo em vista que meu interesse está em um grupo específico e normalmente são *games* com escopo reduzido — se comparado ao que encontramos no mercado de jogos digitais para celular ou *console* —, meu olhar está direcionado para aqueles que são frequentemente desenvolvidos e/ou protagonizados por pessoas LGBT, e suas regras se constituem a partir de, principalmente, limitações técnicas

¹⁸ Os estudos *queer* atravessam diferentes áreas da academia como a da sociologia, da antropologia, dos *games*, entre outras. Nesse contexto, autoras e autores como Eve Sedgwick, Judith Butler, Michael Warner, Jack Halberstam, se destacam no campo devido a relevância de suas contribuições teóricas. De maneira a contextualizar os estudos *queer* ao universo dos *games*, recorro, especialmente, as perspectivas de Boonie Ruberg e Adriene Shaw apresentadas na obra *Queer Games Studies* (2017). As autoras têm como inspiração os nomes anteriormente citados.

Para além disso, é válido salientar que a palavra "*queer*" é uma terminologia criada dentro da cultura estadunidense e não reflete, necessariamente ou integralmente, as pessoas compreendidas como *queer* dentro de outras culturas, por exemplo, a brasileira. Por outro lado, endosso que estou trabalhando com uma plataforma criada dentro da cultura em questão e com pessoas LGBT que majoritariamente produzem e consomem *games* dentro de um país e de uma cultura considerada como de "primeiro mundo".

existentes nos programas de desenvolvimento de *games (engines)* gratuitos, disponibilizados na internet. Desse modo, antes de apresentar alguns pontos comuns a esses jogos digitais, realizo, adiante, um apontamento para evitar possíveis equívocos mais específicos e referentes à área.

Dentro dos sistemas de regras que constituem um *game*, existe uma distinção entre regras que atuam de forma isolada e aquelas que operam de forma conjunta e recorrente. A atuação em conjunto normalmente vincula-se diretamente a um componente denominado como “mecânica de jogo” (LEITE; ALMEIDA, 2017). Mecânicas são, habitualmente, um modo particularizado de interação proposto no sistema do jogo e são utilizadas como divisões taxonômicas midiáticas e mercadológicas através da nomenclatura “gênero do jogo” (*Genre*). A título de exemplo (Figura 1), *first person shooter* (FPS) é um gênero no qual a mecânica é sobre uma pessoa atirar e o jogador ou a jogadora ter como ponto de vista a primeira pessoa. Já *match 3 (trivia)*, popularmente conhecido como a mecânica do jogo “*Candy Crush*¹⁹”, é sobre fazer combinações de três elementos.

Figura 1 - À esquerda, jogo de FPS (Counter Strike 1.5, 2000). À direita, um jogo match 3/trivia (Candy Crush Saga, 2014).



Fonte – <https://blog.counter-strike.net/> e

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.king.candycrushsaga&hl=pt_BR&gl=US

Evitarei utilizar o termo “gênero de jogo” enquanto taxonomia para evitar ambiguidade em relação à minha discussão sobre gênero social. Portanto, quando me referir a ‘tipos de jogos’, estou aludindo a um conjunto de regras predominantes e recorrentes — conforme já utilizado por Fontoura e colaboradores/as (2019) ao discutir as relações de gênero (social) em mecânicas.

¹⁹ Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.king.candycrushsaga&hl=pt_BR. Acesso em: 18 jun. 2020.

Retomando a discussão, um dos aspectos frequentemente encontrados nos *games* atrelados por questões/temática LGBT e Gay é a reincidência do ‘tipo de jogo’ *visual novel* (VN) como uma mecânica estruturante para essas experiências. Conhecidas também como novelas visuais, as VNs surgiram no Japão e têm mecânicas acessíveis (não necessita de ações complexas, como mirar, atirar, desviar, etc.), nas quais comumente a pessoa que joga tem acesso ao ponto de vista da narrativa em primeira pessoa (Figura 2). O objetivo é o de vivenciar uma experiência apresentada essencialmente por meio de textos verbais com elementos audiovisuais (principalmente visuais) que apresentam pensamentos, diálogos, músicas, cenários, ruídos do ambiente, etc. (ALVES; TABORDA, 2015). Em termos práticos, esse ‘tipo de jogo’ pode ser entendido superficialmente como se fosse um livro interativo, mas com áudio — poucas VNs possuem dublagem.

Figura 2 - Visual Novel Butterfly Soup, criada por Brianna Lei e lançada em 2017



Fonte - <https://brianna-lei.itch.io/butterfly-soup>

Sua interface gráfica não possui muitos recursos, sendo que, na parte inferior, existe uma caixa de texto na qual aparece o nome da personagem e sua fala e/ou pensamento. Esse espaço também pode ser utilizado como uma descrição de ações: “a porta abriu e ele entrou”, por exemplo. Normalmente, a interface também possui um pequeno *menu* (na Figura 2 na parte superior direita) no qual as funcionalidades estão majoritariamente ligadas ao “manuseio do texto”: acelerar a velocidade em que o texto é reproduzido, pular os textos, voltar, ler um histórico das últimas mensagens/textos, salvar o *game* e acessar as configurações (volume do som, velocidade em que cada palavra aparece, etc.)

Indo na contramão de uma lógica focada na violência, na competição e no protagonismo branco masculino cisheterossexual, as VNs muitas vezes destacam-se por roteiros complexos, com o protagonismo de grupos marginalizados pela indústria e com histórias que possuem

ramificações capazes de levar a diferentes finais. Adriana Alves e Paolla Taborda (2015) ressaltam que a evolução tecnológica foi uma das responsáveis por transformar muitos *games* em “páginas vazias” com roteiros superficiais e, por isso, as VNs se propõem justamente a fazer o contrário (ALVES; TABORDA, 2015).

Um ponto essencial para essa discussão é o de que VNs podem ser popularmente confundidas com *dating simulators* — isso pode influenciar diretamente no ato de classificar, no de buscar esses jogos digitais e nas visibilidades proporcionadas pelas plataformas²⁰. Diferentemente das novelas visuais, simuladores de relacionamento (*dating simulators*) tem como foco o gerenciamento de namoro. De acordo com Dennis Geest (2015), os *dating simulators* geralmente têm uma jogabilidade extensa, mas não apresentam, necessariamente, um enfoque na história além daquela que a pessoa criará — nesse caso, a própria história de amor (GEEST, 2015).

Essa “*divergência de significados*” no que tange ao que é uma *visual novel* e o que é um *dating simulator* tem uma justificativa histórica atrelada à produção e ao acesso desses *games*: a barreira linguística. Ambos os ‘tipos de jogos’ surgiram e/ou são produzidos majoritariamente no Japão, país onde o sistema de escrita origina-se do chinês. Para Martin Picard (2013, apud SALTER; SULLIVAN; BLODGETT, 2018), as VNs têm como histórico uma produção focada apenas no mercado interno japonês e não buscavam ser um item cultural de exportação, logo, não são comumente localizadas²¹ para outros países (PICARD apud SALTER; SULLIVAN; BLODGETT, 2018). Em consonância com Martin Picard (2013), Adriana Alves e Paolla Taborda (2015) reiteram que “no contexto estadunidense, o ‘tipo’ *visual novel* não é desenvolvido ou publicado com a mesma frequência em razão de existir uma massiva preferência pelo gênero FPS” (ALVES; TABORDA, 2015).

Em vídeo elaborado por Bowl of Lentils (2019) sobre a origem das *visual novels*, outro elemento que gera dubiedade para nomear esse ‘tipo de jogo’ foi apresentado. Reunida uma série de artigos e palestras da área de jogos digitais, o vídeo aponta que, na indústria estadunidense, *games* com um grande enfoque narrativo nos quais os personagens são exibidos na forma de retrato (Figura 02) e que possuem uma estética/interface gráfica com uma caixa de

²⁰ Quando falo em “visibilidades proporcionadas pelas plataformas”, refiro-me, principalmente, a algumas campanhas promocionais feitas para etiquetas específicas. Se o *game* não possuir a etiqueta escolhida, ele não pode participar do evento. Exemplo de uma campanha promocional específica para a etiqueta LGBTQ+ realizada por uma plataforma de jogos. LGBTQ+ Games Sale - <https://store.steampowered.com/sale/lgbtq-sale/> Acesso em: 18 jun. 2020.

²¹ A localização é um processo de “tradução contextualizada”. Vai além da tradução literal, pois busca identificar a audiência, saber as gírias utilizadas por ela, hábitos, etc. Tudo isso ocorre para deixar o mais próximo possível da realidade do jogador ou da jogadora.

diálogos são, automaticamente, nomeados pelo público e pelos produtores e produtoras como VNs (BOWL OF LENTILS, 2019).

A centralidade do ‘tipo de jogo’ *visual novel* encontrado nas *tags* LGBT e Gay, no entanto, não deve ser reduzida a apenas uma busca por uma valorização de roteiros complexos e/ou questionamento da lógica da indústria hegemônica. É preciso ter em vista os processos técnicos que atravessam a produção de um jogo digital.

Por esse ângulo, uma *tag* que esteve presente no recorte desta dissertação é a “*renpy*”. *Renpy*²² é um programa de desenvolvimento de *games* destinado, primariamente, à produção de *visual novels*, que permite às pessoas exportarem o jogo digital para computadores e/ou dispositivos móveis (RENPY, 2020).

Com uma vasta quantidade de tutoriais e fóruns na internet, o programa é extremamente comum para a produção e a publicação de VNs dentro da *Itch.io*. Devido, principalmente, ao caráter gratuito e à facilidade para o desenvolvimento (não é necessário conhecimento algum de programação para a produção, o próprio site ensina como inserir e exibir os textos, adicionar músicas e imagens; tudo isso com pouquíssimas linhas de código), o *Renpy* é amplamente utilizado na produção de *games* LGBT. Diante disso, o programa tornou-se uma ferramenta um pouco mais democrática em relação às outras existentes no mercado, como *Unity*, *Construct 3*, *Game Maker*, entre outras.

Nesse ponto de vista, as compreensões em torno do universo de “jogos digitais LGBT e Gay”, presentes dentro do objeto de estudo escolhido para investigação, e as experiências desses *games* são influenciadas pelas limitações e/ou facilidades proporcionadas pelo *software*. Portanto, a ausência de recorrências de capas de *games* com elementos referentes ao universo de corrida ou de tiro, por exemplo, decorrem também da complexidade para programá-los, dado que o *Renpy*, assim com as demais *engines* utilizadas para a produção de VNs, não foram criadas com tal objetivo.

A partir desses apontamentos, os jogos digitais que fazem parte deste estudo possuem alguns aspectos específicos: (1) são histórias predominantemente verbo-visuais; (2) as significações em torno do ‘tipo’ que as norteia (*visual novel*) carregam *divergências de significados* históricas devido à sua origem japonesa e às dificuldades linguísticas referentes ao acesso; (3) suas produções são estreitamente atreladas a *engines* de desenvolvimento gratuitas, como o *Renpy*, que operam como tecnologias capazes de favorecer determinadas representações e experiências em detrimento de outras.

²² <https://www.renpy.org/>

2.1. *Yaoi* e *Yuri*: A origem do protagonismo gay e do lésbico nos *games* estadunidenses – Um breve resgate das mangás japonesas

A *divergência de significados* a que me referi anteriormente demanda um pouco mais de contextualização histórica para justificar o que atravessa as diferentes interpretações sobre as *tags* “LGBT” e “Gay” e suas representações quando inseridas no contexto dos jogos digitais estadunidense. Devido a uma série de apropriações simbólicas e políticas, especialmente realizadas por essa comunidade, o Japão trouxe diversas singularidades para o que os jogadores e as jogadoras comumente esperam em relação ao protagonismo homoafetivo/homoerótico.

A origem desses protagonismos dentro de um cenário estadunidense de *games* advém das revistas em quadrinhos japonesas nomeadas por mangás. Cunhada em 1814 por Katsushika Hokusai para se referir aos textos produzidos, encadernados e sequencialmente organizados por ele (MOLINÉ, 2006), a palavra se popularizou devido à sua coleção de obras nomeada por “Hokusai Mangá”.

Com uma história atravessada por uma série de questões políticas²³, como a crise gerada pelo fim do Xogunato²⁴ e o início da 1ª parceria comercial com os Estados Unidos (GRAVETT, 2006), a proposta de Hokusai foi sendo apropriada por artistas como Wirgman (artista inglês), que criou em 1862 a Japan Punch, a primeira revista de humor no “estilo ocidental²⁵” no Japão (SATO, 2007). Sendo muito bem recebida pelo público, rapidamente, a peça foi traduzida para o mercado japonês e o formato mangá ganhou novos contornos, iniciando um processo do que se aproxima de uma compreensão estadunidense sobre revista em quadrinhos.

Quase cinco décadas depois, em 1909, o mercado editorial continuava a crescer e o editor Seiji Soma fundou a Dai Nippon Yuuben Kai (Sociedade Oratória do Grande Japão), editora responsável por criar classificações por grupo e por faixa-etária (CHIMICHANGAS, 2020a).

Entre 1914 e 1926, a Dai Nippon lançou revistas para públicos específicos, como aquelas destinadas ao “*Shonen Kurabu*” (Clube dos Meninos), ao “*Shojo Kurabu*” (Clube das Meninas) e ao “*Yonen Kurabu*” (Clube das Crianças) (CHIMICHANGAS, 2020a). Essas categorizações, mais tarde, se transformaram em uma série de reduções e confusões linguísticas

²³ Indico a leitura dos textos *Política na Indústria dos Animes e Mangás: por que é um tabu?*, do portal ChimiChangas (2020) e *Vozes abafadas: o mangá yaoi como mediação do discurso feminino* (ARANHA, 2010).

²⁴ O Xogunato foi um governo militar japonês imposto pelo chefe supremo da nação naquele momento, o Xogun. Iniciou-se com a família Tokugawa por volta de 1603 e tinha como uma de suas características o isolamento (político, econômico e religioso) em relação aos outros países do mundo. Em 1850, o Japão cedeu à grande pressão dos Estados Unidos pelo fim da política de isolamento (MARQUES, 2014).

²⁵ Nesse contexto, a palavra estilo é uma referência às diferentes temáticas, estruturas narrativas, traços artísticos, entre outros que possuem diferenças significantes entre Estados Unidos, Japão e Coreia, por exemplo.

produzidas, principalmente, pelo próprio público externo ao Japão, que foi se apropriando das nomenclaturas em destaque e as ressignificando — retomarei esse fato na sequência. O que não se pode perder de vista aqui é que, ao criar um recorte de público (meninos, meninas, crianças), essas palavras são **categorizações demográficas** e não remetem ao que estou identificando como ‘tipo de jogo’, isto é, não é algo próximo do que estadunidenses compreendem como gêneros de filmes ou *games*.

De volta ao ano de 1926, a ascensão dos mangás continuou até 1933, ano da eclosão da 2ª Guerra Sino-Japonesa²⁶. Devido ao rígido controle do governo nipônico militarista, que atuou rigorosamente censurando as produções culturais dos desenhistas e *mangakás* (pessoa que produz mangás), as obras, muitas vezes, passaram a ser concebidas como propagandas militaristas (CHIMICHANGAS, 2020a). Ademais, o país participou da 2ª Guerra Mundial e, naquele momento, vivia sérios problemas, como uma economia extremamente fragilizada aliada aos resquícios de um forte controle criativo gerado pelo governo vigente.

Após a derrota japonesa, foi em 1946 que a comunidade nipônica retornou à produção de mangás, com a esperança de reconquistar tudo que perderam, principalmente em relação a suas criações. Paralelamente a isso, a guerra trouxe também um abalo ao ideal estético vigente, tanto para homens heterossexuais quanto para homossexuais.

Diferentemente das noções estadunidenses e das brasileiras, em que as representações de gênero operam em polos muito distintos — normalmente os homens ligados à força e as mulheres à fragilidade —, até esse evento militarista, os homens japoneses possuíam como ideal de beleza o *bishônen*. De acordo com Aranha e Filho (2010),

A concepção de uma idealização de uma androginia juvenil (*bishônen*) que busca o equilíbrio entre caracteres de masculinidades e feminilidades já era apreciada no Japão desde os mitos xintoístas herdados da China (por volta dos séculos VII e VIII). Com o passar do tempo essa estética ficou conhecida como o *bishônen* que significa “menino bonito”. Essa estética não deve ser confundida com qualquer tipo de comportamento ligado ao que ocidentalmente reconhecemos como afeminado (ARANHA; FILHO, 2010, p. 994-995).

Algumas poucas décadas após o 2º maior evento militar mundial da história, o Japão, país internacionalmente conhecido por sua sociedade extremamente organizada, já havia reconstruído sua comunidade, e a sua economia caminhava a passos largos. Segundo Jaqueline Isshiki e Silvio Miyazaki (2016), entre 1968 e 2010, o Japão foi a segunda maior economia do mundo — somente atrás dos Estados Unidos. Isso repercutiu na produção de mangás que

²⁶ A 2ª Guerra Sino-Japonesa ocorreu entre Japão e China durante o período de 1937 a 1945 e “mesclou-se” com a 2ª Guerra Mundial. Iniciou-se devido ao interesse do Império japonês em anexar partes do território chinês e só acabou em 1945, quando o Japão se rendeu ao Bloco dos Aliados (BRASIL ESCOLA, 2017).

passaram a valorizar a própria cultura nipônica e se distanciaram da estética e do padrão narrativo estadunidense, resgatando, assim, a estética do *bishōnen*.

Em razão desse contexto, é por volta da década de 1970 que se sobressaem as primeiras histórias sobre o universo gay e lésbico, especialmente aquelas centradas em “meninos bonitos”.

2.1.1. Lindos corpos com pênis criados (por) mulheres e (para) mulheres: o *yaoi* como uma forma de resistência à cultura machista japonesa

De acordo com Aranha (2010), a palavra *yaoi* é um acrônimo para “*yama nashi, ochi nashi, imi nashi*” (sem clímax, sem objetivo, sem sentido) e surgiu com as mangás que possuíam uma forte ironia contra a hegemonia masculina japonesa, além de serem desenhadas, escritas e publicadas por produtoras amadoras (ARANHA, 2010). Tradicionalmente, esse tipo de apropriação de fãs é uma prática comum ao longo da história japonesa e é nomeada por *Dōjinshi*.

A produção de sátiras à cultura machista japonesa feita por garotas rapidamente se popularizou entre as jovens adolescentes, as quais, até aquele momento, tinham como principais mangás as do recorte *Shoujo* (categorização demográfica para “revistas de meninas”). Com a popularização de revistas com essa temática, surgiu uma nova terminologia (*yaoi*) e esta foi designada para narrativas homoeróticas masculinas nas quais o eixo era majoritariamente emocional — algumas até abdicavam o foco no conteúdo sexual (MOLINÉ, 2006). Sendo uma produção de mulheres para mulheres (em um primeiro momento), o que inicialmente tinha um cunho satírico adquiriu traços próprios, como o romance fantasioso entre dois homens e a expressão da realidade feminina (muitas vezes vítimas de violência moral, psicológica ou física) por meio de corpos com pênis.

A utilização dessas representações específicas de homens que vivenciam narrativas homoeróticas possui algumas justificativas. Em uma discussão com outros autores e autoras, Tricia Fermin (2010) ressalta que: (1) ao conhecer seus corpos femininos, as produtoras não conseguiriam evitar descrevê-los sem uma proximidade com a realidade e isso as fazia se sentir “muito sujas”; (2) ao escrever sobre relacionamentos masculinos homoeróticos, as mulheres eliminavam o problema de elas ou quaisquer outras se projetarem em um relacionamento lésbico; (3) ao apresentar histórias de relações homem-homem, elas teriam a liberdade e licença para imaginar e idealizar uma relação como essa; (4) ao trazer cenas de sexo com penetração entre dois homens, as mulheres excluía qualquer possibilidade de gravidez, motivo que as

colocava em uma posição de subordinação dentro de uma relação heterossexual (FERMIN, 2010).

Paralelamente a esses aspectos do então subgênero *yaoi*, também existia (e ainda existe), esteticamente, uma série de singularidades visuais que o caracterizam. Dentre elas, Aranha e Filho (2010) apontam: (1) o uso da androginia como traços marcantes dos personagens (*bishônen*), (2) a similaridade visual atribuída ao gênero feminino próxima ao polo passivo da relação²⁷ (personagem classificado como *uke*), (3) a questão etária, na qual o parceiro mais velho comumente desempenha um comportamento ativo, não possui mais do que trinta anos e é denominado por (*seme*), (4) a caracterização do subgênero pela suavidade do traço, pela construção de cenários elaborados com imagens “floreadas” (cheias de ornamentos no ambiente e na cena) e também pela ênfase no primeiro e segundo plano (ARANHA; FILHO, 2010).

Se no início da década de 1970 o *yaoi* se consolidou enquanto um subgênero do *shoujo*, mas com características próprias, a popularização da internet em 1990 o impulsionou para diversos países, em especial os Estados Unidos. Nessa hora, ocorreu um marco para a construção e expectativa em torno de seu significado: *o conflito entre as pautas identitárias (principalmente estadunidenses) e as representações midiáticas japonesas*.

Ao chegar ao contexto estadunidense gay, os *bears*, homens esteticamente estereotipados ao homem rural (arquétipo do lenhador, corpos muito grandes com muitos músculos/gordos, peludos com barbas e bigodes, roupas rústicas como camisa xadrez e calça jeans), colaboraram para a emergência de um novo subgênero denominado *yaoi bear* (ARANHA; FILHO, 2010). Essa origem aconteceu devido ao fato de que no próprio Japão havia uma resistência em relação à estética *bishonen* vigente, especialmente veiculada através da revista G-men. Ao contrário das noções andróginas, a G-men endossava uma noção muito mais próxima do que se compreende como “macho de verdade” — tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil, ou seja, homens sem feminilidades. Entretanto, a ligação entre o conteúdo da revista e a subcultura estadunidense, até então, não havia sido estabelecida. Devido à internet, a associação ocorreu, uma vez que havia uma grande similaridade entre as representações (ARANHA; FILHO, 2010).

Em contramão à estética ressaltada pelo *yaoi* e do fato de ele ser uma criação de mulheres para mulheres, o *yaoi bear* se opôs a essa produção ao trazer como a perspectiva central *a criação de homens para homens*. Dentre as especificidades do *yaoi bear*, percebe-se

²⁷ Vale reiterar que os indivíduos representados no *yaoi* eram construções de e para mulheres, portanto o passivo não representa o “homem gay estadunidense e/ou brasileiro passivo”, aquele fortemente visto como pertencente ao espectro de feminilidades. Anotações do autor.

(1) o rompimento do arquétipo adolescente em detrimento do lenhador, (2) a erotização dos corpos gordos e peludos, distanciando-se justamente da feminilidade dos “personagens *yaoi*”, (3) a perda da ornamentação dos ambientes, (4) a existência de uma maior variação entre posições sexuais dos parceiros, (5) a ausência de uma limitação de idade, destacando, muitas vezes, o homem grisalho e, em termos narrativos, (6) a construção de uma história que nasce a partir do sexo — no *yaoi*, o sexo pode ser/é uma consequência de uma série de outros elementos (ARANHA, 2010). A imagem abaixo (Figura 3) traz um comparativo estético entre o *yaoi* e o *yaoi bear*. Ambas as estéticas estiveram presentes durante a coleta, negociando momentos de visibilidade tanto dentro da *tag* LGBT quanto dentro da etiqueta Gay — majoritariamente nessa última.

Figura 3 - À esquerda, Capa do Mangá *Ai no Kusabi* (1986) escrita por Rieko Yoshihara. À direita, arte de Gengoroh Tagame, um dos “fundadores” do *yaoi bear*



Uma última questão que deve ficar clara sobre a origem do *yaoi* é que não existia nenhum interesse das mulheres japonesas em discutir pautas identitárias masculinas gays. Pelo contrário, as representações masculinas eram utilizadas como uma “casca”, uma forma de burlar a repressão machista dentro de uma sociedade patriarcal como a do Japão. Por esse ângulo, o *yaoi* não tentava tocar na questão identitária da homossexualidade das personagens que representava (as personagens nem sequer se consideravam homossexuais), e foi justamente nessas circunstâncias que se tornou possível a propagação de um discurso que, inviabilizado por uma prática repressiva e machista, visibilizou as vozes das mulheres japonesas (ARANHA, 2010).

2.1.2. Clube das meninas? Mulheres também amam! - o *yuri* como um gênero narrativo sobre lésbicas

O *yuri* é um gênero japonês de revistas em quadrinhos, animações e conteúdos midiáticos focados em temas e conteúdos lésbicos (FRIEDMAN, 2017). Sua história inicia-se praticamente junto a do *yaoi*, dado que ambas se originam da categorização demográfica *shoujo* (“revista para meninas”). No entanto, o *yuri* possui divergências relevantes causadas pela percepção nipônica sobre o que é a lesbianidade.

Um dos primeiros marcos dessa discussão ocorreu no ano de 1971, momento no qual Ito Bungaku criou no Japão a *Barazoku*. A *Barazoku* foi uma editora de revistas explicitamente focada no universo masculino gay, que trazia em algumas de suas páginas um espaço dedicado à cultura lésbica nipônica (CHIMICHANGAS, 2020b). Com sessões distintas, as temáticas sobre relacionamento feminino homoafetivo recebiam o nome de Yurizoku, palavra que significa “Tribo do Lírio” — uma flor que nas mídias japonesas simbolizavam as lésbicas. Ainda nesse ano, ocorreu também o lançamento de uma das primeiras mangás sobre tal universo: a *Shiroi Heya no Futari* (Figura 4).

Figura 4 - Capa da mangá *Shiroi Heya no Futari*, edição do ano de 1971.



Contudo, ao contrário do *yaoi* que, em um primeiro momento, ficou rapidamente conhecido pelas jovens adolescentes japonesas devido às histórias satíricas; o que posteriormente seria classificado como *yuri* não se destacou na mesma proporção e permaneceu

marginalizado. Por mais de duas décadas manteve-se atrelado a uma subtemática dentro da categorização *Shoujo* (“revistas de garotas”). Em seu texto “*On defining yuri*”, Erica Friedman (2017) discorre que

Na década de 1990, as editoras comerciais haviam retornado ao mercado de mangás com histórias de grupos de baixa representatividade social e política no que tange a questões de gênero. Quando a onda de ativismo político e social se dissipou no estouro da bolha econômica japonesa no pós-guerra, a maior parte das histórias foi cautelosa (no sentido de não serem explícitas quanto a questões lésbicas). A lesbianidade estava associado à patologia, à depressão, ao suicídio e à loucura²⁸. Os editores comerciais estavam dispostos a mostrar histórias de lésbicas - mas não para um público lésbico (FRIEDMAN, 2017, n.p).

Nessa perspectiva, o conteúdo lésbico acontecia de forma implícita, contrapondo o *yaoi*, que, nos anos 1990, já disputava o público com histórias centralizadas nas relações homoeróticas e, especificamente, o *yaoi bear*, no sexo explícito.

Além disso, a origem dentro da mesma categoria demográfica trouxe resquícios comuns aos *yaoi* e ao *yuri*. Enquanto no *yaoi* existia, normalmente, uma rigidez de posições sexuais e de comportamentos entre os envolvidos; no *yuri*, as mulheres que possuíam uma personalidade mais dominante e tomavam a iniciativa eram nomeadas por *tachi* em contraponto às *neko*, mulheres normalmente menores e com atitudes mais passivas. Em complemento a esse argumento, não se deve minimizar a realidade de que esses estereótipos retratavam apenas uma parcela de lésbicas, visto que mulheres com traços e vestimentas reconhecidas como masculinas não era algo frequente.

A definição do *yuri* enquanto gênero de mangá, no entanto, só veio a acontecer no início do século 21, quando as publicadoras consideraram a existência de uma audiência “puramente *yuri*” (ou de pessoas que se interessavam por esse universo) e perceberam que havia um número de artistas suficientemente aceitável para sustentar a produção de uma revista (FRIEDMAN, 2017).

Esse momento marcou o surgimento da *Yuri Shimai Magazine*, a 1ª revista voltada especificamente para essa comunidade (CHIMICHANGAS, 2020b). Daquele tempo até os dias de hoje, existe uma maior produção de narrativas do gênero. Entretanto, essas narrativas são destinadas a comunidades específicas, e produzidas, muitas vezes, por quem faz parte desses grupos.

Como consequência de toda a explanação feita nos dois últimos tópicos, as divergências de interpretação por parte do público e, conseqüentemente, o tensionamento das representações

²⁸ Para saber mais sobre a lesbianidade no Japão e como as lésbicas questionaram fortemente o *ryōsai kenbo* (o ideal de feminilidade japonesa - sua tradução significa “boa esposa, mãe sábia”), indico o tópico *La homosexualidade en Japón hasta 1868*, da dissertação de mestrado de REYS (2019).

e das classificações utilizadas por quem produz *games* LGBT e Gay são atravessadas por um histórico de múltiplas formas de resistência, sobretudo políticas. Essas discordâncias comumente originam-se, sobretudo, do léxico que o próprio Japão faz sobre suas produções culturais, da grande quantidade de terminologias e segmentações sobre os diferentes temas e de como as pessoas externas ao país as acessam e as compreendem.

Ao utilizarem diferentes palavras para definir categorias demográficas e para classificar gêneros de conteúdo que muitas vezes são semelhantes entre si, essas classificações, quando chegaram ao cenário estadunidense, foram apropriadas e ressignificadas, evento que comumente resultou em noções “vazias” ou com pouca referência ao que originalmente foi proposto. Nessa lógica, Gravett (2006) afirma que:

Ao contrário dos aparelhos de som e computadores japoneses, os mangás (mídia em que originou o protagonismo masculino e feminino gay na atualidade) nunca foram concebidos para ser vendidos no exterior. Eles nasceram como histórias estilizadas e trabalhos artísticos feitos para os japoneses, culturalmente específicos e baseados em valores compartilhados, criados sem preocupação com possíveis respostas estrangeiras à sua abordagem do sexo, do cristianismo e de outras questões polêmicas. (GRAVETT, 2006, p. 156)

Sob o viés desse autor, fica evidente que os gêneros e as próprias mangás japonesas desembocam, a partir da popularização da internet, em “versões estadunidenses” de si, especialmente para as comunidades LGBT e Gay externas ao país em questão. Essa lógica de apropriação de fãs pode ter dificultado ainda mais a estabilização das classificações dentro do meu objeto de estudo, dado que *quem as utiliza e constantemente as ressignifica é a própria comunidade que acessa o “sistema”*. Portanto, o que defendo através dessa argumentação é que as etiquetas para se classificar o que é um *game* LGBT e Gay são extremamente pervasivas.

Por fim, para criar um parâmetro sobre os “significados originais” que atravessam as *tags* e materializam as diferentes representações de gênero dentro do meu objeto de estudo, são classificações relevantes para a minha discussão:

- ❑ *Shoujo*: é uma *categorização demográfica* mercadológica, que significa Clube de Meninas, e tem seus produtos destinados às jovens japonesas adolescentes. Não aborda, necessariamente, discussões sobre orientações sexuais;
- ❑ *Yaoi*: é um gênero originado nas mangás, que surge dentro da categoria *shoujo*. Sua origem está vinculada a uma produção de mulheres para mulheres e não tem intenção alguma de discutir pautas identitárias masculinas gays (principalmente as estadunidense);
- ❑ *Yaoi Bear*: é um gênero que é resultante do encontro de mangás *yaoi* com a comunidade *bear* estadunidense. Sua existência não ocorre nos EUA, pois já existiam formas de

resistência contra a cultura *bishonen* (comum aos *yaoi*) dentro do próprio Japão. No entanto, a nomeação *bear* é uma apropriação dessa subcultura americana para diferenciar os eixos narrativos, os traços, a proposta, etc. entre as duas classificações;

- *Yuri*: é um gênero originado nas mangás, que surge dentro da categoria *shoujo*. Sua origem está diretamente vinculada à cultura lésbica japonesa que recebia o nome de Yurizoku (Tribo do Lírio).

Encerro este capítulo reiterando que o Japão é um país com uma cultura rica e dotado de um idioma complexo. São três alfabetos distintos para se escrever japonês — Hiragana, Katakana e o Kanji, cada um com suas particularidades²⁹. Devido a um passado marcado por uma política de isolamento mundial e ao início de relações globais há menos de 200 anos, uma série de barreiras, sobretudo linguísticas, geraram uma intensa negociação em torno de representações de gênero e de sexualidades presentes no universo das mangás (e posteriormente no dos games) e veiculadas fora do contexto nipônico. Sendo assim, no próximo capítulo apresento, a partir das contribuições dos Estudos de Gênero, como as noções de gênero são construídas e mantidas dentro de uma sociedade.

²⁹ Para saber mais sobre os alfabetos japoneses, acesse: <https://brasilecola.uol.com.br/japao/o-alfabeto-japoneses.htm>

3. JOGOS DIGITAIS, TECNOLOGIAS DE GÊNERO E SISTEMAS DE CLASSIFICAÇÃO

O 2º semestre de 2016 marcou o início do meu trabalho diário produzindo games. Naquela época, eu já discutia a importância de se debater a representatividade de grupos de baixa relevância social e política nos jogos digitais, e meu argumento tinha como principal justificativa a quantidade de pessoas que eram invisibilizadas pela indústria (DA PIEVE, 2016). Por isso, para quem quisesse entrar em um mercado tão competitivo e, ao mesmo tempo, defender causas sociais tão relevantes, deveria aproveitar o descaso do mercado com esse público. E foi exatamente isso que eu tentei fazer! Focar apenas no jogo digital e em sua relevância social.

De 2016 até o fim de 2018, diversos projetos foram construídos à luz dessa perspectiva. Lembro-me que logo no início de 2017, formei minha primeira equipe, a For Us Studios. Foi daí que surgiu o Na Batida (2017), o meu primeiro projeto com “cara de projeto”. Sem deixar de lado minhas lutas sociais e tentativas de inclusão, fizemos uma parceria com o Lá da Favelinha (um centro cultural dentro de uma comunidade de Belo Horizonte) e inserimos no game um dançarino de passinho, além de uma coreografia de vogue, criada por um dançarino local. Durante todo o tempo de produção desse trabalho e com várias conquistas simbólicas, eu ainda nunca tinha recebido 1 dólar pelo meu esforço. Mas isso não foi motivo de desânimo!

Vendo a situação financeira em que o estúdio estava, inscrevi um projeto para o Ministério da Cultura e ele foi aprovado! Recebendo uma verba pública, desenvolvemos o Odd: A Tale About Difference (2018)³⁰, um jogo digital sobre um fantasma que possui uma aura colorida (representando a bandeira LGBT) e é o tempo todo verbalmente ofendido. A única forma de parar os ataques é utilizar sua magia capaz de esconder sua aura, o que deixa a tela praticamente toda escura, dificultando a visibilidade de quem joga. Tentei mostrar como é difícil ser o tempo todo agredido por ser quem realmente é. Por mais gratificante que fosse ter tido uma primeira renda através de um edital público, não era possível sustentar uma equipe de pelo menos 4 pessoas ao longo de alguns meses e ainda investir em nossos projetos. Assim, a For Us Studios foi sendo deixada em segundo plano, os colegas desanimando e o estúdio acabou. Mas, novamente, não desisti!

³⁰ Disponível em: <https://forusstudios.itch.io/odd>

Eu decidi continuar na indústria e, assim, surgiu o Male Doll, um estúdio que comecei desenvolvendo praticamente tudo sozinho (com exceção da arte). Só que agora, Victor cederia espaço para Victória Invicta (minha drag queen) e uma nova luta começaria. E começou com um mesmo objetivo, o de trazer mais visibilidade para as causas que eu sempre defendi, principalmente sobre gênero e orientação sexual. No entanto, a estratégia seria outra: antes de investir em qualquer projeto que me tomasse muito tempo, eu precisava encontrar pessoas com as quais eu pudesse conversar. Para fazer isso, no fim de 2018, criei um curto game sobre um triângulo amoroso masculino gay: Sick Love. Através dele, percebi que pessoas ao redor do mundo estavam interessadas no que eu tinha para dizer, mas não seria possível ter uma renda com um produto tão barato (Sick custava \$1). Por causa disso, por meio das minhas pesquisas, identifiquei que o mercado erótico/pornográfico gay estava tomado por representações vindas do Japão, e eu poderia me aventurar nesse universo, afinal eu sempre consumi muitos desenhos japoneses (animes) e conseguia criar algo do interesse da audiência. O resultado da minha primeira experiência nesse mercado foi o Yuki's Tale, um jogo digital protagonizado por um homem com cabelo rosa — um personagem com o qual eu amaria jogar na minha infância. Assim que o game foi publicado, os números foram muito aquém do esperado. Poucas visualizações, poucos downloads, pouquíssimas vendas. Além disso, um jogador disse que esperava por personagens mais “normais”, algo mais próximo ao “estilo anime”. A atitude dele trouxe-me uma nova pergunta: quem ou o que determina o que são representações normais?

Neste capítulo, inicialmente contextualizo a origem dos estudos de gênero na década de 1970 com o intuito de apresentar o que é o conceito na perspectiva de Teresa De Lauretis (1987). Dessa forma, entendo que os corpos são enquadrados em “caixas marcadas pela biologia”, dentro de um sistema sexo-gênero e que é necessário atribuir significados a eles, ou seja, classificá-los. Assim, ressalto que o ato de classificar é inerente às pessoas (BOWKER; STAR, 2000) e essa ação é um ato *político* que ocorre tanto em ambientes físicos quanto em digitais.

O debate sobre as questões relacionadas a gênero tem tido cada vez mais centralidade na sociedade do século XXI. Contudo, para entender o contexto e as conceituações teóricas que culminaram nas discussões da atualidade, é preciso situar sua origem e sua relação com o movimento feminista iniciado no século XIX.

A primeira onda dessa luta foi marcada pelo movimento de mulheres denominadas sufragistas que buscavam pelo direito à igualdade, tanto direitos civis como políticos e sociais

— esses os quais só eram dados aos homens. Naquele contexto, iniciou-se um questionamento a uma imposição de comportamentos generificados e fixos para homens e mulheres.

Décadas mais tarde, em meados de 1960, eclodiu com mais potência, tanto nos Estados Unidos quanto na França, uma denúncia às opressões que as mulheres vivenciavam. Motivadas pelo surgimento da pílula anticoncepcional, que proporcionava maior liberdade sobre seus corpos, as feministas americanas enfatizavam a opressão masculina, ao mesmo tempo que buscavam a igualdade de direitos. Já as francesas requeriam a necessidade de serem valorizadas pelas diferenças entre homens e mulheres (NARVAZ; KOLLER, 2006). Essa disputa caracterizou a segunda onda do feminismo.

Independente da potência política e social presente no discurso daquele momento, a centralidade na diferença sexual/biológica foi rapidamente criticada nos anos seguintes. Em contramão ao feminismo da década anterior, que “totalizava³¹” mulheres e homens à corpos possuidores de pênis e vulva, os Estudos de Gênero surgiram em meados dos anos 1970, trazendo em seu cerne o uso da palavra gênero como uma “categoria de análise”, na qual o objetivo era a construção de debates e de afirmação dos direitos das mulheres (MEIRA, 2014).

Ademais, com a chegada da década de 1980, os Estudos de Gênero foram impulsionados pelas contribuições filosóficas de Michel Foucault em *História da Sexualidade I: A Vontade de Saber* (1976) e Jacques Derrida em *Gramatologia* (1967), que desencadearam novos paradigmas aos estudos sociais³². Nesse enquadramento, alicerçadas em especial na obra de Foucault, autoras como Teresa de Lauretis e Judith Butler começaram a apresentar análises sociais mais complexas à medida que se apropriaram da visão da sexualidade como um dispositivo histórico de poder, que marca as sociedades ocidentais modernas e inserem o sexo em sistemas de regulação social (FOUCAULT, 2005 apud MISKOLCI, 2009).

Teresa De Lauretis, teórica feminista, sistematizou suas concepções sobre gênero fundamentadas na produção, na representação e na autorrepresentação. Para a autora, o gênero é:

uma representação e autorrepresentação e é produto de diferentes tecnologias sociais. Possui quatro características: (1) o gênero é uma representação - o que não significa que não tenha implicações concretas ou reais, tanto sociais quanto subjetivas na vida material das pessoas; (2) a representação do gênero é sua construção; (3) a construção do gênero vem se efetuando hoje no mesmo ritmo de tempos passados e (4) a

³¹ A expressão “totalizante” foi usada para descrever a ideia até então vigente de que havia uma essência, uma única forma estável e homogênea de ser mulher ou de ser homem (NARVAZ; KOLLER, 2006).

³² Para aprofundar neste item, indico a leitura de Miskolci (2009) - *A Teoria Queer e a Sociologia: o desafio de uma analítica da normalização e Metodologias Feministas e Estudos de Gênero: Articulando pesquisa, clínica e política*, de Narvaz e Koller (2006).

construção do gênero também se faz por meio da sua desconstrução (DE LAURETIS, 1987, p. 209).

Ao afirmar que o gênero é uma representação, a filósofa questionou a noção de que não é possível pensar no ‘ser homem’ ou no ‘ser mulher’ se não existe um Outro. É preciso de um referencial para delimitar o que outro é e o que eu sou. Nesse sentido, ela afirma que

o gênero não é uma propriedade de corpos nem algo existente *a priori* nos seres humanos, mas, utilizando as palavras de Foucault que traz um potente conceito sobre sexualidade, o gênero é um conjunto de efeitos produzidos nos corpos, nos comportamentos e nas relações sociais por meio do desdobramento de uma “complexa tecnologia política” (DE LAURETIS, 1987, p. 208).

Dessa forma, a diferença sexual biologizante em si não é um problema, mas os significados a ela atribuídos por meio de discursos e contratos socialmente estabelecidos sob a justificativa de “natural” podem estabelecer desigualdades entre homens e mulheres. Nessa lógica, o gênero não representa o indivíduo e sim uma relação social, na qual, ao aceitá-lo, a pessoa se classifica e passa a pertencer a um grupo, uma classe, uma categoria (DE LAURETIS, 1987).

Por esse ângulo, a materialidade do corpo não é uma “superfície” cujos significados são previamente definidos, não se surge no corpo as atribuições sociais e comportamentais das pessoas. Pelo contrário, é preciso controlar os significados que ele possui, reforçando a diferença sexual entre os corpos para que as pessoas os adequem aos limites estabelecidos pelos significados e, assim, as relações de poder se perpetuem. Para Teresa De Lauretis, o controle desse campo significacional acontece através do que ela denomina de *tecnologias de gênero*, isto é, as “*técnicas e as estratégias discursivas por meio das quais o gênero é construído*” (DE LAURETIS, 1987, p. 38).

Ao ponderar tal concepção, resgato o olhar de Teresa de Lauretis para o cinema sobre como ele é uma poderosa tecnologia de gênero, capaz de contribuir para a perpetuação das assimetrias de poder. Compreendendo-o como um trabalho semiótico que produz efeitos de significado e percepção, autoimagens e posições subjetivas para todos os implicados — produtores e receptores — (DE LAURETIS, 1984[1992]), a filósofa permite exemplificar dois tipos de controle simbólico fundamentais para a manutenção das desigualdades de gênero e extremamente comuns de serem representados nessas obras áudio-verbo-visuais: o *contrato sexual* e o *dispositivo amoroso*.

O *contrato sexual* é o meio pelo qual as pessoas, baseada na distinção sexual legitimada (principalmente) por meio das práticas e instituições sociais (heterossexualidade e casamento), estabelecem a dominação do masculino sobre o feminino (PATEMAN, 1993[1988]). Por meio

da divisão “natural” de comportamentos, o cinema opera de maneira binarizante, endossando, por exemplo: profissões majoritariamente ligadas à força, à ausência de sentimentos, ao uso da violência e ao apreço pela competição aos homens; enquanto as mulheres vinculam-se ao cuidado com a beleza (cabelereiras, vendedoras em lojas) e a socialização (garçonetes, professoras, babás). Além do universo cinematográfico, o contrato sexual também pode ser encontrado no universo dos jogos digitais que constantemente vinculam o protagonismo masculino a *games* competitivos e de guerras; e o protagonismo feminino a jogos digitais focados em socialização e em estética — como se elas fossem incapazes de lutar pela própria sobrevivência.

Já o *dispositivo amoroso* atua como um conjunto de elementos caracterizados e enunciados enquanto femininos, que carregam valores morais específicos, como o cuidado de outrem, o amor, a abnegação e, principalmente, a realização amorosa como o coroamento de uma existência (SWAIN, 2008). Nos filmes, as mulheres normalmente aparecerem em espaços domésticos, cuidando dos filhos e/ou os levando para a escola; preocupam-se com a família, são as primeiras a questionar se as crianças estão bem e em muitas idas às compras, “acidentalmente”, esbarram com o “homem perfeito”, que as amará e as possibilitará vivenciar o casamento dos sonhos. No universo dos *games*, as representações talvez se construam pelo uso de diferentes estratégias, dado que são diferentes tipos de mídia, e o jogo digital permite a interação, mas o dispositivo amoroso permanece. Em Super Mario Bros, um *game* no qual a pessoa assume a profissão de encanador (representado por um homem com grandes bigodes), o prêmio ao completar a aventura é o de resgatar a princesa (fortemente construída com traços reconhecidos como feminilidades - Figura 5) que tem como única função permanecer à espera de um único herói — o homem.

Figura 5 - Última cena do Super Mario Bros de 1985, na qual o protagonista vence o sequestrador e resgata a princesa.



Considerando esses dois exemplos, que são materializados por meio de diferentes tipos de representação e são fortemente utilizadas pelas tecnologias de gênero, Teresa De Lauretis enfatiza, sobre o cinema, que

A organização cinematográfica narrativa do conteúdo, ao seguir os códigos cinematográficos do Ocidente, articula a ação humana, estabelece significados em relação às imagens e vincula, ao mesmo tempo, a fantasia a imagens e significados. Esta associação da fantasia a certas representações, a certas imagens significantes, afeta o espectador com uma produção subjetiva. Dessa forma, o cinema atua de forma efetiva e poderosa na produção social da subjetividade (DE LAURETIS, 1984[1992], p. 89).

Ainda que os apontamentos sejam para a indústria cinematográfica, é possível transpô-los para a indústria de *games*, afinal, um jogo digital é composto de múltiplas semioses e, assim como o cinema, utiliza diferentes códigos para produzir seus significados. De outra forma, *os games podem ser compreendidos como tecnologias de gênero à medida que suas representações constituem um produto sociocultural semiótico, no qual, majoritariamente, tendem a reproduzir as desigualdades presentes em sociedades cisheterossexuais e patriarcais.*

Nas palavras de Leticia Rodrigues (2017), pesquisadora brasileira que primeiramente defendeu e discutiu essa perspectiva, esses *games* reproduzem discursos que reforçam a ideia binária homem/mulher (determinismo biológico), assim como naturalizam os conceitos de masculino e feminino (RODRIGUES, 2017).

Por mais que a representação seja uma parte determinante para a construção do gênero — segundo Teresa De Lauretis —, é preciso que as pessoas aceitem essas construções sociais e elaborem suas próprias experiências a partir delas. O nome desse processo é denominado por interpelação e, segundo Teresa De Lauretis, o termo refere-se ao processo pelo qual uma representação social é aceita e absorvida por uma pessoa como sua própria representação e, assim, torna-se real para ela, embora seja de fato imaginária (DE LAURETIS, 1987, p. 220).

Um tradicional exemplo disso é a marcação no campo gênero em uma ficha de cadastro. Ao assinalar masculino ou feminino (normalmente as únicas opções), a pessoa aceita uma das classificações a que ela foi apresentada, e se define, tanto para o Outro quanto para si. No caso do exemplo anterior, ao se classificar com o gênero feminino, as pessoas automaticamente tendem a se colocar em uma posição de inferioridade em relação aos homens (dentro de uma sociedade patriarcal). Então, qual seria a justificativa para isso? Não bastaria apenas ignorar os rótulos e se reconhecer da maneira que quiser?

Para manter o binarismo masculino-feminino, homem-mulher, hétero-homo, é fundamental o estabelecimento de regras, normas e leis que serão responsáveis por fiscalizar e

punir aquelas pessoas que ousarem ultrapassar os limites definidos. Segundo Carlos Mendonça (2017), os três elementos possuem características específicas e operam de formas distintas:

- As regras são criadas a partir da repetição das práticas diante de experiências similares que organizam um grupo. Sua recorrência provoca na consciência individual o sentido de que a regra é universal e deve sempre ser seguida em prol do comunitário;
- **As normas tornam habituais as convenções sociais**, estabelecem direções a serem seguidas, fundamenta os princípios responsáveis por criarem juízos de valor. A norma é o espírito da lei;
- As leis são, na ampliação máxima de seu sentido, toda regra jurídica (MENDONÇA, 2017, p. 16-17, grifos meus).

É precisamente nas sanções e proibições que os três elementos anteriores agem de forma vigilante e punitiva, especialmente as normas, pois se o gênero se dá na relação com o outro, cabe a elas estabelecerem as convenções sociais em torno do que é normal e, também, do que é anormal. Isso ocorre a partir do momento em que o normal, ao ser uma definição estatística, funde-se com o acordo firmado moralmente entre a comunidade e, assim, define e limita o que está dentro da norma (normal) e o que não compõe aquele grupo (anormal) (MENDONÇA, 2017).

Embora não exista uma “materialidade da norma”, as próprias tecnologias de gênero, através das escolhas semióticas que fazem (consciente ou inconscientemente), a reproduzem por meio de um jogo de visibilidades e invisibilidades. Ao escolher por um determinado grupo de atores ou personagens, automaticamente se exclui um outro. Ao optar por um protagonista, se exclui uma protagonista. Ao evidenciar um homem heterossexual, se omite um outro que não seja igual ao anterior. Assim, perpetua-se os corpos dignos de serem vistos, os corpos “normais”, ao passo de que para os não vistos só resta a anormalidade, a abjeção.

Sem distanciar dessa discussão, uma última parte do conceito teórico de Teresa De Lauretis sobre o gênero é o de que ele também é uma autorrepresentação. Por esse ângulo, é necessário problematizar o fato de que, enquanto seres humanos organizados simbolicamente e afetados por diferentes experiências, a autorrepresentação não pode ser designada por (exclusivamente) um aspecto anatômico (pênis ou vulva), por certas emoções ou por determinadas funções. Longe disso, ela é o conjunto de experiências vivenciadas e marcadas por diferentes momentos e motivações (SWAIN, 2008). É exatamente devido a essa inquietação comum aos seres humanos, que é preciso ser, a todo o tempo, alertado sobre o Outro, pois é por meio dele que a pessoa se reconhece enquanto sujeito e parte de um grupo. Nessa lógica, as tecnologias de gênero

constroem e mantêm uma realidade material feita de representações e autorrepresentação imaginárias por meio da linguagem, do vasto leque de discursos teóricos dos diferentes domínios disciplinares, de todo um aparato simbólico que

designa, cria e institui os lugares, o status, as performances dos indivíduos na sociedade (SWAIN, 2008, p. 8).

Contudo, por mais que as pessoas sejam o tempo todo “bombardeadas” por imagens e representações binarizantes e, também, fiscalizadas especialmente pelas normas sociais, as noções de gênero também se constroem a partir de sua própria desconstrução. Variando em diferentes níveis, alguns questionando o *status sexual quo* com mais potência do que outros, Teresa de Lauretis ressalta que a possibilidade para a emergência de novas representações não está próxima daquilo que é comumente apresentado/legitimado como o modelo a ser seguido (hegemônico), pelo contrário, essas possibilidades estão às margens da sociedade, no que ela chama de pontos cegos (*blind spots* ou *space-off*) (DE LAURETIS, 1987).

No principal contexto analisado por Teresa De Lauretis — o cinema —, essas novas representações de gênero dificilmente viriam, por exemplo, do universo Hollywoodiano, afinal, ele segue (e dita) os códigos que outras produções utilizam como referência. Para ela, possivelmente, essas outras criações imagéticas surgiriam nas periferias, nos filmes produzidos pelos gays, pelas lésbicas, pelas travestis, pelo povo preto, pelo povo indígena, entre outras pessoas que estão às margens do universo legitimado por Hollywood.

3.1. As Classificações e seus Efeitos Sociais

Interpretar o gênero a partir da visão de Teresa De Lauretis é relevante para compreender as contribuições de uma plataforma de jogos digitais na construção, manutenção e normalização do gênero, pois a autora, assim como outras e outros cientistas sociais, destaca a presença de uma “estrutura” responsável pela organização simbólica da sociedade: o sistema sexo-gênero. Para Teresa De Lauretis,

o sistema de sexo-gênero é tanto uma construção sociocultural quanto um aparato semiótico que atribui significados (identidade, valor, prestígio, posição de parentesco, *status* dentro de hierarquias sociais, etc.) a indivíduos dentro de uma sociedade. Assim, as concepções culturais de masculino e feminino são duas categorias complementares, mas que se excluem mutuamente, nas quais todos os seres humanos são classificados e formam, dentro de cada cultura, **um sistema de significações (um sistema simbólico) que relaciona o sexo a conteúdos culturais de acordo com valores e hierarquias sociais. Dessa forma, qualquer sistema de sexo-gênero está sempre intimamente interligado a fatores políticos e econômicos em cada sociedade**, embora os significados possam variar de uma cultura para a outra (DE LAURETIS, 1987, p. 211-212, grifos meus).

Por mais que o entendimento da filósofa seja amplo, suas contribuições podem ser aproximadas aos estudos realizados por Geoffrey Bowker e Susan Leigh Star (1996, 1998, 2000) sobre os sistemas de classificação e padronização dentro de sistemas computacionais. O

que conecta a discussão entre as autoras e o autor é o fato de que o ato de classificar, seja corpos ou “coisas” existentes dentro de sistemas computacionais, é inerente aos humanos e gera vantagens ou sofrimentos para aquilo que é classificado (BOWKER; STAR, 2000).

Ao trazer um autor e uma autora que aprofundam seus estudos dentro de sistemas computacionais e como isso afeta a realidade social daqueles que os utilizam, Geoffrey Bowker e Susan Leigh Star (2000) partem do ponto de que *um sistema de classificação é um conjunto de caixas (metaforicamente ou literalmente) nas quais as coisas podem ser colocadas para fazer algum tipo de trabalho — burocrático ou produção de conhecimento* (BOWKER; STAR, 2000).

Nesse sentido, resgatando a argumentação anteriormente posta sobre a materialidade do corpo não ser uma “superfície” cujos significados são previamente definidos, o ato de classificá-lo é justamente atribuir valores e percepções a essas “caixas marcadas pela biologia”. Obviamente, quando se pensa em questões de gênero, essa ação inserida dentro de uma cultura precisará acontecer de maneira contínua. Assim, quando Teresa de Lauretis endossa o quanto as tecnologias de gênero precisam estar todo o tempo “atualizando” as concepções em torno do gênero, ela dialoga fortemente com Bowker e Susan Leigh Star, quando ambos descrevem que *uma classificação é uma segmentação espacial, temporal ou espacial-temporal do mundo*” (BOWKER; STAR, 2000). Em razão dessa interseção entre as contribuições teóricas de diferentes áreas, é importante salientar dois aspectos da concepção proposta pelo casal de pesquisador e pesquisadora.

Primeiramente, a ampla definição para o termo classificação considera a purificação da instabilidade dos sistemas classificatórios como uma tarefa impossível, visto que seu enfoque se encontra no trabalho de plano de fundo envolvido na manutenção desses sistemas e processos (STAR; BOWKER, 1998). Nessa perspectiva, operacionalizar as duas autoras e o autor dentro de um estudo focado em uma plataforma é cabível, já que tanto o sistema sexo-gênero quanto o sistema de classificação presente em meu objeto de estudo operam na manutenção dos próprios sistemas por eles mantidos.

O segundo aspecto está diretamente relacionado à compreensão sobre qualquer sistema de classificação não requerer que sua concepção seja uma operação baseada na “classificação genética” (BOWKER; STAR, 1998, p. 233). Por esse ângulo, Teresa de Lauretis, Bowker e Susan Leigh Star têm como cerne de suas produções a noção de que questões biológicas não determinam, unicamente, as significações sociais atribuídas aos corpos, mas determinadas

classificações relacionadas a eles possuem efeitos e consequências materiais às pessoas classificadas³³.

Nessa esteira, o que se deve ter em vista nesse debate é que **as práticas de categorização e classificação se relacionam diretamente com as escolhas políticas, morais e éticas de cada sociedade** (BOWKER; STAR, 2000). Por meio de explanações sobre as implicações dos sistemas de classificação presentes no *International Classification of Diseases (ICD)* e no *Apartheid* na África do Sul no livro *Sorting Things Out: Classifications and Its Consequences (2000)*, Bowker e Susan Leigh Star evidenciaram as diversas consequências que tais sistemas geraram para diferentes sociedades. Por exemplo, durante o *Apartheid* na África do Sul

Se alguém quisesse ser classificado como um homem branco, mas fosse classificado como “uma pessoa de cor”, ele ou ela não poderia frequentar uma “escola branca”. Se eles se matriculassem em uma “escola de cor”, isso poderia se tornar mais uma evidência legal de que eram de cor. Vários fizeram cursos por correspondência como solução, pois o *apartheid* aparentemente não funcionava a longa distância (curiosamente, sem um componente face a face, ele não foi imposto) (BOWKER; STAR, 2000, p. 206, grifos meus).

Apoiada nessa situação, a política de segregação racial do *Apartheid* sul-africano determinava, com base em um sistema classificatório, o acesso do povo a diferentes espaços. Embora esse período cruel tenha acabado, não é preciso atravessar o continente para pensar em outros exemplos práticos sobre o uso de sistemas como esse. Quando se pensa no acesso a banheiros públicos classificados como masculinos e femininos e se imagina uma possível utilização desses espaços por pessoas de gêneros opostos ao que as classificações sinalizam, certamente vem à mente alguma experiência de represália àqueles que, por algum motivo, não as seguiram. Nessa lógica, não é possível desvincular o ato de classificar (ou ser classificado) de uma ação isolada, de um ato Apolítico. Em um grupo de pessoas (sociedade), o próprio ato de “colocar” valores e percepções dentro de diferentes “caixas” é, antes de mais nada, uma ação política.

Evidentemente, se classificar é algo inerente aos seres humanos, é preciso argumentar que enquanto sociedade é fundamental manter

uma agenda moral e ética quando consultamos e utilizamos esses sistemas. **Cada padrão, cada categoria, cada classificação valoriza algum ponto de vista e silencia outro.** Isso não é, na verdade, algo inerentemente ruim, é inevitável, mas é uma escolha ética e, como tal, é perigosa - não ruim, mas perigosa (BOWKER; STAR, 2000, p. 5)

³³ Em sua publicação *O Poder, a Tecnologia e a Fenomenologia das Convenções. Ou: de ser alérgica às cebolas* (1996), Susan Leigh Star traz exemplos de como as classificações presentes na sociedade impactam diretamente na vida das pessoas, citando, por exemplo, como a dificuldade de pessoas alérgicas a alguns alimentos gera transtornos em redes de comida *fast-food*.

Desse modo, quando se pensa em sistemas de classificação, principalmente atentando-se a questões de gênero, em uma plataforma de *games*, é necessário ampliar o debate. É complexo vislumbrar uma agenda moral e ética global quando as próprias noções de gênero são culturais e localizadas. Se classificações são atos políticos que atribuem significados às “caixas” classificadas (utilizo caixas em um sentido amplo para me referir aos corpos e às coisas) e se o próprio sistema de sexo-gênero é uma construção sociocultural distinta para cada sociedade (ainda que possuam similaridades entre diferentes povos), deve-se pensar o gênero em um âmbito global. Dessa forma, para investigar suas materializações dentro de uma plataforma internacional de jogos digitais, é necessário considerar que **existem políticas globais de gênero** (CONNELL, 2009).

Dialogando com pesquisas de diferentes regiões do mundo, inclusive com as da América Latina, Raewyn Connell, pesquisadora australiana transexual, discute em sua obra, *Gender in World Perspective* (2009), que *as políticas globais de gênero representam a luta para uma recriação interminável das relações de gênero, isto é, uma recriação na qual sua forma seja mais democrática e que todos avancem para a igualdade de participação, de poder e de respeito* (CONNELL, 2009).

Ao comentar trabalhos que analisam diferentes sociedades patriarcais, como Índia, Estados Unidos, Rússia (durante o período soviético e pós-soviético), entre outros; e ao mostrar pequenos avanços em direção a relações de gênero menos desiguais, Raewyn Connell ressalta que

o gênero é parte integrante das riquezas culturais da maioria das regiões do mundo e vai do *Noh*³⁴ ao *reggae* e ao *hip hop*. É difícil imaginar as peças de Shakespeare, a *Iliada* de Homero, *Ulisses* de Joyce, a poesia de Rumi, o *Ramayana* ou os filmes de Bergman sem o gênero. As alegrias, as tensões e as complicações das relações de gênero estão entre as fontes mais poderosas de criação cultural (CONNELL, 2009, p. 143).

A afirmação da autora é pertinente para esse raciocínio, pois ressalta a existência de uma compreensão e uma luta em nível mundial sobre as relações de gênero que vão além das noções e das performances localizadas dentro de cada sociedade. Portanto, ainda que cada pessoa/grupo social as compreenda de diferentes maneiras, existem “articuladores” comuns que cruzam as fronteiras geográficas e podem adquirir valores sociais para quem as acessa.

³⁴ *Noh* é um tipo de drama teatral em que a dança e a música desempenham um papel importante. A história é contada não apenas por meio do diálogo, mas também por meio do *utai* (canto), *hayashi* (acompanhamento musical) e *dança*. É como um musical, mas do século XIV (WEB JAPAN, 2020).

Sob essa perspectiva, ainda que o sistema sexo-gênero e as classificações existentes dentro de cada comunidade sejam únicos, suas compreensões se inserem dentro de um *circuito de comunicação global*. Interpretar dessa forma é reivindicar uma visão complexa para pensar o processo comunicativo presente em todo o planeta com base na ideia de integração do espaço da produção e da recepção (ESCOSTEGUY, 2007).

Partindo da matriz britânica dos estudos culturais presente em trabalhos de pesquisadores como Stuart Hall e Richard Johnson; e das contribuições do latino-americano Martín-Barbero, a autora recorre, na argumentação seguinte, às palavras de Stuart Hall (2003):

Toda sociedade ou cultura tende a impor suas classificações do mundo social, cultural e político. Essas classificações constituem uma ordem social dominante, apesar de essa não ser nem unívoca nem incontestável. Associada a essa ideia, a existência de sentidos dominantes (ou preferenciais) não está dentro de um sistema fechado nem fixo, eles dão vazão a leituras preferenciais, já que a sociedade é um campo aberto de discurso (HALL, 2003 apud ESCOSTEGUY, 2007, p. 126).

Analisar as representações de gênero materializadas nas capas de jogos etiquetados como LGBT e Gay, um dos objetivos específicos deste trabalho, a partir de um circuito de comunicação global e de noções globais de gênero é fundamental para esta dissertação. Ao investigar representações de gênero presentes dentro de uma plataforma internacional de distribuição de jogos digitais alicerçados a essa perspectiva, me distancio de uma ideia do gênero como um constructo sociocultural *unicamente* localizado. Isso me permite vislumbrar possíveis embates políticos presentes nas próprias classificações existentes dentro do meu objeto de estudo, afinal, LGBT é um acrônimo que por si só mescla orientações sexuais (lésbica, gay e bissexual), identidades transgênero; é utilizado em vários países do mundo e historicamente carrega uma série de lutas por visibilidade.

Embasado em um circuito global de comunicação e retomando a circunstância de que práticas de categorização e classificação relacionam-se diretamente a escolhas políticas, Bowker e Susan Leigh Star (2000) propõem quatro temas para a compreensão da classificação³⁵ em relação às políticas e às histórias das pessoas envolvidas e afetadas por sistemas de classificação, são eles:

- **Perceber a ubiquidade das classificações:** esse tema consiste em observar como muitos sistemas classificatórios estão tão presentes em nossas vidas e em nossa sociedade que muitas vezes sequer os notamos. Eles estão tão naturalizados em nossas relações sociais que embora seja possível retirar um único para fins de referência, na realidade nenhum deles fica sozinho. Esses sistemas têm como subpropriedade a interdependência;

³⁵ As mesmas propriedades são aplicáveis a questões ligadas à padronização das coisas. Abordarei tais questões a posteriori.

- **Perceber a classificação como sendo materialmente texturizada:** esse tema elucida como as classificações têm uma “força material” no mundo (como já demonstrei anteriormente) e vão além dos processos mentais. O uso de metáforas está intimamente ligado à mudança de um pensamento abstrato para algo “texturizado”;
- **Perceber o passado como indeterminado:** esse tema demonstra a importância de compreender a evolução histórica das ubiquidades presentes em sistemas de classificação e de perceber como múltiplas vozes estão representadas em qualquer um (mesmo que estejam invisibilizadas). Observar o passado desses sistemas nos permite perceber como narrativas que se tornaram universais dentro das sociedades foram construídas;
- **Revelar as políticas práticas de classificação:** esse tema se divide em dois aspectos. O primeiro se relaciona ao processo de definir as classificações utilizadas. **O segundo ao processo de decidir o que é visibilizado dentro de um sistema e claramente o que será invisibilizado.** Naturalmente, a natureza dessas classificações ocorre a partir de **conflitos entre quem usa os sistemas e quem os cria.** Para mais, **sempre existirão vantagens e desvantagens em ser visível** e isso torna-se algo crucial para o sistema ser capaz, ou pelo menos adequado para ser utilizado (BOWKER; STAR, 1998, p. 234-235, grifos meus).

Os quatro temas propostos pelo autor e pela autora serão debatidos ao longo deste trabalho, mas, uma vez que meu objetivo principal é compreender as contribuições de uma plataforma de *games* na construção, na manutenção e na normalização do gênero, um deles merece um olhar mais cuidadoso.

Ao evidenciar como segundo aspecto *o processo de decidir o que é visibilizado e invisibilizando dentro de um sistema computacional* (tema “revelar as políticas práticas de classificação”), destaco um elemento indispensável para investigar a plataforma por mim escolhida: a presença de um moderador, alguém que influencia fortemente no que é visto e no que não é.

Quando Raewyn Connell (2009) entende que existem políticas globais de gênero, ela reconhece que o Estado não é somente a instituição mais importante para essas políticas — ele também é um participante em muitas delas (CONNELL, 2009, p. 145). Diante disso, o Estado enquanto uma instituição social democrática pode cumprir o papel de moderador em prol de seu povo, caso essa noção fosse transposta para um sistema computacional.

Por outro lado, no caso desta dissertação, optei por investigar uma plataforma de distribuição de jogos digitais criada por uma empresa privada, ou seja, sua mediação não está, necessariamente, preocupada em promover políticas para a visibilidade de *games* produzidos por grupos marginalizados — como o das pessoas LGBT. Nesse sentido, se as classificações são atos políticos e se a plataforma é, antes de mais nada, um sistema computacional, Bowker e Susan Leigh Star (1998), considerando e analisando esses sistemas em sua completude, questionam: quem determina o resultado final na construção de um sistema de classificação? Como ocorrem as negociações entre aqueles que o utilizam e aqueles que o constroem?

(BOWKER; STAR, 1998, p. 235). Além destas, refletindo sobre meu tema de interesse, acrescentaria também: como as classificações legitimadas por uma plataforma de *games* pode contribuir ou dificultar o acesso a determinados tipos de conteúdo? Um sistema de etiquetas pode mudar o comportamento e as relações existentes dentro da comunidade que o utiliza? É possível que dentro de sistemas computacionais o desejo político de requerer diferentes classificações sobre os próprios corpos e suas próprias vivências crie barreiras para a localização e recuperação dessas criações?

Para pensar nessas respostas, é oportuno retornar ao fato de que a popularização da internet nos anos 1990 intensificou as dinâmicas de consumo entre países muito distantes, como os Estados Unidos e o Japão, em especial para o universo de mangás, animes e *games*. Como resultado desse momento, quando me propus a ampliar o debate em torno das questões de gênero presentes no eixo Brasil-Estados Unidos, aprofundando um pouco mais sobre a cultura japonesa, e do uso de uma plataforma global, novas perguntas surgiram: o que é uma “bicha japonesa”? Como ela é esteticamente representada? Quais as diferenças entre um estereótipo negativo em torno de um homem gay nipônico e um estadunidense? Qual ou quais são as normas no Japão quando o assunto é a homossexualidade e suas práticas?

3.2. As Representações de Gênero e as divergências entre Estados Unidos e Japão

Como apontei no primeiro capítulo deste trabalho, a apropriação do *yaoi* e sua reconfiguração para o *yaoi bear* transformou um gênero de mangás, que na cultura nipônica nunca teve relação com as pautas identitárias masculinas *gays*, em uma mídia (e posteriormente um ‘tipo de jogo’) de resistência para homens *gays* (cisgênero) estadunidenses.

No entanto, por mais que, nas décadas anteriores, animes, *games* e mangás já fossem exportados para todo o mundo, é fundamental retornar a um dos principais eventos responsáveis por definir a estratégia mercadológica que influenciou diretamente na percepção das representações de gênero japonesas ao redor do globo: o lançamento, em 1963, da primeira série animada japonesa “*Tetsuwan Atomu*”, ou como ficou conhecida fora do Japão, “*Astro Boy*”.

O anime *Astro Boy* (Figura 6) foi criado a partir de uma série de mangás escritas e ilustradas por Osamu Tezuka em 1952 e conta a história de um androide com emoções humanas, que foi vendido para um circo de robôs. Salvo pelo professor Ochanomizu, “Atom” torna-se um “filho” para o homem e ambos vivem diversas aventuras. A mangá ‘*Tetsuwan Atomu*’ foi publicada em uma revista *shonen*, logo, era direcionada ao público adolescente masculino.

Figura 6 - Capa da mangá Tetsuwan Atomu, v.1



Fonte: <https://comicvine.gamespot.com/tetsuwan-atom-1-vol-1/4000-629706/>

Minha atenção a esse momento em específico ainda não se vincula diretamente à obra ou à representação gráfica de gênero em si, mas à estratégia de negócios estabelecida pelo mercado em torno da popularidade de Astro Boy: o *media mix*. Em sua obra *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Marc Steinberg (2012[1977]) argumenta que o *media mix* é um vocábulo japonês para o que desde a década de 1980 ficou conhecido mundialmente como transmídia (STEINBERG, 2012[1977]). A prática de uma produção transmidiática por parte da indústria tem uma grande relevância no mundo dos negócios, visto que como diferentes produtos são criados a partir de um mesmo universo, consumidoras e consumidores podem acabar transitando entre obras distintas, mas ainda assim permanecem dentro de uma mesma franquia.

É apropriado pontuar que o pensamento necessário para a idealização do *media mix*, aqui o reduzindo a uma estratégia de *marketing* e negócios, tem sua origem em uma perspectiva de *marketing* originada nos Estados Unidos. De acordo com Steinberg:

O impulso para a introdução do “*marketing* estilo americano” foi a viagem de setembro de 1955 de executivos da alta administração do Japão aos Estados Unidos,

que tinha como o objetivo observar e aprender com eram as práticas de negócios das empresas americanas. O que eles (japoneses) notaram, entre outras coisas, foi a importância que as empresas americanas atribuíam ao *marketing*. Ao voltar para o Japão, trouxeram uma valorização cada vez maior do lugar do *marketing* nos negócios (STEINBERG, 2012[1977], p. 136,137, tradução minha).

A viagem de executivos em 1955 e a tentativa de incorporar as práticas estadunidenses de *marketing* resultaram no *media mix* que foi utilizado de diferentes³⁶ “formas”, sobretudo a do *anime media mix* (STEINBERG, 2012[1977]), isto é, uma produção transmidiática na qual o anime é o “ponto central” para mídias adjacentes, como adesivos (*stickers*) e brinquedos. Nesse contexto, retomo Astro Boy, pois, mercadologicamente, ele instaurou um dos maiores sucessos japoneses da animação japonesa (senão a maior) daquela época e foi responsável por estabelecer uma série de padronizações, tanto para animes quanto para mangás e, posteriormente, para *games*.

Evidenciar a padronização mercadológica utilizada pela cultura nipônica é essencial para produzir minha análise, em especial a visual, pois remete a uma discussão apresentada no segundo capítulo: a do debate teórico em torno das noções de gênero e a da relevância das classificações nesse processo. Naquele momento, apresentei princípios sobre como as classificações têm consequências sobre os “corpos marcados pela biologia”, mas não me aprofundi sobre como as representações produzidas pela indústria do cinema e dos *games*, por exemplo, utilizam de uma série de “padrões de sucesso” para cristalizar e manter as noções de gênero como categorias estáveis.

Por esse ângulo, Bowker e Susan Leigh Star (2000) ressaltam que as classificações e as padronizações estão intimamente relacionadas, mas não são idênticas. Para o autor e a autora, um padrão é, em parte, uma forma de classificar o mundo e possui várias dimensões:

1. Um "padrão" é qualquer conjunto de **regras acordadas para a produção de objetos (textuais ou materiais)**.
2. Um **padrão** abrange mais de uma comunidade de prática (ou local de atividade). Ele também **tem alcance temporal, pois persiste com o tempo**.
3. Padrões são implantados para fazer as coisas funcionarem juntas, por exemplo: os protocolos utilizados pelos computadores para a comunicação pela Internet envolvem uma série de padrões que precisam funcionar bem em conjunto para que o usuário médio obtenha acesso contínuo à rede de informações.
4. Os órgãos jurídicos costumam fazer cumprir os padrões, sejam estes determinados por organizações profissionais, organizações de fabricantes ou o estado.
5. Não há nenhuma lei natural de que o melhor padrão deve vencer - QWERTY, Lotus 1 23, DOS e VHS são frequentemente citados como exemplos neste contexto. **Os**

³⁶ Para o autor, o *media mix* visa usar o efeito sinérgico de múltiplas mídias, com a finalidade de levar o consumidor a um objetivo específico — a compra do produto do anunciante como meta final. O *anime media mix*, por outro lado, não tem um objetivo único ou fim teleológico; o consumo de qualquer produto desse “mix de mídia” fará com que a empresa inteira cresça. Como cada “mídia-commodity” é também uma propaganda de mais produtos da mesma franquia, esse é um consumo que produz mais consumo (STEINBERG, 2012[1997])

padrões que ganham (aqueles que funcionam melhor ou são mais “aceitos” - se comparado a outros) podem fazê-lo por uma série de outras razões: eles constroem em uma base instalada, **tinham um marketing melhor no início ou eram usados por uma “comunidade de guardiões”³⁷ que favoreciam seu uso**. Às vezes, os padrões vencem devido a uma conspiração direta, como no caso do refrigerador a gás documentado por Cowan (1985).

6. Os padrões têm uma inércia significativa e podem ser muito difíceis e caros de mudar (BOWKER; STAR, 2000, p. 13-14, tradução minha, grifos meus).

Em consonância com a visão do pesquisador e da pesquisadora, é pertinente pensar que o sucesso de Astro Boy e da utilização do *anime media mix* trouxe implicações significativas para o que hoje os usuários e as usuárias da *Itch.io* identificam como um “*game* LGBT ou Gay”, e como são as representações nesses jogos digitais. Se os padrões têm uma inércia significativa e podem persistir com o tempo, as capas de alguns *games* na plataforma podem materializar tais princípios de produção, mesmo que de maneira inconsciente. Princípios os quais, mesmo sendo produzidos ou veiculados dentro do contexto estadunidense (recorte deste trabalho), ainda buscam reproduzir normalizações de gênero originárias do Japão.

Assim, ainda que o público visado anos depois pelas mangás *yaoi* e *yuri* trouxesse características próprias, no que tange especialmente à estética e à narrativa, o “padrão de sucesso” para as criações podem carregar resquícios da indústria de animação japonesa, organizada a partir de Astro Boy. Segundo Steinberg (STEINBERG, 2012[1977]),



A imagem do *Atomu* (*Astro Boy*) apareceu nos programas de TV, nos mangás e, cada vez mais, nos inúmeros outros produtos desenvolvidos em torno da imagem ou forma do *Atomu* [...]. A partir do nexos sinérgico³⁸ criado por esta expansão contínua do mundo *Atomu* em diversos domínios da cultura infantil, pelo seu aparecimento semanal na televisão em novas situações e por sua aparição mensal em mangás, o personagem de *Atomu* ganhou um dinamismo que Uehara, o ex-ídolo do Marble Chocolates, nunca poderia igualar. Este foi **um dinamismo gerado pela renovação perpétua, combinado com uma capacidade de reconhecimento mantida através da consistência da imagem e design da personagem e alimentada pelo movimento limitado da anime. A imobilidade dinâmica da imagem e a reutilização de padrões de movimento e poses no anime foram fundamentais para manter a consistência e comunicação de *Atomu* através das formas de mídia. Dos animes aos mangás, dos adesivos aos brinquedos, a imobilidade física e a consistência da imagem garantiram a intensificação sinérgica do desejo e da circulação** (STEINBERG, 2012[1977], p. 143, tradução e grifos meus).

³⁷ O autor e a autora não deixam claro o que seriam essas “comunidades de guardiões”. No entanto, me parece ser as pessoas que estão em posições de poder, pois podem favorecer ou não o uso de algum padrão. Pelo contexto, o uso da palavra “*gatekeeper*” (porteiro, guardião) é uma analogia a quem está na porta permitindo a entrada ou não de algo. No texto original a frase é: “The standards that do win may do so for a variety of other reasons: they build on an installed base, they had better marketing at the outset, or they were used by a community of gatekeepers who favored their use.” (BOWKER; STAR, 2000, p. 14)

³⁸ A noção de sinergia é um dos três aspectos defendidos pelo autor para definir o *media mix* enquanto um conceito macro que posteriormente é adaptado e utilizado de diferentes formas — como o *anime media mix*. Para saber mais, ver a página 139 da obra em questão.

Os argumentos de Steinberg corroboram a lógica de padronização apontada por Bowker e Star (2000). Observando especificamente a evolução do *yaoi*³⁹, produzida pelo site japonês Chil Chil⁴⁰ e traduzida pelo portal brasileiro especializado no gênero Blyme Yaoi (2019), a tabela abaixo (Tabela 1) apresenta um resumo dos aspectos estéticos, de algumas padronizações e de mudanças.



Tabela 1 - A evolução do gênero Boys Love/Yaoi

A EVOLUÇÃO DO BOYS LOVE/YAOI	
	<p>Entre 1926 a 1988, as principais características eram:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Olhos grandes e brilhantes, bocas pequenas, cabelos ondulados e charmosos; • Corpos delicados e dedos finos; • Estética <i>bishounen</i>.
	<p>Na década de 1990:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Queixos bonitos, pescoço e membros longos e olhos compridos; • Personagens com acessórios prateados ou em tons de preto, asas, correntes, cruzes, ataduras, etc; • Muitas vezes, os jovens olhavam para o leitor com uma “expressão perigosa” • As franjas pontiagudas como uma possível influência do boom do <i>visual kei</i>⁴¹.

³⁹ No portal, a matéria é apresentada como a evolução do gênero *Boys Love*. Em razão das divergências de tradução do termo em japonês para a língua inglesa ou para o português, Zsila e Demetrovics (2017) consideram *Boys Love* como um termo guarda-chuva para mangás e animes, cuja temática envolve o relacionamento romântico entre dois homens. Ainda sob esse ponto de vista, é destacado que, em termos narrativos, *Boys Love* poderia se distinguir do *Yaoi*, uma vez que o primeiro seria mais focado em aspectos emocionais, e o segundo apresentaria um homoerotismo em uma forma sexualmente explícita. Em termos estéticos, ambos permanecem próximos às noções estabelecidas para o recorte demográfico *shoujo* (mangás para o público adolescente feminino).

⁴⁰ Matéria disponível em: <https://www.chil-chil.net/compNewsDetail/k/blnews/no/20066/> Acesso em: 27 set. 2020.

⁴¹ O *Visual Kei* ou *Visual Rock* é um movimento musical que mistura vários estilos de rock e forma mais uma das tribos que frequentam as ruas de Tóquio. Essa tribo é caracterizada por um estilo Punk/Gótico híbrido, influenciada pelas bandas de J-Rock, como Devil Kitty e Mar Luna. Em outras palavras, refere-se a um movimento entre músicos japoneses caracterizados por trajes elaborados, maquiagens marcantes, cabelos coloridos com penteados incomuns, performances extravagantes e, em alguns casos, aliados a uma estética andrógina (KAWANAMI, 2012).

	<p>Na década de 2000, temos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esteticamente, era possível identificar com mais facilidade quem era o <i>uke</i> (passivo) ou o <i>seme</i> (ativo); • Nessa época, era comum <i>semes</i> do tipo “<i>oresama</i>” (personagens com personalidades arrogantes e convencidos) ou “perfeitos” — dentro de uma lógica hegemônica estadunidense, seriam homens bonitos, ricos, inteligentes, etc. <p>Nesse momento, também foi mais frequente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rostos com lábios grossos, <i>semes</i> com rostos longos e <i>ukes</i> femininos com olhos grandes • Cenários e acessórios compostos por flores.
	<p>A partir de 2010, é mais comum:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Seimes</i> e <i>ukes</i> magros, porém com músculos; • Ao invés de pinturas leves, há histórias com cores vibrantes e sólidas, mais próximas dos animes; • As diferenças entre <i>seme</i> e <i>uke</i> tornaram-se menos físicas sendo identificáveis mais pelas poses e expressões; • Mais capas nas quais somente um dos personagens principais aparece.

Fonte - Produzido pelo autor a partir de BLYME YAOI, 2019 apud CHIL, 2019.

A retomada de representações de gênero evidenciando alguns dos aspectos da padronização utilizada pela indústria japonesa para a produção de mangás e animes, particularmente para o gênero *yaoi*, tem um objetivo específico. Com a popularização de *Astro Boy* e o crescimento estrondoso da economia japonesa até a década de 1990, especialmente pelos produtos tecnológicos, o Japão definitivamente reergueu-se após a Segunda Guerra Mundial. No entanto, em tal momento, sua economia entrou em um processo de estagnação, e para evitar perder sua influência em diversos países do mundo, o país recorreu a uma série de recursos estratégicos. Para Nye (1990 apud ISSHIKI; MIYAZAKI, 2016), o *soft power* é o poder que um país possui para influenciar indiretamente o comportamento de outros, mediante recursos que não sejam a força militar ou econômica. No caso do Japão, a cultura pop (mangás, animes, música e moda) foi o instrumento diplomático utilizado com essa finalidade (ISSHIKI; MIYAZAKI, 2016).

Nessa conjuntura, para se pensar em representações e padronizações, é pertinente ter em vista que a cultura pop japonesa, veiculada mundialmente e reconhecida por diversos jovens, criou textualidades sobre o país nipônico que não representam, necessariamente, todos os aspectos e noções comuns à cultura japonesa. Dessa forma, é essencial delimitar as singularidades que atravessam as representações da homossexualidade nipônica para se ter um parâmetro visual do que é uma “bicha japonesa”, assim como o que é um gay hegemônico estadunidense. Por mais que o Japão tenha se construído sob uma sociedade patriarcal, as origens das opressões relacionadas a gênero e sexualidade são distintas quando comparadas às estadunidenses. Além disso, a divisão binária de posições sexuais que estadunidenses e brasileiros fazem em relação à própria homossexualidade, categorizando comportamentos e representações específicas para quem é ativo (penetra) e quem é passivo (penetrado), tem discrepâncias significativas em relação à cultura nipônica.

Inicialmente, é favorável destacar a figura adiante (Figura 7), que traz um painel com representações brasileiras e estadunidenses em relação à homens gays. Ao carregarem traços de feminilidade, seja nas vestimentas e/ou nos gestos, as representações abaixo são socialmente compreendidas como “negativas”, isto é, são vistas como uma ofensa a forma que um homem deve ser/parecer - aquele que deve ter uma postura de “macho-alfa” e nunca demonstrar sentimentos.

Figura 7 - O lado esquerdo refere-se às bichas brasileiras e o direito, às americanas. Nomes da esquerda para a direita no 1º quadro: Vera Verão, Pablllo Vittar, Clodovil, Linn da Quebrada. 2ª quadro: Jonathan Van e três modelos da campanha #ProudInMyCalvin



A literatura sobre a homossexualidade e sobre as hierarquizações das masculinidades é vasta. Diversos autores e autoras, como Christopher Forth (2013), Connell e James W. Messerschmidt (2013), Ettore Medeiros e Carlos Mendonça (2016), Florence Tamagne (2013), Jeffrey Weeks (1998), Néstor Perlongher (2008), Richard Miskolci (2015), já debateram tais

questões. No entanto, estabelecer um comparativo com o Japão é profícuo, uma vez que as normas que pautaram séculos da sociedade nipônica trazem uma perspectiva singular para criar um parâmetro entre a bicha estadunidense e a japonesa.

Um primeiro aspecto dessa questão está ligado diretamente ao ânus e à prática do sexo anal. Ao contrário da repulsa americana/brasileira em relação aos assuntos ligados ao ânus e as fezes, sobretudo de sua conotação pútrida, a sociedade japonesa compreendia, em seu passado, a função anal como algo digno de um certo respeito e, até mesmo, de adoração. De acordo com Leupp (2019[1956]),

Pani-yasu-biko-nô-kami e *Pani-yasu-bime-nô-kami*, respectivamente deuses da terra e do barro, nasceram do ânus da deusa *Izanagi*⁴². Desconhece-se exemplos de outros povos cujas divindades foram concebidas do excremento. [...] A sociedade cortesã do período medieval promovia concursos de quebra-ventos nos quais nobres expunham as nádegas e soltavam peidos mútuos no rosto para serem avaliados por um júri de *connoisseurs*⁴³. A decomposição do esterco não era atribuída a bactérias, mas aos *gaki*, fantasmas famintos condenados a vagar pela Terra, alimentando-se dos dejetos humanos (LEUPP, 2019[1956], p. 108-109).

Em contraponto a essa realidade histórica nipônica, em diversos países cuja matriz religiosa não é vinculada àquelas asiáticas, o ânus e sua função anal (para o prazer ou não) foi fortemente rotulado como algo sujo, privado. Na obra *Pelo Cu: Políticas Anais*, Javier Sáez e Sejo Carrascosa (2016) comentam como os relatos médicos produzidos em meados do século XIX contribuíram para a invisibilização do ânus como uma forma de prazer para homens e mulheres. Para os autores, a associação da penetração anal (sodomia) como uma característica exclusiva da homossexualidade, desconsiderando, assim, a existência da prática entre homens e mulheres heterossexuais, foi uma maneira do regime heteronormativo limpar seu “próprio território” e apagar suas trilhas referentes ao desejo anal (SAÉZ; CARRASCOSA, 2016).

Retrocedendo para o século XVI, a cultura nipônica possui mais características singulares sobre a prática do sexo anal que justificam porque tal ato não era visto como algo “problemático”. Naquele momento, as influências do Japão estavam fortemente associadas às diferentes culturas do Extremo Oriente, como o budismo e confucionismo⁴⁴. Destaco aqui os

⁴² *Izanami* (aquela que convida) e *Izanagi* (aquele que é convidado) eram deuses que representavam o Céu e a Terra, sendo eles os criadores de Oyashima (as grandes oito ilhas do arquipélago japonês) (KAWANAMI, 2015b).

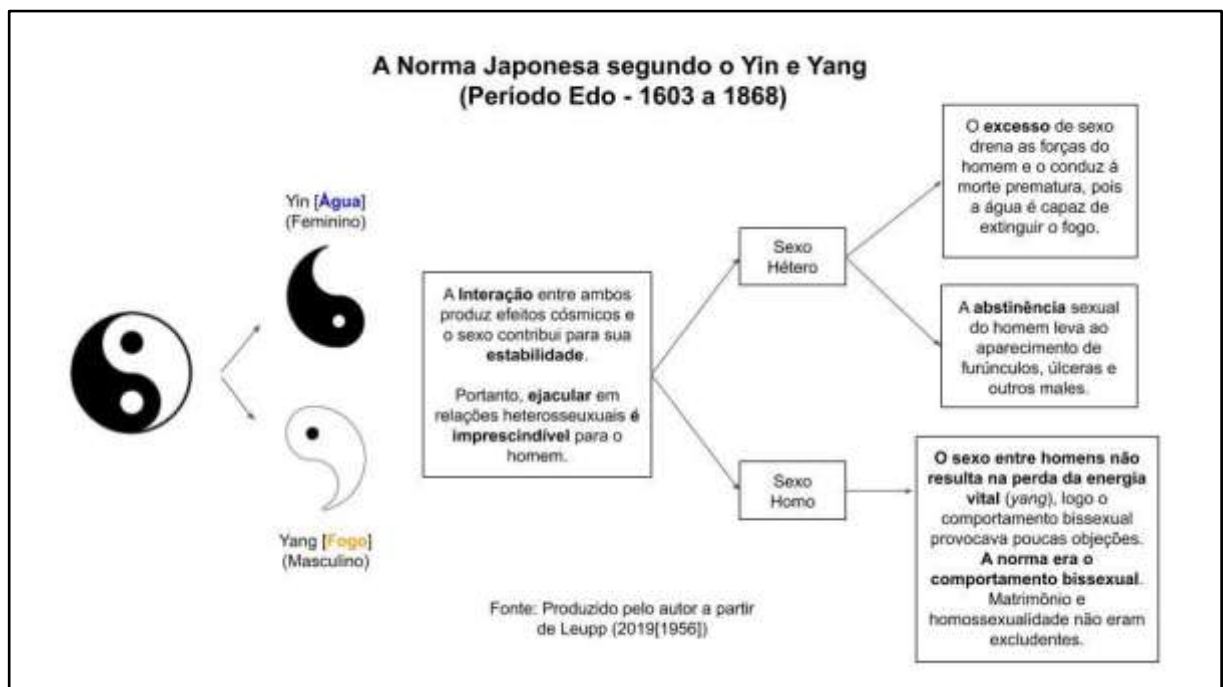
⁴³ Significa conhecedores, tradução literal.

⁴⁴ Confucionismo é uma filosofia baseada na cultura e nas crenças chinesas. Valoriza a família, venera a ancestralidade, o respeito aos idosos e à família. Para saber mais sobre Confúcio, indico uma versão resumida em: <https://www.youtube.com/watch?v=GraCVk8Yohw>.

conceitos filosóficos do *yin-yang* (feminino-masculino) — dois princípios taoístas⁴⁵ que evidenciam a dualidade do universo.

Para a filosofia em questão, a interação entre homens e mulheres é necessária para o equilíbrio das forças internas de cada ser, e o sexo é uma atividade que contribui para isso, necessitando, obrigatoriamente, da ejaculação do homem para a troca de parte do seu *yang* por *yin* (LEUPP, 2019[1956]). Leupp afirma ainda que o excesso de sexo drena as forças do indivíduo, levando-o à morte prematura; ao contrário da abstinência, que causa males, como furúnculos e úlceras. Em razão disso, o pesquisador destaca que a norma japonesa vigente no Período Edo (1603 a 1868) não tinha objeções ao comportamento bissexual, inclusive considerando o matrimônio e o sexo com homens como realidades conjuntamente possíveis (LEUPP, 2019[1956]). A próxima figura (Figura 8) expõe um resumo desses últimos argumentos.

Figura 8 - A norma japonesa segundo os conceitos filosóficos do yin-yang



Fonte - Produzido pelo autor a partir de Leupp (2019[1956]).

⁴⁵ O taoísmo é uma religião de filosofia chinesa; baseia-se no sistema politeísta e filosófico de crenças parecidas com os antigos elementos místicos e enigmáticos da religião popular chinesa, como: culto aos ancestrais, rituais de exorcismo, alquimia e magia (BRASIL ESCOLA, 2020). Para saber mais sobre Taoísmo, indico uma matéria disponível em: <https://tvbrasil.ebc.com.br/retratosdefe/episodio/taoismo-filosofia-sabedoria-religiao>. Acesso em: 25 nov. 2020.

Evidenciar esses aspectos do passado japonês me permite apontar uma última consideração sobre os papéis sexuais e a dicotomia de representações entre ativo/passivo presentes nas culturas analisadas nesta dissertação. Conforme aponta a pesquisa de Ettore Medeiros (2017), no aplicativo de relacionamento sexual entre homens Grindr, a virilidade e a força são elementos rotineiramente acionados nos textos verbo-visuais dos usuários como uma forma de mobilizar o imaginário social do “macho-alfa” — uma noção que reforça as masculinidades hegemônicas heterossexuais —, enquanto o ser/parecer como uma mulher, isto é, utilizar textos que valorizem poses não hegemônicas e apresentem adereços como brincos, é visto como algo inferior (MEDEIROS, 2017). Essa lógica assemelha-se às representações da bicha estadunidense, dada a relevância da cultura estado-unidense no Brasil.

Contudo, no tópico 2.1 ressaltai a grande valorização da cultura japonesa pelos corpos andróginos, tanto para homens heterossexuais quanto para homossexuais. Nessa perspectiva, as posições sexuais dentro da cultura nipônica foram durante quase três séculos entrelaçadas com o extremo apreço do Japão por uma sociedade hierárquica, na qual, em relacionamentos amorosos (exceto os pagos), o passivo era o mais jovem — independente do *status* social dos envolvidos na relação (LEUPP, 2019[1956]).

Essa percepção japonesa sobre a dicotomia de papéis em momento algum atribuía ao mais jovem qualquer tipo de vergonha ou conotação negativa. Nota-se ainda hoje o quanto o Japão valoriza as pessoas mais velhas, respeitando-as, inclusive usando o sufixo *sama* no final do nome das pessoas como uma forma de cortesia. Sobre essa especificidade,

No Japão, inexistem as invectivas escatológicas depreciativas do papel do passivo encontradas, por exemplo, na literatura antiga escandinava ou em peças teatrais gregas. Em Atenas, *euryproktos* (cu largo) ou *chaunoproktos* (cu escancarado) eram insultos comuns. Encontra-se, na literatura Tokugawa, termos malcriados como “vai chupar um cu!” ou “chupa meu cu!” (*ketsu karae*), porém esses comportam conotação bastante distinta das observações grosseiras gregas. Como a expressão estadunidense “*Kiss my ass!*”, a sentença japonesa não sugere menosprezo ao papel do agente passivo no sexo anal (LEUPP, 2019[1956], p. 166).

Em resumo, uma das formas de leitura da sociedade nipônica durante o Período Edo (1603-1868) se baseia no fato de que as práticas sexuais homo ou heterossexuais não se vinculavam a noções identitárias, sobretudo da forma que são entendidas hoje. Essas percepções são compreensões criadas principalmente por sociedades cuja matrizes religiosas são judaico-cristãs. Até o momento em que o Japão abriu seus portos (1853), as práticas sexuais eram assimiladas como possibilidades, como experiências nas quais duas prerrogativas tinham caráter norteador: homens estão hierarquicamente acima de mulheres e a idade é um elemento central na hierarquia de poder.

Por fim, considerando todo o debate apresentado neste tópico, se a Figura 7 fornece um parâmetro para analisar as possíveis representações de bichas estadunidenses materializadas nas capas dos *games* coletados, a Figura 9 expõe algumas representações de bichas na perspectiva do Japão.

Figura 9 - Paineis A Bicha Japonesa. Nomes por linha: Homooda Homoo, Puri-Puri Prisoner (de One-Punch Man), Garfiel (de Fullmetal Alchemist), Bob (de Fairy Tail), Personagens de Kamabakka Kingdom (de One Piece).



Fonte - Montagem produzida pelo autor a partir de satans-tiddies (2018): <https://satans-tiddies.tumblr.com/post/174413663441/bl-okama-and-gay-stereotypes-in-animanga>

Refletir sobre o ato de classificar os corpos e as coisas, assim como seus impactos, tanto na estrutura das sociedades quanto na dos sistemas computacionais, é uma forma de demonstrar a necessidade de um *processo iterado de ações* para delimitar os significados possíveis para o que foi classificado. Em outras palavras, é através da repetição de determinados elementos em detrimento de outros que as noções são “absorvidas” e normalizadas pelas pessoas. Para Judith Butler, filósofa estadunidense, é exatamente nessa sequência de atos iterados e inseridos dentro de um momento que o gênero se constrói, logo, sua própria concepção não o permite ter um caráter unicamente individual (BUTLER, 1990). Nesse sentido, Teresa de Lauretis demonstra a relevância das tecnologias de gênero para a manutenção desse processo. Já dentro de sistemas computacionais, Geoffrey Bowker e Susan Leigh Star defendem que as classificações influenciam diretamente sobre o comportamento da comunidade que as utiliza. Considerando

essas duas perspectivas, no próximo capítulo descrevo o que é o meu objeto de estudo e defendo uma de suas maiores singularidades: a hibridização de dois tipos de sistemas classificatórios.

4. A PLATAFORMA *ITCH.IO* E O SISTEMA DE *TAGS*: PARA ALÉM DA TÉCNICA

Após quase três anos trabalhando em equipe e tendo preferência por criar representações não tão comuns para games produzidos na indústria estadunidense, o início do mestrado, a jornada de “produção solo⁴⁶” e o lançamento do jogo Yuki's Take me fizeram perceber que o foco excessivo no que o jogo digital socialmente representava precisava ser deixado em segundo plano. Como comentei no capítulo anterior, estampar uma bicha afeminada de cabelo rosa na capa do meu primeiro game gerou uma baixa visibilidade e pouco retorno financeiro, o game sequer pagou o custo de sua produção. No entanto, durante uma matéria ministrada pelo professor Carlos Magno, na qual discutíamos as contribuições de Gonzalo Abril sobre cultura visual e visualidades, uma ideia me veio à mente. Quais seriam as percepções do público se eu utilizasse uma representação hegemônica, mas criasse uma experiência na qual suas regras subvertessem os significados atrelados à própria representação?

Foi assim que surgiu a ideia de Agent Lovesdick, um policial heterossexual criado a partir de poses e representações masculinas hegemônicas, mas que durante sua aventura se descobre um voyeur. Ao ficar excitado vendo/ouvindo pessoas transando (independente do gênero), a personagem e o game buscaram criar uma série de problematizações sobre orientação sexual e fantasias sexuais, algo que talvez o público não pensasse ao ver um “macho-alfa” estampado na capa. Diferentemente de Yuki's Tale, Agent Lovesdick se tornou o game de maior sucesso do estúdio. Além de mais de 3000 downloads e o rápido retorno financeiro, o projeto me mostrou uma nova preocupação caso eu quisesse produzir games com outros tipos de representação: a plataforma.

Neste capítulo, inicialmente, trago um resumo de passos sobre como as pessoas tendem a escolher seus *games* dentro de uma plataforma de jogos digitais (*Steam*). Apropriando-me desse exemplo, enfatizo o quanto o processo de significação em plataformas de *games* ocorre por meio de um constante jogo verbo-visual (ABRIL, 2008) entre as capas e as *tags*. No tópico seguinte, desenvolvo uma discussão sobre plataformas (D'ANDRÉA, 2020; VAN DJICK; POELL; WALL, 2018; VAN DJICK, 2013) para, na sequência, defender o conceito de

⁴⁶ *Solo* é um termo utilizado no universo de *games* para se referir à produção realizada por uma única pessoa. Ao dizer trabalho “*solo*”, refiro-me ao fato de trabalhar tomando decisões baseadas exclusivamente em minhas percepções, ainda que outros profissionais (terceirizados) participem do processo de desenvolvimento do jogo (ex: artistas/ilustradores).

Itchnomia, demonstrando como ele opera dentro do meu objeto de estudo e gera uma série de singularidades. No momento final, detalho as especificidades metodológicas utilizadas por mim, as quais foram inspiradas nas contribuições de Teresa de Lauretis (1984) e de Gonzalo Abril (2008).

Em 2020, Chris Zukowski, um *indie game designer*⁴⁷ e consultor de *marketing* proferiu uma palestra⁴⁸ no maior evento do mundo sobre desenvolvimento de jogos digitais (*Game Developer Conference - GDC*) com o seguinte título: “*Empathizing with Steam: How People Shop for Your Game*” (Empatia com o *Steam*: como as pessoas compram o seu jogo).

Desenvolvendo uma pesquisa qualitativa dentro de uma das maiores plataformas de *games* do mundo — *Steam*, Zukowski recrutou 15 usuários de diferentes regiões do planeta (6 se reconhecem como mulheres e 9 como homens) e, por meio do compartilhamento de telas via o programa de computador *Discord* (um *software* para conversa *online* comumente utilizado por jogadoras e jogadores), fez a seguinte pergunta: o que você faz quando inicia a *Steam*?

Seguindo metodologias comuns às pesquisas em Design e Interação e *User Experience* (Experiência do Usuário), o pesquisador pediu aos participantes que dissessem em voz alta todos os seus pensamentos. Comentários sobre o porquê de o indivíduo colocar a seta do mouse em um determinado local ou o porquê de parar em um *game* específico foram recorrentes. A partir desse estudo, Zukowski pôde constatar que os usuários tendem a escolher seus *games* seguindo passos específicos (ZUKOWSKI, 2020). Na Tabela 2, trago um resumo de alguns passos desse estudo, uma vez que eles mostram como ocorre o processo de escolha dos usuários até o nível mais básico de engajamento dentro de uma plataforma: o clique para acessar a página. Essa é uma das ações na qual as plataformas geram dados capazes de influenciar na exibição de conteúdos, contribuindo, assim, para a visibilidade e/ou manutenção de algumas representações de gênero.

Tabela 2 - Como os usuários compram jogos dentro da plataforma Steam

Processo de Escolha dos Usuários na *Steam*, segundo Zukowski (2020)

⁴⁷ Termo utilizado na indústria para se referir ao profissional responsável pela definição das principais regras, universo, dificuldade, entre outros. “Indie” é uma referência ao fato de ser independente da indústria, isto é, não é patrocinado por nenhuma grande empresa, motivo que permite maior liberdade criativa durante o trabalho. Anotações do autor.

⁴⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UJiv14uPOac>. Acesso em: 20 set. 2020.

<p>1º Passo: <i>Browse</i> (Navegação)</p>	<p>O processo de escolha dos usuários se inicia a partir da navegação dentro da plataforma. As pessoas observam os ícones, as capas dos <i>games</i>, o que é exibido em seus respectivos <i>feeds</i>⁴⁹, buscando por algo que capture sua atenção.</p>
<p>2º Passo: <i>Hover</i> (Colocando o <i>mouse</i> em cima da capa do jogo para ter acesso a mais informações)</p>	<p>A partir do momento em que as pessoas se interessam por determinado <i>game</i>, isto é, a produção de sentido verbo-visual (capa + nome do jogo + nome do gênero) é suficientemente relevante para tomada de uma ação, o segundo passo consiste em colocar o <i>mouse</i> em cima da imagem/capa (o texto verbal não tem essa funcionalidade) para acessar resumidamente alguns elementos daquele produto.</p> <p>Ao realizar tal ato, a plataforma automaticamente exhibe as 4 primeiras fotos sequencialmente classificadas como livres⁵⁰ pelo produtor ou pela produtora (cada uma delas permanece durante alguns segundos e o ciclo é contínuo até o usuário remover o mouse). Nesse momento, Zukowski aponta que os usuários buscam por elementos nas fotos capazes de identificar o “tipo do jogo”. Para construir esse sentido e decidir acessar a página ou não, os usuários recorrem às <i>tags</i> e, também, observam os <i>reviews</i> (comentários) que o jogo digital possui.</p> <p>É nessa hora que ocorre um dos primeiros pontos críticos para a visibilidade, uma vez que se a produção de sentido não for capaz de gerar engajamento suficiente para ser convertida em um clique, rapidamente, a plataforma tende a “deixar o <i>game</i> de lado”. Afinal, se o modelo de negócios dessa plataforma em específico é baseado na venda dos seus produtos, aqueles que não são capazes de engajar os usuários possivelmente não gerarão retornos financeiros relevantes, logo não precisam ser visibilizados.</p>
<p>3º Passo: <i>Click to inspect</i> (clcando para obter mais informações sobre o jogo)</p>	<p>Após realizar o movimento de <i>hover</i> e acreditar que o jogo digital atende seu interesse, as pessoas clicam para acessar sua página. Para Zukowski, nessa hora elas querem que o seu <i>game</i> seja impressionante, mas eles farão uma busca por aquilo que elas não gostam (ZUKOWSKI, 2020).</p> <p>Em razão disso, novamente os usuários recorrem às fotos (agora elas podem ser ampliadas), ignorando⁵¹ o recurso audio-verbo-visual (<i>trailer</i>), que fica disponível dentro da página. Aqui, o sentido produzido pela imagem precisa estar de acordo com o texto verbal, pois interessa uma constatação de qual “tipo de jogo” aquele item pertence. Consequentemente, novamente as <i>tags</i> são checadas.</p>

⁴⁹ O *feed* da Itch.io se assemelha à lógica do *Facebook*. Apresentando no topo da página as últimas atualizações referentes aos perfis que a pessoa segue, traz também, na parte inferior, uma área com os últimos destaques dentro da plataforma, lembrando que estes são exibidos a partir de uma curadoria manual. Anotações do autor.

⁵⁰ O termo livre é uma referência à classificação etária livre no qual não existem cenas de nudez explícita, sexo e demais elementos considerados por cada país como assuntos referentes ao universo adulto. Anotações do autor.

⁵¹ Segundo Chris (2020), os *trailers* normalmente são ignorados devido às condições de infraestrutura de cada país. Alguns possuem uma conexão veloz, o que permite assistir à peça audiovisual. No entanto, uma parcela significativa tende a ignorá-lo, pois tais itens “travariam” ou não mostrariam com tanta velocidade como o *game* realmente acontece (ZUKOWSKI, 2020).

Resumo dos passos 4 a 7	Os usuários leem a descrição curta ⁵² , procurando por verbos capazes de direcionar quais ações são possíveis de serem realizadas naquele game . Como último passo, eles checam as avaliações negativas.
--------------------------------	--

Fonte - Baseado na palestra de Zukowski, ministrada na Game Developer Conference - GDC 2020

(ZUKOWSKI, 2020).

Por mais que esse processo ocorra dentro da *Steam* e não na plataforma que escolhi como meu objeto de estudo, a contribuição do pesquisador salienta que a “estrutura técnica” responsável por apresentar os *games* à audiência destaca pelo menos três elementos centrais: nome do produto, imagem/capa e etiquetas.

Essa é uma lógica comum nas plataformas, cuja uma das funcionalidades é exibir uma grande quantidade de produtos, independente de sua natureza (cursos, livros digitais, *softwares*, aplicativos, entre outros) e, por isso, geralmente, esses “sistemas” organizam e exibem seu conteúdo de maneira similar. Por exemplo, a “loja de aplicativos” da *Google* (*Google Play*⁵³), a plataforma para venda de cursos *Hotmart*⁵⁴, a de *streaming Netflix*⁵⁵, a escolhida por mim como objeto de estudo (*Itch.io*), todas permitem o agrupamento de informações similares, seja através de etiquetas, seja através de categorias.

Para facilitar a identificação dos itens disponíveis, as capas ou as *thumbnails* — em termos técnicos — são apresentadas à audiência comumente com as palavras/etiquetas próximas a essas imagens. As Figuras 10, 11, 12 e 13 ilustram como as plataformas anteriormente citadas exibem seus conteúdos. Os retângulos em vermelho indicam as categorias ou etiquetas veiculadas aos resultados exibidos. Todos os acessos foram via computador.

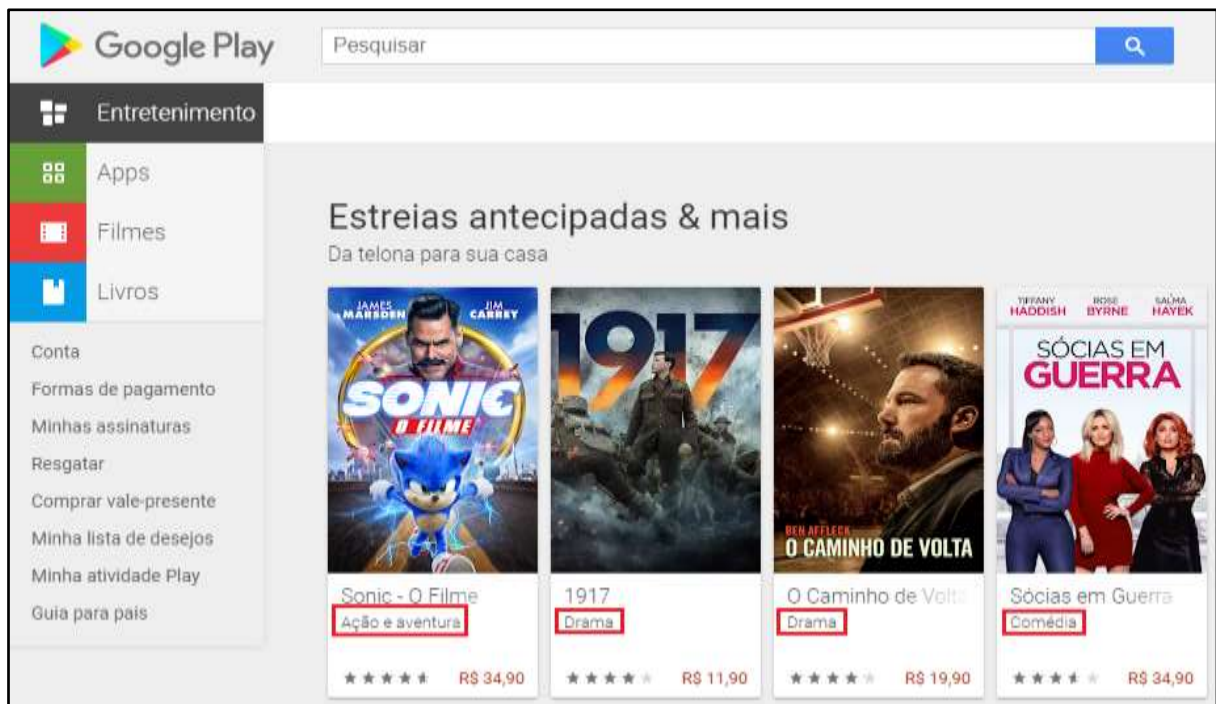
⁵² Ao abrir a página de um jogo dentro *Steam*, dois tipos de descrição ficam visíveis: uma curta e uma longa. A curta aparece no topo da página ao lado das imagens e acima das *tags*, a longa fica abaixo da área que é composta por fotos, *tags* e descrição curta. Anotações do autor.

⁵³ Disponível em: <https://play.google.com/store>. Acesso em: 09. jan. 2021.

⁵⁴ Disponível em: <https://play.google.com/store>. Acesso em: 09. jan. 2021.

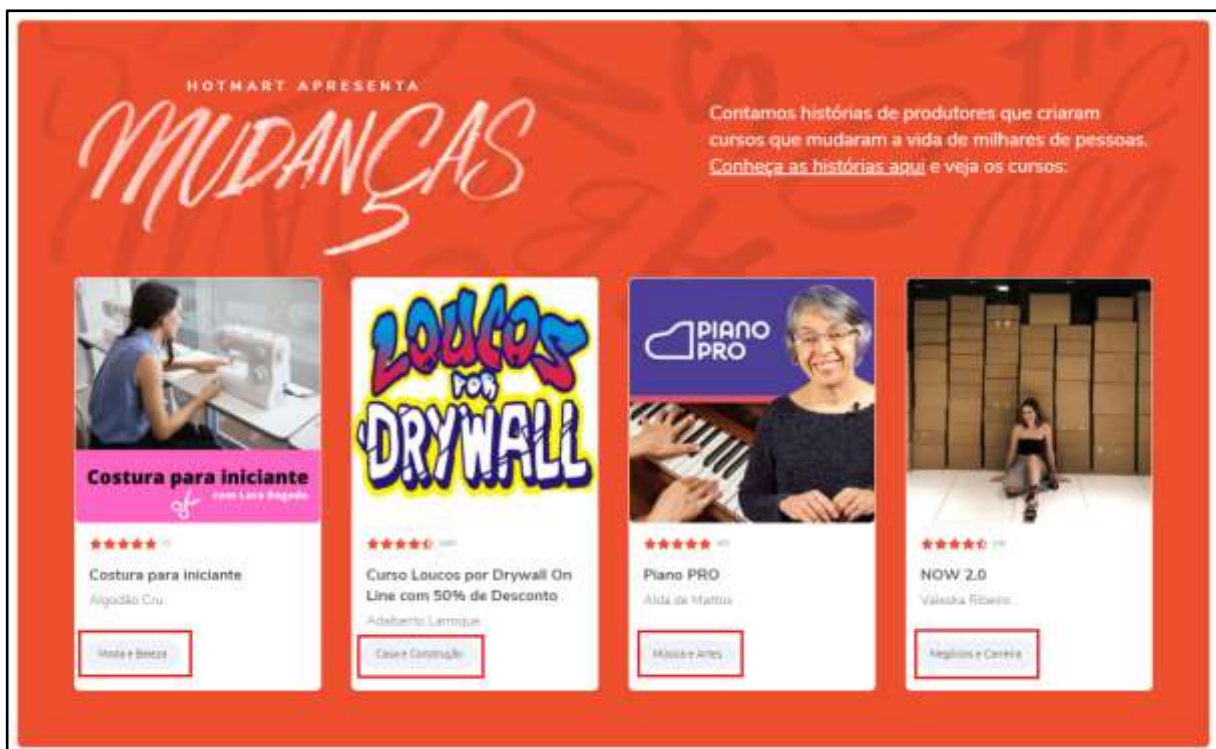
⁵⁵ Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>. Acesso em: 09. jan. 2021.

Figura 10 - Apresentação do conteúdo dentro da plataforma *Google Play*



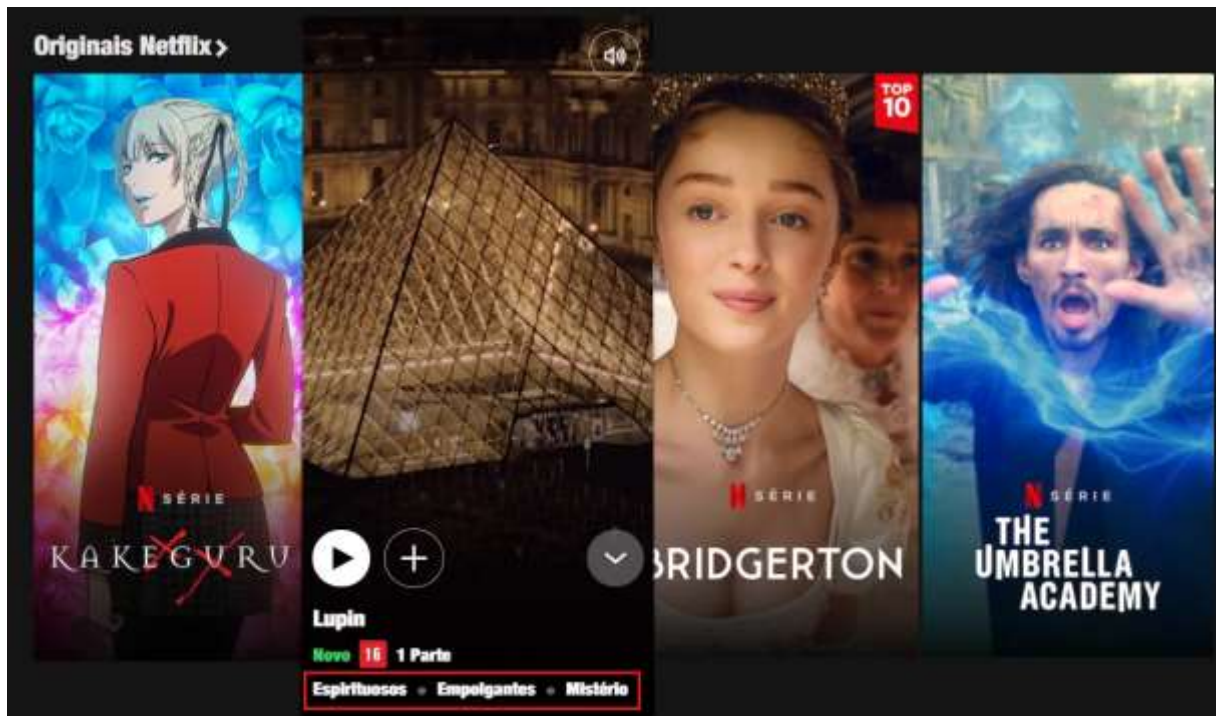
Fonte - <https://play.google.com/store>

Figura 11 - Apresentação do conteúdo dentro da plataforma *Hotmart*



Fonte - <https://www.hotmart.com/search>

Figura 12 - Apresentação do conteúdo dentro da plataforma de *streaming Netflix*



Fonte - <https://www.netflix.com/browse>

Figura 13 - Apresentação do conteúdo dentro do meu objeto de estudo, a plataforma de *games Itch.io*.

Top Games **tagged Lesbian** (435 results)

Sort by **Popular** New & Popular Top sellers Top rated Most Recent

Select a tag... LGBT + Female Protagonist + Yuri + Visual Novel + Erotic +

Hardcoded Demo (18+ Only)
A cyberpunk porn game
yoplatz
Visual Novel
Windows, Linux, macOS

Contract Demon
an angel summons a demon. they fall in l...
Nami
Visual Novel
Windows, Linux, macOS

Bad Memories
BM_Rec
Visual Novel
Windows, Linux, macOS

Fonte - <https://itch.io/games/tag-lesbian>

Observando as figuras anteriores, fica notável a existência de um nível de padronização na própria estrutura, independente da audiência visada por cada uma das plataformas. Nesse sentido, considerando o debate apresentado sobre o assunto no capítulo anterior, aproprio-me do percurso identificado por Zukowski (2020) na *Steam* para investigar o meu objeto de estudo — a *Itch.io*. Assumo, portanto, que as capas e *tags* não agem como elementos independentes; pelo contrário, durante todo o processo de escolha, os usuários as acionam e confrontam seus significados para decidir quais serão suas próximas ações.

Assim, considerando que ambas são elementos semióticos indissociáveis para a produção de sentido dentro de uma plataforma de *games*, e atuam principalmente como “catalisadores” para o engajamento (aumento no número de visualizações e possivelmente *downloads* e comentários), optei por inspirações metodológicas em vez de trabalhar com uma “metodologia mais fechada”.

No âmbito das representações de gênero iteradas por plataformas de jogos digitais, recorri a Teresa De Lauretis (1987). As contribuições da filósofa, enquanto um instrumento metodológico, relacionaram-se diretamente com suas quatro proposições fortemente ligadas à uma perspectiva semiótica sobre gênero. A partir de um acompanhamento da plataforma, observei: mesmo que em menor escala e menor variação, como os gêneros foram representados e construídos (proposição 1 e 2 da autora); o ritmo no qual a construção se efetuou ao longo do tempo (3) e, também, como os gêneros foram construídos através de suas próprias desconstruções (4).

Em complemento ao caráter semiótico da autora, para explorar os significados produzidos na/pela relação plataforma e audiência e, conseqüentemente, colaborar para a manutenção de determinadas representações de gênero, metodologicamente, não concentrei minha coleta de dados apenas nas capas. Ao pensar na produção de sentido resultante das capas e *tags*, considerei aspectos histórico-culturais de produção, distribuição e consumo-recepção desses textos visuais (verbais e imagéticos) (ABRIL, 2008). A utilização dessa perspectiva buscou encontrar algumas justificativas para as formas nas quais as representações encontradas foram constituídas em termos de: corpo, raça, poses, vestimentas, entre outros. Afinal, o debate proposto neste trabalho considera as relações entre o eixo Estados Unidos, Brasil e Japão.

Por causa dessa escolha metodológica, no capítulo de análise dedico parte de minha atenção a um evento inesperado, acompanhado durante o processo de investigação, que talvez tenha sido capaz de desconstruir (em alguma medida) as representações de gênero até então recorrentes.

4.1. *Steam* e *Itch.io* - Duas plataformas com históricos e propostas distintas

Pesquisar plataformas é desafiador, visto que se tratam de objetos empíricos muito presentes em nosso dia a dia, e isso pode gerar uma visão naturalizada de seu funcionamento (D'ANDRÉA, 2020).

Devido ao fato de que a *Itch.io*, desde sua criação, sempre se posicionou de forma diferente a *Steam* e eu a utilizo diariamente, acessei algumas reportagens *online* e entrevistas publicadas em portais internacionais e nacionais da indústria, como *GamaSutra*⁵⁶, *PC Gamer Insider*⁵⁷, *Gamesindustry.biz*⁵⁸, IGN⁵⁹ e Oficina da Net⁶⁰ para compreender as mudanças que atravessaram o histórico da *Itch.io*. Também visitei a sessão “Sobre” e a “*Guidelines*”⁶¹ para a criação de conteúdo de ambas as redes, tudo isso para ter de maneira clara as escolhas realizadas pela plataforma, que culminaram nas particularidades da “*Itch.io* de hoje” (abril de 2020) — se comparado à *Steam*. Em razão desse percurso, estabeleço em um primeiro momento como uma das maiores plataformas de *games* para computador do mundo surgiu para, depois, expor as particularidades da *Itch.io*. Além disso, relembro que esse resgate temporal é, e foi, também uma maneira de conformar os sentidos em torno do meu objeto de estudo para, posteriormente, realizar minhas análises.

Surgida em 2002, a *Steam* foi criada pela empresa *Valve*⁶², uma desenvolvedora de *games* que ficou conhecida no fim da década de 1990 por criar o jogo digital *Half Life*, um jogo digital de tiro em 1ª pessoa *online*. Devido à alta popularidade do produto para a época, muitos programadores e programadoras fizeram suas próprias modificações e uma delas originou um dos jogos digitais mais conhecidos na história dentro desse ‘tipo’: *Counter Strike*. Percebendo o potencial desse novo *game*, a Valve comprou os seus direitos e contratou os criadores. No entanto, uma nova questão surgiu: as atualizações periódicas para o *game* causaram diversos problemas, já que os próprios usuários e usuárias podiam utilizar versões modificadas ou fazer suas próprias modificações (OFICINA DA NET, 2016). Desse jeito, para evitar tal desafio e proporcionar um *game* sem trapaças (muitas pessoas utilizavam programas para burlar as regras como não morrer, atirar infinitamente, etc.), em 2002, a *Steam* foi anunciada como uma solução tecnológica capaz resolver esses problemas.

⁵⁶ Disponível em: <https://www.gamasutra.com/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

⁵⁷ Disponível em: <https://www.pcgamesinsider.biz/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

⁵⁸ Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

⁵⁹ Disponível em: <https://br.ign.com/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

⁶⁰ Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

⁶¹ *Guidelines* são diretrizes para criação de conteúdo.

⁶² Disponível em: <https://www.valvesoftware.com/pt-br/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

A partir daí, rapidamente o sucesso foi se transformando em uma pequena loja de jogos digitais exclusivos e, logo depois, a tornando uma referência enquanto distribuidora digital de *games*, além de uma rede capaz de conectar jogadores e jogadoras ao redor do mundo. Nesse ponto de vista, naquela época, a *Steam* já se configurava como uma plataforma que, na perspectiva de Van Djick, Poell e Wall (2018), é “uma arquitetura digital programável projetada para organizar interações entre usuários — não apenas usuários finais, mas também entidades corporativas e órgãos públicos” (VAN DJICK; POELL; WALL, 2018, p. 4).

É importante frisar que assim como praticamente todas as plataformas de *games*, nesse contexto, as entidades corporativas vão desde pequenos desenvolvedores e desenvolvedoras independentes (pessoas físicas) a grandes corporações mundialmente conhecidas. Já os órgãos públicos se fazem presentes na esfera, por exemplo, das negociações e exigências que as plataformas precisam seguir quando se discute classificações etárias, remoção ou não exibição de determinados conteúdos (pornografia, drogas, etc.) em países específicos, entre outros. Diferentemente da *Steam*, que hoje opera com um modelo de negócios *premium*⁶³, cobrando uma taxa de \$100 para a inserção de cada novo *game*, recolhendo 30% da receita bruta de todas as vendas e tendo foco no jogador ou na jogadora, a *Itch.io* surgiu com uma proposta diferente. Criada em 2013 por Leaf Corcoran, programador estadunidense, a *Itch.io* chamou atenção de pequenos desenvolvedores e desenvolvedoras independentes, uma vez que seu modelo de negócios não cobrava um centavo sequer para a publicação. A partir de 2015, a plataforma aderiu ao modelo “*Pay what you want*” (Pague o quanto você quiser), permitindo que a pessoa defina a porcentagem das vendas que será repassada para a plataforma — a possibilidade de não pagar ainda permanece. É oportuno dizer que tanto a *Itch.io* quanto a *Steam* permitem a venda de outros conteúdos relacionados a *games*, como peças gráficas, sons, ferramentas, entre outros.

Para participar da plataforma, tanto do ponto de vista de produção — que significa ter a possibilidade de publicar algum *game* — quanto do ponto de vista de uso — que significa, entre outras funções, comentar em alguma página de um jogo digital —, é necessário criar uma conta individual. Todavia, se o interesse for apenas na busca e *download*, essa ação não é necessária. Em virtude da *Itch.io* ter foco primário em desenvolvedoras e desenvolvedores, a

⁶³ No caso da *Steam*, o modelo *premium* (pago) se configura devido ao fato de que para qualquer pessoa publicar um *game* na plataforma, é preciso pagar uma taxa no valor de \$100. Isso não significa dizer que o produto vendido dentro da rede necessita ser pago. Em outras palavras, a única maneira de se publicar na *Steam* é pagando a taxa, mas as pessoas têm a possibilidade de optar pela venda de seus produtos através de outros modelos de negócio como *freemium* ou *premium*.

plataforma permite a integração com diversas outras, como o *Kickstarter*⁶⁴ e *Indiegogo*⁶⁵ (essas são especializadas em financiamento coletivo — *crowdfunding*) e *Patreon*⁶⁶ (permite apoiar criadores e criadoras de conteúdo de maneira contínua através de pagamentos mensais — modelo de assinatura), uma vez que isso cria uma lógica de retroalimentação.

De maneira prática, a pessoa publica um *game* na *Itch.io*, os jogadores e jogadoras se interessam por aquela criação e decidem apoiar quem a criou, por meio de uma outra plataforma específica para essa finalidade. Quem publica disponibiliza novas versões na *Itch.io* e, assim, o ciclo se reinicia. Consequentemente, a *Itch.io* mantém ativo o seu papel de distribuidora de jogos digitais, já que facilita a comunicação e o financiamento de quem produz e de quem consome. Isso acontece, sobretudo, através da utilização de APIs (*Application Programming Interface*), aplicações que permitem ao componente de um *software* fazer requisições de dados a um servidor (D'ANDRÉA, 2020). Também é possível realizar a inserção manual de dados. Dessa maneira, a *Itch.io* consegue entregar, por exemplo, recompensas prometidas pelos desenvolvedores e pelas desenvolvedoras em suas campanhas de financiamento.

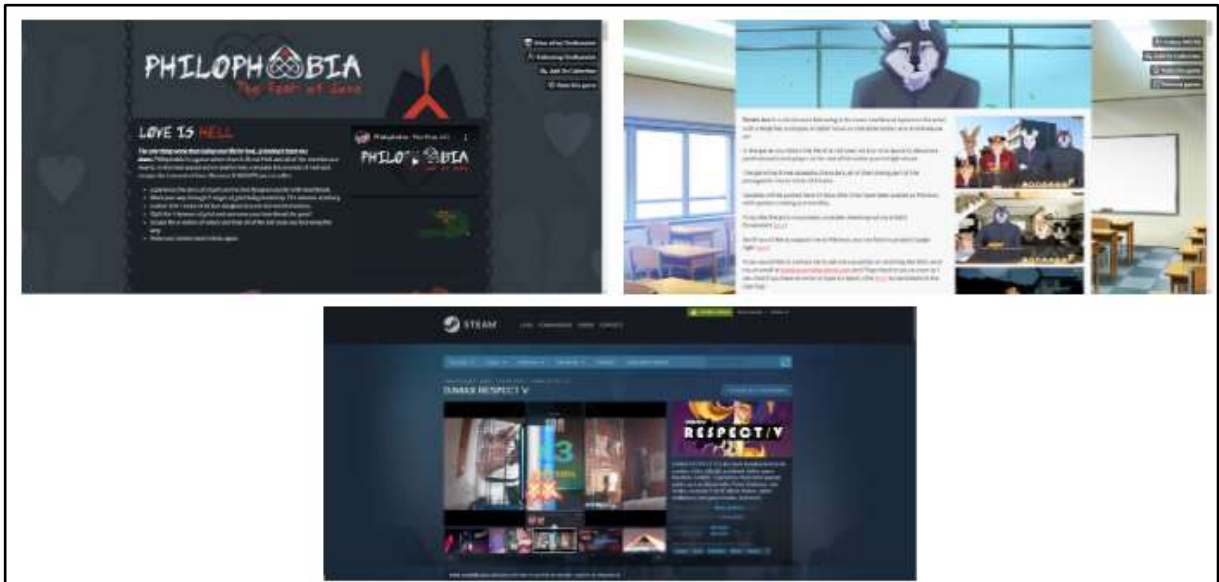
Além desses aspectos, a plataforma traz um outro fator interessante no que se refere à liberdade para a criação de páginas. Em oposição a *Steam*, que possui um *layout* fixo, cores dos botões e fontes inalteráveis, a *Itch.io* permite a alteração de diversos elementos. Essa baixa padronização da *Itch.io* (ou maior liberdade para os desenvolvedores e as desenvolvedoras) traz um desafio apontado pelo próprio criador. Segundo Leaf Corcoran (2018), muitos jogadores e jogadoras não sabem da plataforma (ainda que eles já a tenham acessado), pois as customizações das páginas são múltiplas e isso não cria uma unidade estética para a plataforma (PC GAMES INSIDER, 2018). A imagem adiante (Figura 6) traz, na primeira linha, duas páginas veiculadas na plataforma em questão e, na segunda linha, apresenta o padrão da *Steam*.

⁶⁴*Kickstarter*. Disponível em: <https://www.kickstarter.com/> Acesso em: 15 jun. 2020

⁶⁵*Indiegogo*. Disponível em: <https://www.indiegogo.com/> Acesso em: 15 jun. 2020.

⁶⁶*Patreon*. Disponível em: <https://www.patreon.com/> Acesso em: 15 jun. 2020.

Figura 14 - Na primeira linha, duas páginas de jogos publicados na *Itch.io*. Na segunda, o padrão utilizado por todos os games presentes na *Steam*.



Para se ter uma dimensão mais ampla sobre a *Itch.io*, um último ponto relevante está diretamente relacionado ao seu modelo de governança. Para D’Andréa (2020), “chama-se de governança de uma plataforma um conjunto heterogêneo de mecanismos e práticas de ordem técnica, política, jurídica e comercial que regulam seu funcionamento (D’ANDRÉA, 2020)”. Dentre esse conjunto diverso de mecanismos e práticas, existe, na plataforma de *games*, um mecanismo extremamente relevante: a curadoria. Ao contrário da lógica de plataformas como *Twitter* e *Facebook*, que trabalham moderando o conteúdo (o que pode permanecer e o que não pode), a *Steam* e a *Itch.io* realizam a curadoria de formas distintas — além da moderação “tradicional”.

Para que qualquer página de um *game* e o produto seja veiculado dentro da *Steam*, é necessário enviá-los a um *compliance team* (equipe de conformidade), para verificar se os produtos atendem à sua política interna. Além disso, se as peças gráficas e toda a padronização anteriormente comentada não estiverem de acordo com suas regras e condutas, a veiculação de ambas é barrada. Todo esse processo ocorre após o pagamento da taxa de \$100.

Em contramão a esse procedimento, a publicação de páginas e a distribuição de *games* na *Itch.io* ocorre sob uma outra ótica. É possível criar uma página com conteúdo restrito (pornográfico, por exemplo) e a vincular sem restrição de idade, dado que a verificação do conteúdo ocorre especialmente após a sua publicação⁶⁷. Para mais, o que fica visível na página

⁶⁷ Existem punições e/ou a possibilidade de os moderadores alterarem o *status* da página automaticamente. Por exemplo, no *game Agent Lovesdick*, jogo digital que produzi em 2019, eu não sabia dessa necessidade e, após

inicial da plataforma não é determinado e personalizado individualmente, como ocorre na *Steam*. A curadoria da *Itch.io* é feita manualmente. De acordo com Leaf Corcoran (2018),

A curadoria é um desafio, *a curadoria humana não será uma solução para sempre*. Nós vamos ajustar as coisas até encontrar uma boa forma de fazer isso. Nós observamos muito os *games*, procuramos sinais, *procuramos razões para promover o conteúdo das pessoas e tentamos apenas escolher jogos digitais* (PC GAMES INSIDER, 2018, tradução minha).

Considerando todos esses aspectos sobre a *Itch.io*, que demonstram como a plataforma pode ser “um pouco mais democrática” para pequenos desenvolvedores e desenvolvedoras, é válido ressaltar que, durante minha investigação, tive contato com um coletivo de desenvolvedores de “jogos gays”, nomeado por *Minoh Workshop*⁶⁸ (eles não utilizam a *tag* LGBT em seus jogos). Esse coletivo fez apontamentos extremamente válidos para este trabalho.

Inicialmente, eu o descobri através de estudos que ele vinha desenvolvendo e publicando⁶⁹ em seu perfil sobre como os algoritmos da plataforma parecem operar. Compartilhando informações privadas, como as visualizações recebidas e número de *downloads*, além de pedir para outros produtores e produtoras de *games* com conteúdo masculino gay fazerem o mesmo, o coletivo faz algumas discussões sobre como essa comunidade pode se tornar mais visível dentro da *Itch.io*. Motivado por esse compartilhamento de Minoh, fiz uma postagem apresentando, brevemente, o que vinha pesquisando no mestrado e comentei sobre a minha percepção das plataformas possuírem um forte viés capitalista, inclusive a *Itch.io*.

Surpreendente, Minoh me enviou uma mensagem privada com uma série de informações e vivências ao longo dos últimos anos em que “ele” esteve trabalhando com a *Itch.io*. Apresento outros trechos de sua fala ao longo deste texto. Contudo, devido à plataforma ter um viés fortemente capitalista e possuir, conseqüentemente, uma dinâmica pautada em decisões com objetivo financeiros, o coletivo fez ponderações. Nas palavras dele:

É talvez irônico o que ocorreu ‘no’ *Itch*. Existem certos aspectos de como ele funciona como negócio que são um pouco peculiares. Na sua postagem você menciona que ‘o’ *Itch* tem interesse capitalistas, e de fato posso concordar com isso até certo ponto, porém **a dinâmica da plataforma é mais próxima de um modelo misto de marketplace com um certo espírito open source**. Isso criou para essa plataforma zero obstáculos para entrada de *devs* (desenvolvedores/as), na qual podemos colocar nossos jogos de graça, e na qual podemos até definir o percentual que a plataforma recebe por venda. **Se o capitalismo e seus impactos na política de uma plataforma é um espectro, ‘o’ *Itch* é uma plataforma um tanto quanto distante do capitalismo**

alguns dias de publicação, percebi que a página havia sido marcada com a seguinte mensagem: “*This page has been marked as containing sensitive content by a moderator. If you think that's a mistake, please send a message to Itch.io support*”.

⁶⁸ Disponível em: <https://minoh.itch.io/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

⁶⁹ Disponível em: <https://minoh.itch.io/minotaur-hotel/devlog>. Acesso em: 18 jun. 2020.

puro. Pois bem. Com isso o que eu quero chegar é que **existem decisões da plataforma que são essencialmente baseadas no que a comunidade pediu e no senso moral da administração, e que aparentemente não foram pensadas do ponto de vista econômico.** Então... Em realidade ‘no’ Itch temos quase que um **excesso de tags relacionadas à sexualidade e gênero** (MINOH WORKSHOP, 2020).

Pensar a *Itch.io*, tendo como referência uma perspectiva não tão comum para as plataformas, isto é, pensar a *Itch.io* dotada de um “espírito *open source*⁷⁰” — ao contrário de um puramente capitalista — é curioso porque talvez me permita entender com mais profundidade as diversas implicações técnicas que isso gerou para as representações de gênero localizadas por mim.

Minoh também me enviou algumas postagens e discussões de anos anteriores, nas quais os moderadores da plataforma participaram ativamente das discussões com quem produz e com quem utiliza o sistema de *tags*, inclusive aquelas sobre gênero e sexualidade. Em uma postagem específica⁷¹, na qual a comunidade LGBT celebra a criação da etiqueta LGBTQIA, existe um debate sobre quais *games* poderiam ser incluídos nessa *tag*, se ela funcionaria em termos práticos e se, de fato, era “certo” os próprios desenvolvedores e desenvolvedoras de jogos digitais pedirem por essa *tag*, uma vez que ela não surgiu a partir do uso da audiência.

4.2. A Interface Gráfica da *Itch.io*: entre o visível e o invisível

Para avançar na minha análise sobre como a plataforma de *games Itch.io* opera na construção, na manutenção e na normalização do gênero, optei por definir um sistema que apresentava indícios de ser relevante para a visibilidade dos *games* dentro da plataforma: as *tags* (etiquetas). Durante meu primeiro ano trabalhando sozinho e com poucos recursos para investir na qualidade técnica dos meus produtos, uma das minhas maiores preocupações era ser facilmente localizado, principalmente sem depender de elementos externos, como a mídia especializada, publicadoras, etc. Assim, criei o hábito de que sempre ao publicar um novo projeto, no final do primeiro mês, eu acessava o *analytics*⁷² acoplado à própria página de cada *game* e tabulava as etiquetas e sites que levavam ao acesso dele — na *Itch.io* existe uma sessão que mostra os 20 primeiros sites que geraram mais acessos nos últimos 30 dias. Baseado nessa

⁷⁰ *Open source* é todo *software* que permite a sua utilização para qualquer fim, sem restrição de cópias, de acesso ao código-fonte, ao estudo do seu funcionamento, à adaptação, conforme as necessidades de cada um, e a possibilidade de difundir cópias das alterações introduzidas a terceiros (RAMOS, 2013). O “espírito *open source*” portanto, seria uma forma de desenvolvimento e de aprimoramento da *Itch.io*, que valoriza a horizontalidade (em detrimento das estruturas de poder verticalizadas) e a produção em conjunto com as pessoas que a utilizam.

⁷¹ Disponível em: <https://itch.io/t/443221/updating-lgbt-tag-to-lgbtqia>. Acesso em: 18 jun. 2020.

⁷² O *Analytics* é uma ferramenta para monitoramento e análise de sites e aplicativos. Anotações do autor.

experiência de trabalho que iniciou juntamente com o mestrado, as *tags* foram as principais formas de acesso do público, motivo pelo qual escolhi esse sistema.

Interessado em conhecer mais a fundo como as etiquetas operavam, “desmontei” a interface da *Itch.io* em subpartes, visto que, em 25 de abril de 2020, a rede contava com mais de 241 mil jogos. Desse modo, priorizei 3 áreas: (1) Categorias e *Tags*, (2) Menu e (3) Catálogo de Jogos (Figura 15). As Figuras 16, 17 e 18 são versões ampliadas da anterior.

Figura 15 - Página inicial da *Itch.io*.

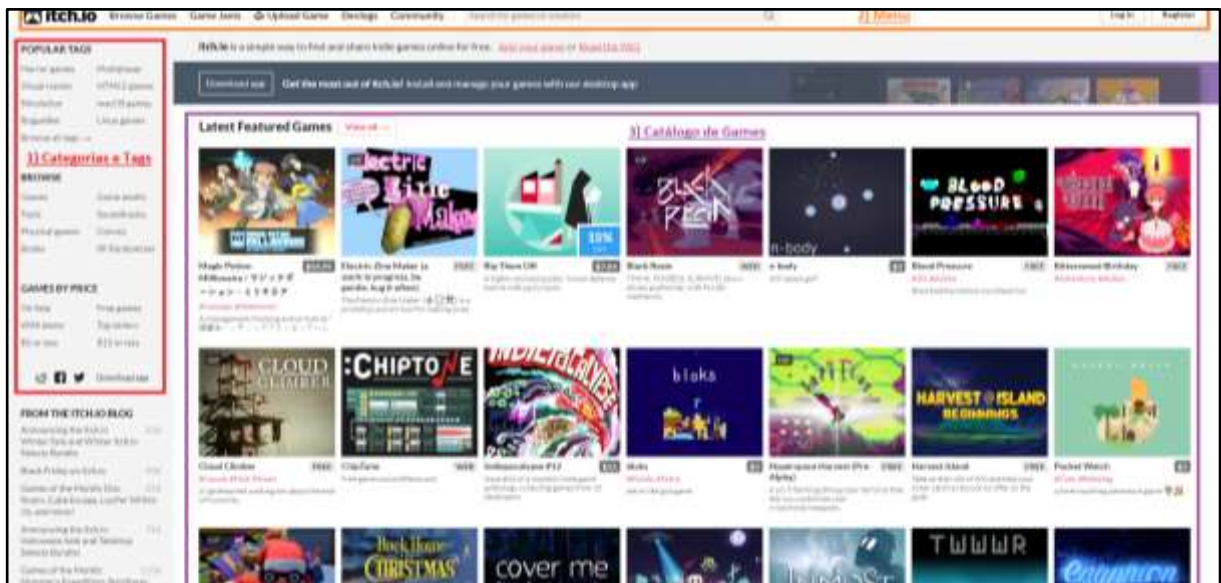


Figura 16 - Área (1) Categorias e Tags na página inicial da *Itch.io*

POPULAR TAGS

Horror games	Multiplayer
Visual novels	HTML5 games
Simulation	macOS games
Roguelike	Linux games

Browse all tags →

1) Categorias e Tags

BROWSE

Games	Game assets
Tools	Soundtracks
Physical games	Comics
Books	🔄 Randomizer

GAMES BY PRICE

On Sale	Free games
With demo	Top sellers
\$5 or less	\$15 or less


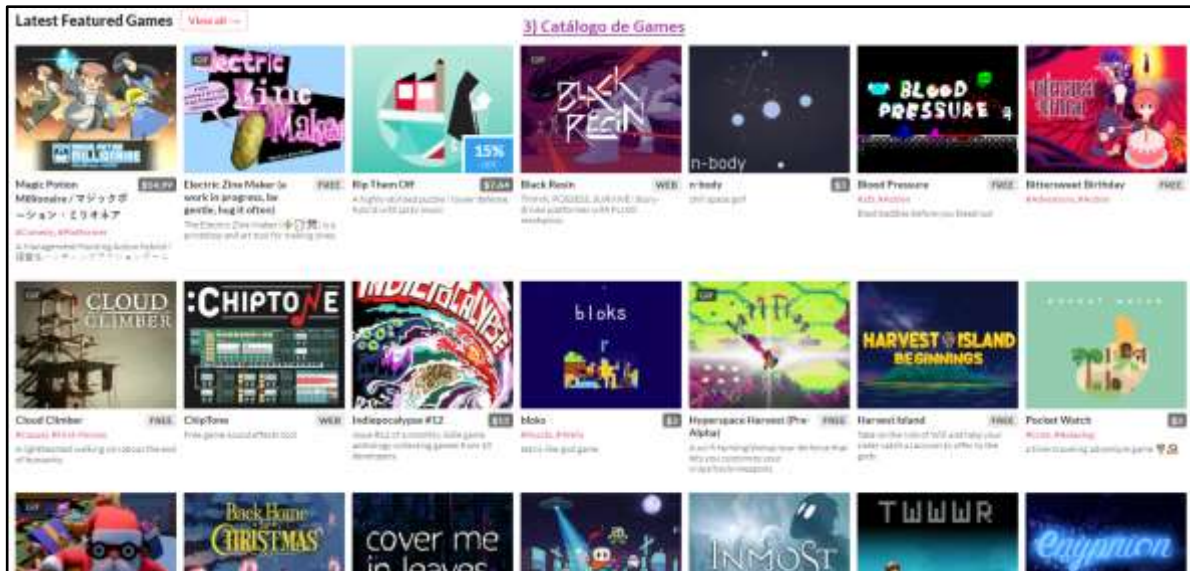

Download app

Figura 17 - Área (2) Menu.

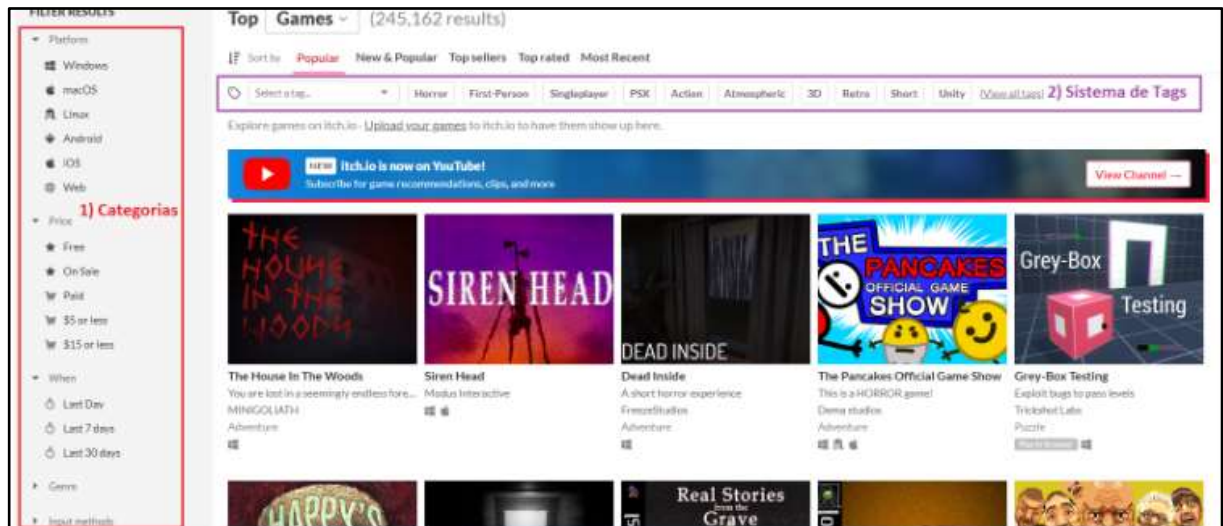


Figura 18 - Área (3) Catálogo de Jogos.



Para encontrar um determinado jogo digital, os jogadores e as jogadoras possuem diferentes caminhos como: a filtragem via categorias, via *tags*; a utilização do campo de busca; a navegação pela página inicial; o sistema de notificações (caso o usuário seja cadastrado), entre outros. A página inicial (Figura 15) apresenta um atalho para a filtragem via *tags*, denominada “Popular Tags”, um outro chamado de “Browse”, cuja função é filtragem via gênero do produto (*game*, ferramentas, livros, etc.) e um nomeado por “Games by Price” — filtragem por média de preço (gratuito, até \$5, em promoção, etc.). Para acessar o sistema de *tags* com maior detalhamento, é preciso escolher alguma das opções disponíveis nesses atalhos ou realizar uma busca — a ação atualiza a página, deixando as Categorias (1) apenas no lado esquerdo, enquanto as *Tags* (2) ficam logo abaixo o campo de busca, como mostrado na Figura 19.

Figura 19 - Página da *Itch.io* filtrada por games



Baseado nessa filtragem, fica evidente a grande diferença na quantidade de jogos digitais classificados com as *tags* LGBT e LGBTQIA. Em 14 de junho de 2020, existiam 1340 produtos etiquetados como LGBT e cerca de 207 itens marcados como LGBTQIA. Esses números baseiam-se em *games* visibilizados sem a utilização de um perfil, isto é, sem estar credenciada/o na *Itch.io*. Nesse sentido, podem existir mais *games* dentro dessas classificações, visto que não estar credenciada/o implica em não visualizar *games* com conteúdo pornográfico, por exemplo.

Com o objetivo de detalhamento teórico-metodológico e de análise, foi necessário estabelecer uma diferenciação entre *tags* e categorias, visto que diversas etiquetas também possuem o nome de categorias. Além disso, são exibidas pela plataforma dentro de uma única sessão (*Popular Tags*). Explanarei sobre isso logo adiante.

De acordo com Liana dos Anjos, *categoria* em uma definição não-técnica⁷³ são os conceitos gerais com os quais os indivíduos (ou um grupo) têm o hábito de relacionar os seus pensamentos e seus juízos (ANJOS, 2008).

É fundamental ressaltar que conceitos gerais, ou seja, categorias, não são o mesmo que as classificações. Como apresentado no segundo capítulo, as classificações são “materialmente texturizadas” e têm uma “força material” no mundo real (BOWKER; STAR, 1998), já as categorias são conceitos amplos e não são, necessariamente, “materializáveis”. Independente dessa distinção, ressalto que quando se pensa em produção de sentido, as categorias também

⁷³ A utilização do termo “não-técnica” pela autora relaciona-se ao fato de que “as diferentes acepções do termo categoria derivam do sentido e do valor que é atribuído ao termo em relação, sobretudo, ao ponto de vista sob o qual o assunto é tratado (ANJOS, 2008). Para manter o foco da discussão, que são as *tags*, decidi por não aprofundar em tal debate.

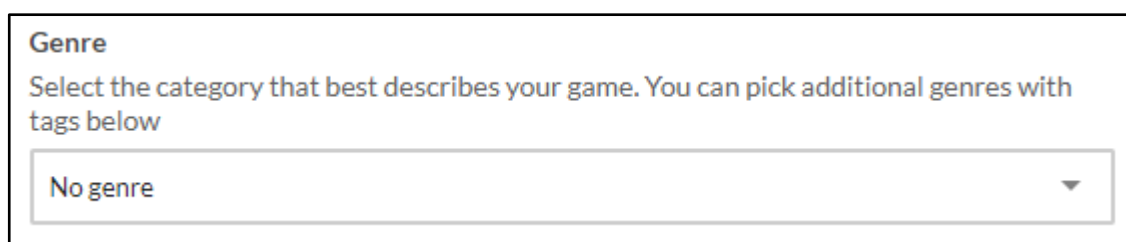
operam como qualificadores e podem direcionar as compreensões sobre uma mesma classificação para diferentes espectros.

Como uma forma de aproximar o conceito com o meu interesse de pesquisa, interpretei as categorias como “nomeações amplas”, nas quais as pessoas acionavam e relacionavam elementos pertencentes a uma teia semiótica, compreendendo, assim, os significados possíveis para a própria categoria. No caso de jogos digitais, a noção de categoria se atrelou (e ainda se atrela), historicamente, aos ‘tipos de jogos’ cujas características (regras de jogos, dispositivo, temática, público, entre outras) são todo o tempo legitimadas pelo mercado e pelo público com o objetivo de manter o *status* de categoria.

Dentro da *Itch.io* e conforme exposto na Figura 16, localizei categorias como: “Plataformas” — filtragem baseada no sistema operacional para o qual o jogo digital está disponível —, “Price” — filtragem baseada em variação de preço que vai desde gratuitos a \$15 ou menos —, “When” — filtragem por tempo de publicação —, “Genre” — neste trabalho nomeado por ‘tipos de jogos’.

Na plataforma, só é permitido realizar a categorização e o etiquetamento do *game* durante o processo de criação de página. Logo, realizar tal ação cabe, unicamente, às pessoas que criam essas páginas. Nesse momento, também é possível definir diversos aspectos relevantes para a apresentação do jogo digital, como a configuração de página (*layout*, cores, tamanho do texto, entre outros), descrição, galeria de fotos, etc. Aqui, existe um campo denominado “Genre”, uma referência à categorização da mecânica principal que define o ‘tipo do jogo’. O *default* dessa escolha traz “No genre” (Sem gênero - Figura 20), mas, caso seja clicado no botão *drop down* (seta para baixo), é possível classificar o *game* dentro de algumas tipificações mercadológicas — arbitrariedades fornecidas pela plataforma (Figura 11) —, como *action* (ação), *interaction fiction* (ficção interativa), *adventure* (aventura), entre outras. Tanto a opção “No genre” quanto a “Other” (Outros) inserem o *game* dentro da Categoria *Other* e ocultam o ‘tipo de jogo’ no campo dedicado a essa escolha - Tabela 3.

Figura 20 - Campo para classificação do tipo do game trazendo a opção default como “No genre” (Sem gênero).



Genre

Select the category that best describes your game. You can pick additional genres with tags below

No genre ▼

Figura 21 - Campo no qual criadores e criadoras definem a categoria que resume o 'tipo' do game

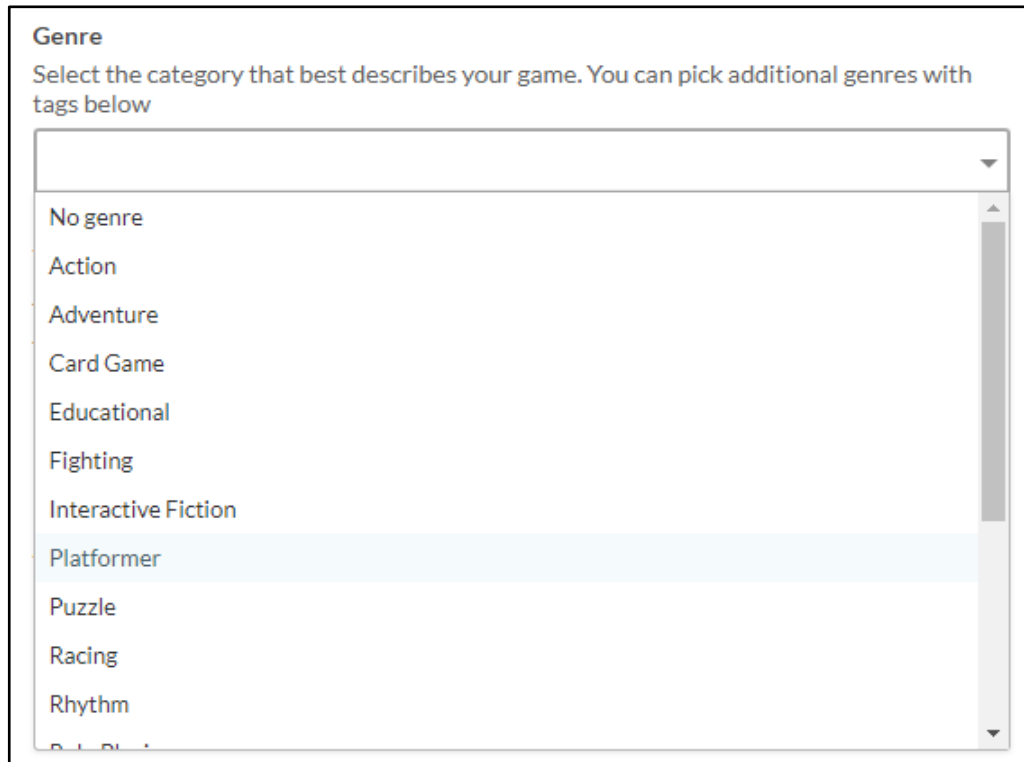




Tabela 3 - Campo no qual é exibida a tag definida pelo(a) criador(a).

 <p>Danganronpa Split Demo! A fan game based on the Danganronpa premi... thisisarandomfandom</p> <p>Windows Apple</p>	 <p>Butterfly Soup Gay girls playing baseball and falling in ... Brianna Lei</p> <p>Visual Novel</p> <p>Windows Linux Apple</p>
<p>Exibição de um game no qual o campo <i>Genre</i> foi marcado como “No Genre” ou “Other”.</p>	<p>Exibição de um game no qual o campo <i>Genre</i> foi marcado como “Visual Novel”.</p>

A existência de uma opção nomeada “*No genre*” e a maneira com a qual a plataforma lida com essa classificação desperta atenção, pois é um resultado do próprio ato de classificar. Em sistemas computacionais, aquilo que não é classificado, aquilo que está fora das caixas previamente definidas, nada mais é do que um “resíduo” (BOWKER, STAR; 1998). Ainda que não seja meu foco olhar para aquilo externo às classificações LGBT e Gay, é pertinente dizer que “a análise de qualquer instância de uma categoria residual pode nos gerar informações sobre vieses existentes nessa ‘caixa’, além de permitir observar as tendências de categorização da maioria das culturas modernas” (BOWKER; STAR, 1998, p. 236).

Considerando esse argumento e a escolha técnica da plataforma de fornecer determinados ‘tipos de jogos’ no campo “*Genre*” em detrimento de outros, pondero: quais seriam as justificativas da *Itch.io* ao fazer essa seleção? Quais os interesses políticos e econômicos a permeiam? Quais os ordenamentos de gênero podem ser encontrados naqueles produtos que a plataforma não tem interesse de fornecer opções previamente determinadas para categorizá-los? Quais valores são legitimados através/nas representações de gênero no conjunto de opções que a plataforma visibiliza como único? Quais normas são endossadas?

Conforme argumenta Van Djick (2013), o que pode ser percebido nessas escolhas é que o uso de configurações automaticamente assinaladas como *default* (padrão) não é apenas uma questão técnica, mas também uma manobra ideológica; se para alterar um padrão exige esforço, é mais provável que os usuários estejam em conformidade com a arquitetura de decisão do site (VAN DJICK, 2013, p. 32). O que parece evidente com essa escolha é a obrigatoriedade de inserir qualquer novo cadastro dentro de um ‘tipo de jogo’, mesmo que ele não pertença a tal categoria. Desse jeito, a inserção é capaz de gerar dados para categorias específicas, aumentar o portfólio da plataforma e evitar que os usuários insiram produtos não localizáveis. Na página inicial (Figura 15), as categorias têm mais destaque (se comparadas ao campo de busca), motivo pelo qual existe uma maior relevância dentro da *Itch.io*. Essa ação, em uma época na qual as métricas para definir o sucesso estão majoritariamente ligadas a aspectos quantitativos, pode colaborar para o posicionamento da plataforma enquanto uma marca presente no mercado. Percebe-se isso em uma publicação feita pelo portal PC Games Insider⁷⁴, em que, no título da entrevista, a quantidade de produtos apresenta mais destaque do que o nome/nome de quem criou a plataforma: *Five years and 100,000 games later: Itch.io founder Leaf Corcoran tells us*

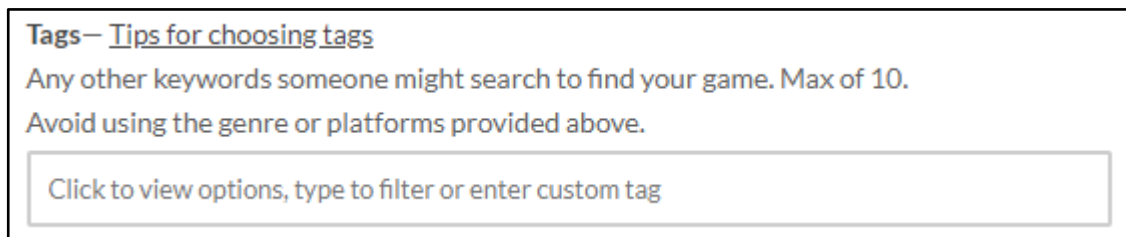
⁷⁴ Disponível em: <https://www.pcgamesinsider.biz/feature/66894/five-years-and-100000-games-later-itchio-founder-leaf-corcoran-tells-us-about-the-indie-marketplaces-evolution/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

*about the indie marketplace's evolution*⁷⁵ (Cinco anos e 100.000 *games* depois: Leaf Corcoran, fundador da *Itch.io*, nos fala sobre a evolução do mercado indie).

4.3. O Sistema de *Tags* da *Itch.io* e a *Itchnomia*

Retornando à discussão sobre a construção da página do *game*, caso as sugestões arbitrárias fornecidas pela plataforma para “*Genre*” não atendam às expectativas da pessoa que pretende publicar o jogo digital, é possível utilizar *tags* (etiquetas) previamente validadas pela plataforma e/ou criar novas como uma forma de facilitar a localização através da filtragem por *tags*. Essa ação acontece em um campo presente logo abaixo de *Genre* e nomeado por “*Tags*” (Figura 22).

Figura 22 - Campo para inserção de *tags*



Nesse ato, é fundamental sinalizar que a *Itch.io* explicita textualmente que qualquer palavra pode ser utilizada como uma *tag*, através da frase: “*Any other keywords someone might search to find your game*” (Qualquer outra palavra-chave que alguém possa procurar para encontrar seu *game*). Isso quer dizer que quem publica pode utilizar, por exemplo, “1sa5” ou “zzz3” como uma etiqueta e a plataforma as aceitará. Portanto, qualquer conjunto de letras e números (independente do que eles significam) que pertença ao alfabeto romano é permitido conforme a imagem abaixo — Figura 23.

Figura 23 - Teste realizado pelo autor para validar a publicação de uma página de *game*, utilizando diferentes conjuntos de letras e números.



Ao reconhecer apenas o alfabeto romano, a estrutura técnica por trás da plataforma novamente demonstra um outro traço dos valores e ordenamentos sociais que deseja legitimar.

⁷⁵ Disponível em: <https://www.pcgamesinsider.biz/feature/66894/five-years-and-100000-games-later-itchio-founder-leaf-corcoran-tells-us-about-the-indie-marketplaces-evolution/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

Apenas aqueles que possuem equipamentos capazes de escrever em tal alfabeto e o compreendem são capazes de inserir um novo jogo digital. Nesse sentido, por mais que a *Itch.io* seja um “pouco mais democrática”, a todo o tempo, se tem como recorte um grupo de pessoas que compreendem e minimamente escrevem em inglês, possuem equipamentos específicos, acessam à internet e são capazes de produzir algo com o objetivo de usá-lo como um meio de distribuição. Portanto, recorro que mesmo quando digo sobre políticas e as representações de gênero, investigo um contexto específico que produziu e desconstruiu aspectos que fazem sentido dentro de determinadas vivências, as quais não representam a da maioria das pessoas.

Além disso, a permissividade em torno de apenas um alfabeto ressalta que a curadoria feita pelo sistema busca por produtores e produtoras específicos. Por mais que a plataforma possua diferentes idiomas⁷⁶, apenas o alfabeto romano é aceito como etiquetas. Levando em consideração que o dólar é a principal moeda de câmbio do mundo, quais seriam os motivos para a plataforma padronizar apenas um alfabeto para etiquetamento? Mais lucro? Menos burocracia nas transações entre países? Manter o *status* de uma plataforma focada majoritariamente na audiência estadunidense?

Independentemente de ter essas respostas, a implementação de um sistema que permite a inserção de dados por parte de quem os produz é, de fato, uma forma de classificação democrática. Esse sistema de tagging que fomenta a participação da audiência como uma forma de organizar/indexar as informações presentes na plataforma é denominado como folksonomia. Segundo Vander Wal (2007), o termo

É o resultado da **marcação pessoal gratuita de informações e objetos** (qualquer coisa com uma URL) **para a própria recuperação**. A marcação é feita em um ambiente social (geralmente compartilhado e aberto a outras pessoas). A folksonomia é criada a partir do ato de marcar pela pessoa que consome a informação (VANDER WAL, 2007, n.p, tradução minha, grifos meus).

Nessa esteira, ser uma marcação pessoal aponta para um elemento de suma importância no que tange à lógica de significados construídos pelas etiquetas e eventualmente materializados nas representações de gênero: o da subjetividade. Ao defini-las, as pessoas usualmente pensam em como recuperarão aquela informação (no caso, a página do próprio *game*), independentemente de serem elas mesmas que realizarão a busca ou a audiência. O resultado dessas escolhas é que **se a classificação ocorre de uma maneira e não de outra, o significado resultante é um e não outro**.

⁷⁶ As palavras que se referem às funcionalidades das plataformas são traduzidas pela própria comunidade. Na aba de Configurações, é possível visualizar a porcentagem de textos que já foram traduzidos e escolher dentre alguns idiomas.

Por outro lado, isso não quer dizer que qualquer etiqueta utilizada vá gerar visibilidade. A plataforma, em seu guia de boas práticas para produção de conteúdo⁷⁷ (*guidelines*) ressalta: “Prefira usar uma *tag* sugerida ao invés de criar uma nova. Tornamos as *tags* sugeridas mais fáceis de encontrar. Se nada couber, adicione a sua, podemos promovê-lo para uma *tag* sugerida (tradução minha)”.

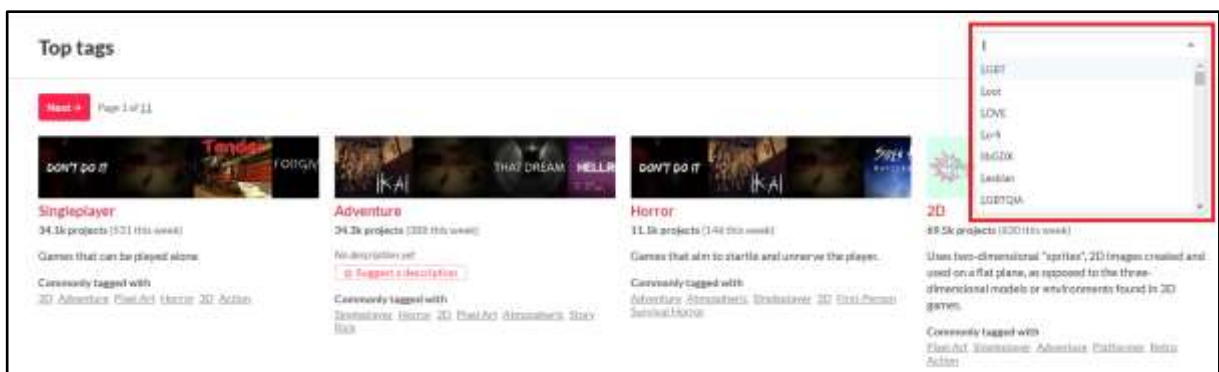
Em virtude disso, quem realiza a curadoria sobre quais etiquetas serão elevadas a posição de “classificações macro” e se transformarão em “*Popular Tags*” (*Tags Populares*) é a própria plataforma. Estas são apresentadas em uma aba específica⁷⁸, que possui um filtro nomeado por “*Find tag*” (Localizar etiqueta) - Figura 24.

Figura 24 - Campo “*Find tag*” (Localizar etiqueta) apresentado dentro da aba de “*Popular Tags*” (*Tags populares*).



Toda vez que a pessoa recorre a esse campo e digita qualquer letra, a *Itch.io* utiliza um recurso de localização por *caractere* (semelhante aos de processadores de textos tradicionais) e exibe as *tags* que possuem as letras digitadas. Por exemplo, ao digitar L (de LGBT) a plataforma automaticamente exibe em ordem (análise em 16/06/20) “LGBT”, “*Loot*”, “LÖVE”, “Lo-fi”, LibGDX, “Lesbian”, “LGBTQIA”, entre várias outras — Figura 25.

Figura 25 - Utilização do recurso de localização por caractere dentro da aba de “*Popular Tags*” (*Tags populares*).



Nesse enquadramento, retomando a questão dos ‘tipos de jogos’, destaco que algumas mecânicas são duplamente evidenciadas, tanto no campo “*Genre*” quanto no campo das “*Tags*”.

⁷⁷ Disponível em: <https://itch.io/docs/creators/quality-guidelines>. Acesso em: 18. jun. 2020.

⁷⁸ Disponível em: <https://itch.io/tags>. Acesso em: 02. abr. 2020.

É possível categorizar um jogo digital com o ‘tipo’ *action* (ação) ao mesmo tempo que o etiqueta como *action RPG* (um RPG de ação).

A fim de fazer um teste com essa funcionalidade, realizei uma busca pela *tag* LGBT e localizei 1631 *games*⁷⁹. Repetindo o mesmo processo, mas buscando pela etiqueta LGBTQIA, encontrei 207. Filtrando, inicialmente, por LGBT e, na sequência, por LGBTQIA, encontrei um novo resultado: 135. Nesse teste, não ficou claro sobre como os algoritmos desse sistema de classificação operam, mas é notável que eles podem impactar significativamente na localização dos *games*.

Analisar essa escolha por parte da *Itch.io*, especialmente no que tange à organização da informação — aqui materializada na sessão “*Popular Tags*” —, demonstra a existência de um nível de controle por parte da plataforma, ou seja, a existência de um poder que hierarquiza algumas palavras/etiquetas em detrimento de outras. Para mais, essa constatação e a duplicidade de alguns termos também explicitam diferentes níveis de valoração da *Itch.io* em relação a alguns ‘tipos de jogo’. Mesmo existindo um indicativo nas *guidelines* para não fazer essa escolha duplicada, indago: por que escolher essa forma de organização da informação? Por que existe a duplicidade de termos se é indicado não utilizá-la? Não existiria outra forma de resolver o problema, a não ser permitindo palavras com significados extremamente parecidos?

Mesmo sem respostas para essas perguntas, o que se pressupõe é que a *Itch.io* permite à audiência, através do sistema de etiquetagem, a inserção de um vocabulário, mas quando percebe que existe uma recorrência suficientemente relevante para o termo ser um novo léxico capaz de localizar determinados *games*, ela adiciona a etiqueta ao seu vocabulário, controlado através da sessão de “*Popular Tags*”.

Resgatando o campo de etiquetagem - Figura 22, ao contrário do “*default*”, apresentado na sessão “*Genre*”, no campo de etiquetas, existe um texto indicando uma ação a ser tomada - “*Click to view options, type to filter or enter custom tag*” (Clique para visualizar as opções, digite para filtrar ou insira a *tag* personalizada). Ao permitir que as criadoras e os criadores vejam as opções previamente fornecidas, digitem algo para filtrar o que já existe e/ou insiram etiquetas próprias, a plataforma captura esses dados, visando criar novas *tags* e/ou elevar as existentes ao *status* de populares. Para D’Andréa (2020), “não há objetividade ou neutralidade nas iniciativas de armazenar, interpretar e gerir o social a partir de dados estruturados”. Nesse sentido, ainda que a plataforma se posicione de maneira mais próxima a quem desenvolve e é

⁷⁹ Demonstro aqui as divergências de *games* localizados através do mesmo processo. Todas as buscas foram realizadas de um mesmo computador, por meio de uma guia anônima, com uma diferença de menos de 48 horas entre elas.

apontada por alguns autores e autoras como um pouco mais democrática, são nas pequenas escolhas que fica evidente algum dos valores, das normas e dos ordenamentos sociais legitimados pela plataforma. Talvez não seguindo uma lógica “capitalista pura”, como Minoh afirmou, mas ainda assim a *Itch.io* faz escolhas que beneficiam mais alguns do que outros.

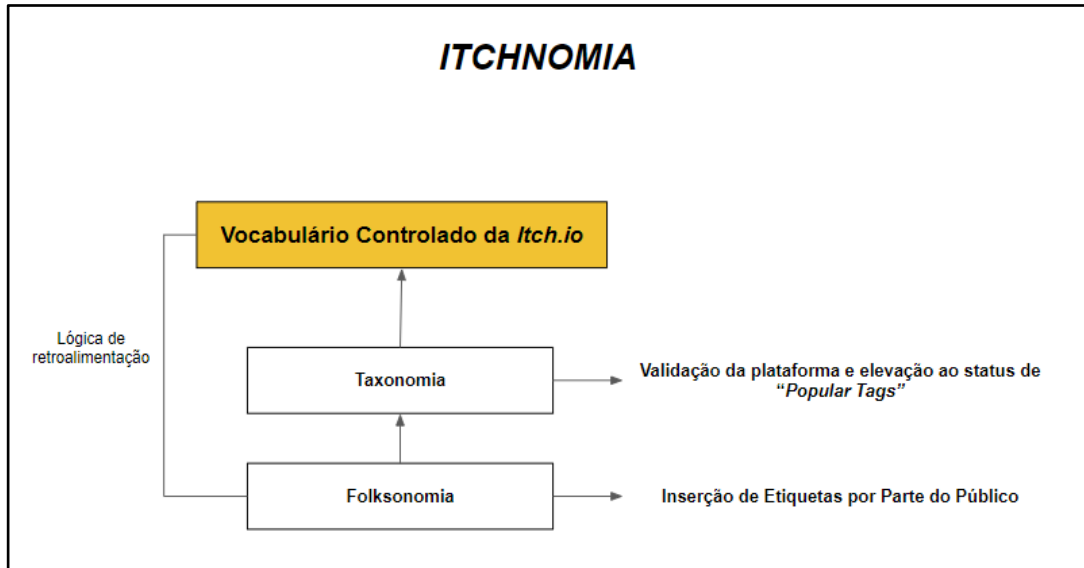
À luz desses argumentos, quando a plataforma cria um vocabulário controlado, no qual quem o determina é ela, uma segunda maneira de organizar as informações é identificada: a taxonomia. De acordo com Thais Helen Santos (2018), a taxonomia corresponde a uma organização abstrata de termos (no caso da *Itch.io*, das *tags* populares) de forma lógica e hierarquizada que fornece subsídios para a elaboração dos vocabulários controlados (SANTOS, 2018).

Essa forma de organização da informação é muito utilizada em bibliotecas físicas, dado o volume de livros e a diversidade de autores e autoras, temáticas, áreas de especialização, entre outros aspectos. Quando se controla o vocabulário de maneira arbitrária, no caso das bibliotecas físicas — quem as organiza — e no da *Itch.io* — a própria plataforma —, uma série de vantagens são percebidas por quem as utiliza, sobretudo a da facilidade em localizar o que se busca, mas simultaneamente desafios são percebidos por novas pessoas que chegam até esses “espaços”. Segundo Santos (2018),

A adoção da taxonomia como base para o sistema de representação da informação apresenta as *vantagens* da garantia de busca pela exclusão de termos mútuos, possibilidade de buscas genéricas, precisão semântica e capacidade de concepção de um instrumento de orientação ao indexador e ao usuário. No que concerne às *desvantagens*, são recorrentes o desconhecimento do usuário do vocabulário controlado utilizado pelo indexador, obsolescência das relações lógicas (em razão do tempo), revisões terminológicas de alto custo e demoradas e a coibição das relações de busca (CAMPOS; GOMES, 2008, p. 95-96).

Nessa perspectiva, ao optar por uma hibridização de um sistema taxonômico e outro folksonômico, a *Itch.io* e sua perspectiva de atuação “um pouco mais democrática” constroem um sistema com características singulares, composto por duas camadas que todo o tempo se tensionam: a *Itchnomia*. A Figura 26 demonstra essa compreensão.

Figura 26 - A Itchnomia



Fonte – Autoria própria.

A justificativa de pensar em um termo específico para o contexto da *Itch.io* considera as perspectivas do campo da ciência da informação e dos estudos de plataforma, em especial o conceito de “*Tweetnomia*”.

O termo "*tweetnomia*" foi inspirado por pesquisas sobre sistemas de marcação social em que o ato coletivo de marcação de recursos produz as chamadas folksonomias a partir da taxonomia gerada pela própria folksonomia. As *tweetnomias* denotam as estruturas emergentes observadas quando um grande número de usuários organiza e estrutura coletivamente as conversas em plataformas, como o Twitter (BAXEVANI; ZAFEIROPOULOU, 2018, n.p, tradução minha).

O conceito de *tweetnomia* endossa uma estrutura cíclica, na qual a comunidade insere suas etiquetas (no caso do Twitter as *hashtags*), mas a partir do momento em que elas são utilizadas com mais frequência pela audiência acabam se transformando em “*tags*”. Logo, “adquirem” uma posição maior de poder dentro da plataforma, dado que tendem a gerar mais visibilidade, como se fizessem parte do próprio sistema, ou seja, fosse um vocabulário controlado (taxonomia). Como consequência, a audiência ressignifica (e/ou tensiona) as *tags/hashtags* e criam novas, a fim de expressar sua própria compreensão sobre os significados possíveis que foram atrelados àquelas *tags/hashtags* em evidência, fazendo com que o ciclo se reinicie.

No caso da *Itchnomia*, as ressignificações acontecem, mas necessitam da validação da plataforma para adquirem o *status* de “*Popular Tags*”. O que muda nesse sistema em relação a *tweetnomia* é o fato de que quando as *tags* adquirem o *status* de “popular” na *Itch.io*, elas se mantêm permanentemente dentro da plataforma em uma sessão específica, permitindo que a

audiência (tanto quem usa quanto quem produz) esteja o tempo todo se apropriando, ressignificando-as e fomentando diferentes jogos de visibilidades e invisibilidades.

Esse fenômeno também pode ser compreendido a partir das contribuições de Abril (2008). O autor defende que o texto não é algo que possua uma unicidade, pelo contrário, ele sugere pensá-lo como um arquipélago, como uma rede na qual diversos elementos a compõem — linguagens, arranjos sociossemióticos prévios, etc. (ABRIL, 2008). Nessa perspectiva, as condições para que os textos sejam compreendidos dentro da plataforma (textualidades) e conseqüentemente ressignificados, estão frequentemente se apoiando em “diferentes ilhas”, possivelmente algumas mais próximas às noções japonesas, outras nem tanto.

Pensar dessa forma dialoga com a percepção de Bowker e Susan Leigh Star. Para o autor e a autora, em termos de projeto de sistemas de computação comunitária, a ubiquidade dos sistemas de classificações presentes em todos os lugares sublinha o fato de que eles, necessariamente, interpenetram radicalmente a comunidade para a qual foram projetados e alteram a própria natureza desse grupo no processo de sua implementação (BOWKER; STAR, 1998). Logo, o que os sistemas de classificação presentes na *Itch.io* fazem, juntamente de seus algoritmos, é o exercício de uma influência nas “condições para a leitura” de determinados textos, seja através da visibilização daquilo que é mais recorrente, seja do que acabou de ser publicado, seja através daquilo que a plataforma reconhece como mais interessante para sua “audiência de leitores-jogadores”.

Sob esse ponto de vista e considerando a explanação histórica apresentada no Capítulo 1 sobre como as *visual novels*, o *yaoi* e o *yuri* se inseriram na cultura de *games* estadunidense, é pertinente destacar que as *capas* e *tags* analisadas a seguir são resultados de intensas negociações e, principalmente, políticas entre as audiências locais e globais. Negociações estas não travadas apenas entre a própria comunidade que busca por essas etiquetas, mas também entre as compreensões sobre os termos por parte das próprias pessoas que produzem os *games*, de seus *ideais políticos individuais* e coletivos e da curadoria da plataforma. Afinal, os referenciais não são mais os japoneses, eles foram transformados, estão em constante “mutação” e cabe à plataforma mediar essas relações para facilitar a localização dos *games*.

Em consonância com essa discussão, Cleber Gouvêa, Stanley Loh e Luís Fernando Fortes Garcia (2008), a partir de uma investigação sobre padrões na seleção de *tags* para descrever conteúdos em sistemas folksonômicos, trazem contribuições importantes. Segundo os autores, existem dois tipos de classificação relacionadas ao conteúdo das etiquetas: aquelas com intenção pessoal e aquelas coletivas.

As *tags* com intenção pessoal são utilizadas para remeter a marcadores que representam e permitem a busca e/ou recuperação da informação, mas dizem respeito apenas a quem as criou, já as coletivas originam a partir de um “consenso” no uso de um vocabulário que guia as pessoas a classificarem os conteúdos de forma semelhante (GOUVÊA; LOH; GARCIA, 2008).

Dentro da plataforma, tal “consenso coletivo” se dá através da mediação da *Itch.io*, que opera não só mais através de seus valores éticos, políticos e morais, mas também de uma norma extremamente poderosa, construída na/pela sociedade das plataformas: a *norma algorítmica*. Esse conceito foi defendido por Willian Fernandes Araújo (2018) e refere-se ao

nome dado à construção da figura do **algoritmo como um agente definidor de um conjunto de comportamentos, práticas e conteúdos que são definidos como dignos de visibilidade**. Essa figura **impõe sanções às condutas definidas como anormais e beneficia com distribuição e visibilidade as que optam por seguir as normas**, algumas delas tácitas e outras explícitas (geralmente enunciados sobre as chamadas boas práticas). A norma algorítmica representa a lógica de visibilidade estabelecida nos dispositivos empregados para construção do *Feed* de Notícias, normalizando principalmente o relacionamento entre produtores de conteúdo e o mecanismo. Algoritmo, como ator decisivo do sistema de distribuição das publicações, é performado como agente punitivo que não deve ser enganado e que, ao mesmo tempo, está sempre em evolução para punir novas infrações (ARAÚJO, 2018, n.p).

Embora o autor tenha pesquisado o *Feed* de Notícias da plataforma *Facebook*, no contexto da *Itch.io*, não há dúvidas quanto à existência de uma norma para determinar o que pode ou não se fazer visível. Quando investigava as diferenças entre *Itch.io* e *Steam*, encontrei explicitamente e negrito na sessão de “*Content Creator Quality Guidelines*” (na contribuição de William referida como “enunciados sobre as chamadas boas práticas”) a mensagem⁸⁰ a seguir (Figura 27).

Figura 27 - Trecho removido da sessão de *Content Creator Quality Guidelines* da plataforma *Itch.io*.

If you follow these guidelines, you'll likely have more players, buyers, and people talking about your creation. Additionally, we may even feature your page on the homepage, and elsewhere on the site.

If you don't follow these guidelines then a site admin may decide to remove your page from the *itch.io*'s browse and search page. Your page will still be available by direct access to anyone with the URL, or by your profile page, but because we feel that your page detracts from the browsing experience it will not shown on our listings.

⁸⁰ Se você seguir essas boas práticas, você provavelmente terá mais jogadores, compradores e pessoas conversando sobre sua criação. Se você não seguir essas boas práticas, então um administrador do site (moderador) pode decidir remover sua página do navegador da *Itch.io* e da página de busca. Tradução minha. Fonte: <https://itch.io/docs/creators/quality-guidelines>.

A existência dessa informação mostra o papel (e principalmente o poder) que a plataforma possui em relação aos resultados de busca e a visibilização dos *games* ali publicados. Cabe a ela criar, alterar ou até mesmo excluir aqueles que não sigam suas regras. Nesse sentido, as pessoas que produzem seus *games* necessitam não apenas de conhecimento técnico para criá-los, mas também entendimento do que deve ser feito e, especialmente, como publicá-los de maneira correta para não serem punidas com a invisibilidade.

Um argumento complementar a esses e que não deve ser deixado de lado é a própria questão técnica na hora de taggear as informações dentro do ambiente digital. Resgatando as contribuições de Bowker e Susan Leigh Star (2000), há 20 anos, os pesquisadores disseram que enquanto cultura, as pessoas ainda não desenvolveram convenções para classificação na *web* (BOWKER; STAR, 2000). Atualmente, parece que esse desafio permanece. Basta uma navegação nas redes sociais para localizar pessoas utilizando 10, 20 etiquetas para uma única foto. Nesse cenário: como localizar com precisão uma informação quando as próprias pessoas têm pouca clareza sobre como etiquetar seus conteúdos?

Por mais que uma busca dentro das condições anteriores gere resultados, a compreensão em torno de algumas etiquetas tende a estar atravessada por ruídos, afinal o que foi encontrado é resultado de uma combinação de diferentes compreensões — muitas dessas que nem condizem com o que de fato foi pensado. Nessa situação, se esse exemplo for transposto para a *Itch.io*, essas “significações ruidosas” materializadas nos resultados têm mais chances de serem legitimadas ao patamar de *Popular Tags*, sobretudo por dois motivos, os quais abordo adiante.

O primeiro se relaciona com o episódio de que as chances das textualidades originarem no contexto estadunidense provavelmente serão muito maiores em relação às japonesas, uma vez que investigo uma plataforma criada nesse cenário. Dessa forma, as buscas, as visualizações, os cliques, os elementos que têm mais chances de serem convertidos em vendas, muitas vezes são resultados de uma maior frequência na utilização de “*tags* ruidosas”. Como tudo isso acontece em um ambiente tecnicamente desenvolvido através de 0 e 1 (*bits*), no qual as métricas quantitativas são relevantes (mas não determinantes) para a distribuição do conteúdo, quanto mais vezes a ação ocorrer, mais chances dos significados atrelados às *tags* ganharem um *status* de popularidade, provocando, assim, uma constante negociação entre as representações materializadas e visibilizadas no nome da etiqueta.

O segundo pretexto relaciona-se a uma ideia de “imitação” e vincula-se, especialmente, à ação tomada por quem produz a página e aplica a etiqueta. De acordo com o resgate de trabalhos relacionados sobre padrões para a seleção de *tags* para descrever conteúdos feito por Gouvêa e Loh (2007), as pessoas tendem a imitar/copiar as etiquetas utilizadas por quem possui

uma boa reputação (GOUVÊA; LOH, 2007) e, na maioria das vezes, estão mais visíveis dentro da rede/plataforma. O resultado dessa ação aponta para uma “*bolha de significados*”, na qual, muitas vezes, o jogo digital etiquetado nem sequer possui relação com o que a *tag* realmente significa, mas pode criar diferentes compreensões para e sobre ele.

4.4. Construção do *corpus* e Categorias de Análise

A partir desse aprofundamento, meu *segundo passo metodológico* em direção a construção do *corpus* foi inspirado nas quatro proposições de Teresa De Lauretis sobre gênero. Ao considerar o gênero como uma representação e uma autorrepresentação (DE LAURETIS, 1987), defini que as contribuições conceituais da filósofa poderiam ser utilizadas como categorias analíticas. Dessa maneira, para investigar como o gênero foi construído, mantido e normalizado na/pela plataforma, defini o seguinte roteiro de pesquisa:

- ❖ O único texto visual a ser coletado seriam as capas exibidas dentro das respectivas *tags* LGBT e Gay;
- ❖ As capas coletadas seriam as que aparecerem em destaque — considerei em evidência aquelas que ocuparam as 10 primeiras posições;
- ❖ Todos as etiquetas atribuídas (e visíveis) nas páginas dos *games* coletados seriam tabuladas, independentemente de serem populares ou não;
- ❖ Todas as coletas ocorreriam aos domingos durante a parte da manhã;
- ❖ Os quatro primeiros domingos delimitariam um mês;
- ❖ O primeiro mês de coleta validaria a necessidade (ou não) de mais coletas. Isso aconteceria caso a rotatividade de capas fosse alta;
- ❖ Uma coleta semanal seria, teoricamente, suficiente, visto que o recorte de público é específico — no primeiro contato com a plataforma (fim de agosto de 2019), havia cerca de 1045 *games* etiquetados como LGBT, número que indicava uma baixa entrada de novos jogos digitais⁸¹;
- ❖ As coletas ocorreriam com o intervalo mínimo de 1 mês entre si para talvez perceber algum tipo de mudança nas ferramentas e/ou interface, eventos ou qualquer tipo de elemento que apontasse para uma variação nos resultados encontrados;

⁸¹ Considerando que em 2020 a plataforma possuía pelo menos 7 anos de existência, a entrada mensal de novos jogos na *tag* LGBT (que possuía pelo menos 3 vezes mais *games* do que a *tag* Gay) é uma média de 12/mês. Atualmente, a média na plataforma Steam é de 23/dia (GAMASUTRA, 2019).

- ❖ Todas as coletas seriam realizadas através de um mesmo computador e através de uma aba anônima na qual eu não estaria utilizando nenhuma credencial;
- ❖ Todas as capas seriam armazenadas independente de se repetirem ou não;
- ❖ Não haveria nenhum tipo de interação da minha parte (curtir, comentar, seguir), a não ser navegar pela página dos jogos;
- ❖ Qualquer tipo de elemento ou evento que chamasse a atenção durante o período de coleta seria anotado como notas complementares;

As coletas para ambas as *tags* foram realizadas durante todos os quatro primeiros domingos de setembro de 2019, os quatro primeiros de dezembro de 2019 e os quatro primeiros de fevereiro de 2020. O período de 6 meses foi definido tendo em vista o fato de que em um curto período de tempo talvez eu não pudesse localizar alguma alteração gerada pela própria plataforma ou algum tipo de tensionamento por parte do público e/ou de quem publica o conteúdo. Esse intervalo foi determinado a partir do cálculo de uma média de mudanças anunciadas na categoria *NewsFeed FYI* e listadas por Jurno e D' Andréa (2017). Segundo a lista da autora e do autor, de 2013 (coincidentemente o ano em que a *Itch.io* foi criada) até 2016 houve pelo menos 34 atualizações algorítmicas (JURNO; D'ANDRÉA, 2017), ou seja, pelo menos 8 a 9 por ano. Logo, ao acompanhar a *Itch.io* por pelo menos 6 meses, talvez fosse possível perceber algum tipo de incremento.

O interesse por coletar apenas os *games* que aparecerem nas 10 primeiras posições levou em consideração a fala de Carlos Gomez-Uribe, profissional que atuou como vice-presidente de inovação da *Netflix*⁸², sobre “quanto mais próxima é a posição de um título da primeira linha do menu, maior é a probabilidade de ele ser assistido” (GOMEZ-URIBE apud ALZAMORA; SALGADO; MIRANDA, 2017). Ainda que as plataformas atuem em mercados distintos (uma no de transmissão de vídeos em tempo real — *streaming* — e a outra no de *games*), a forma na qual ambas constroem sua interface e apresentam seus produtos é similar (Figura 28 e 29).

⁸² *Netflix* é uma plataforma de *streaming* sob demanda. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>. Acesso em: 19. jun. 2020

Figura 28 - Print Screen com a interface utilizada pela Netflix - acesso via computador.

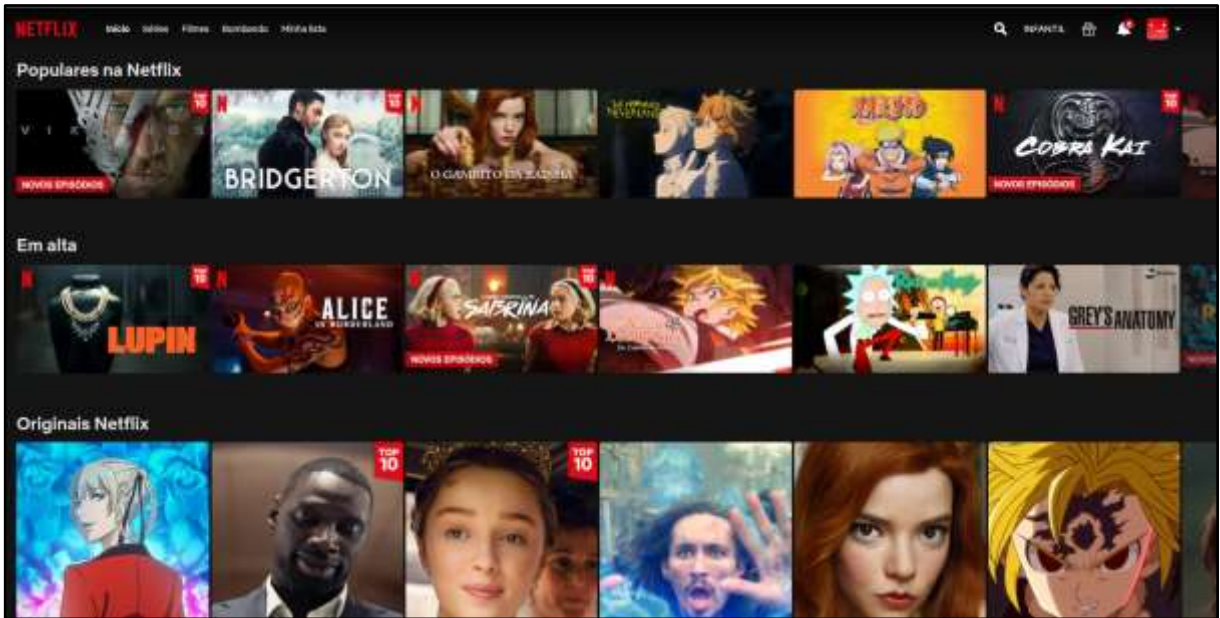
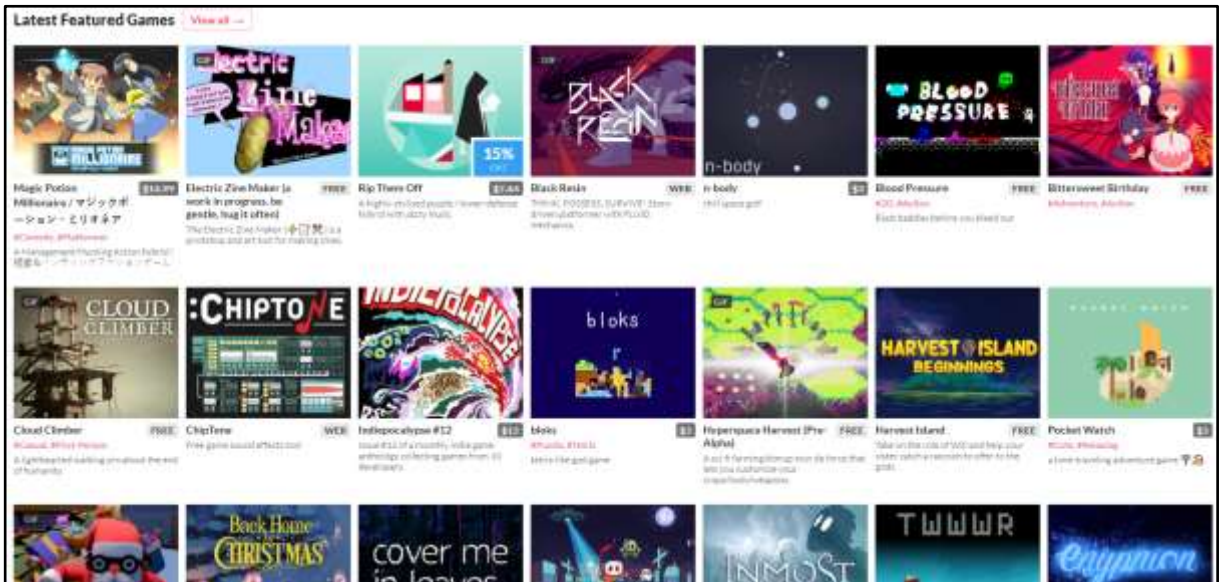


Figura 29 - Print Screen com a interface utilizada pela Itch.io - acesso via computador



Devido à minha investigação e à minha coleta acontecerem em um sistema computacional mediado e que é capaz de influenciar as ações dos usuários (VAN DJICK, 2013), optei por tabular algumas informações que pudessem, talvez, justificar o motivo pelo qual as capas ocupassem as dez primeiras posições. Sendo cauteloso para não cair em uma análise centrada em um determinismo tecnológico, e ciente de que as representações de gênero encontradas ali não são resultantes apenas de “subjetividades *offline*”, o que me importa aqui é a ideia de que os usuários e as materialidades tecnológicas se coproduzem, se constituem

mutuamente (D'ANDRÉA, 2020), logo, as representações de gênero encontradas são resultantes de hibridizações sociotécnicas.

Ancorado no campo do *marketing* digital e nas contribuições de D'Andréa e Jurno (2016), presumi que os *games* em destaque atingiram aquelas posições devido a um conjunto de variáveis, como a quantidade de acessos (*views*), de *downloads*, de comentários, de avaliações, entre outras. Como alguns desses dados são restritos à pessoa que publica o conteúdo (dentre os três citados, *views* e *downloads*, no caso da *Itch.io*), decidi registrar algumas informações que estavam visíveis na plataforma.

Dessa forma, coletei como *dados complementares* para a análise: o nome/*nickname* de quem produziu/publicou o *game*, a quantidade de seguidores que a “pessoa” possuía, a data da última atualização da página, a data da publicação, o *status* do projeto (protótipo, em desenvolvimento, lançado, cancelado ou pausado), a nota média gerada a partir da votação do público, a quantidade de votos recebidos para a geração da média, a quantidade de comentários produzidos pelo público, além do horário (horas ou dias) em que foi feito o último comentário. Também tomei nota de alguns aspectos que julguei relevantes, como o fato de verificar se o *game* estava em promoção e, principalmente, se existiam *links* direcionando a formas de apoio financeira — o que pode indicar uma possível ligação entre as trocas de dados entre plataformas via API, conforme explanado anteriormente.

Durante esse processo, algumas informações complementares não puderam ser aferidas, uma vez que quem publica a página pode fazer alterações em sua configuração e ocultar determinados tipos de dados. Por exemplo, a *Itch.io* possibilita a exibição dos comentários em “formato de *feed*” (postagens comuns ao *Facebook* no qual o comentário mais recente fica na primeira posição), em “formato de grupos” (uma pessoa cria um tópico e todos discutem uma pauta dentro dele) ou desabilitá-los (os comentários são bloqueados e não é permitido criar tópicos).

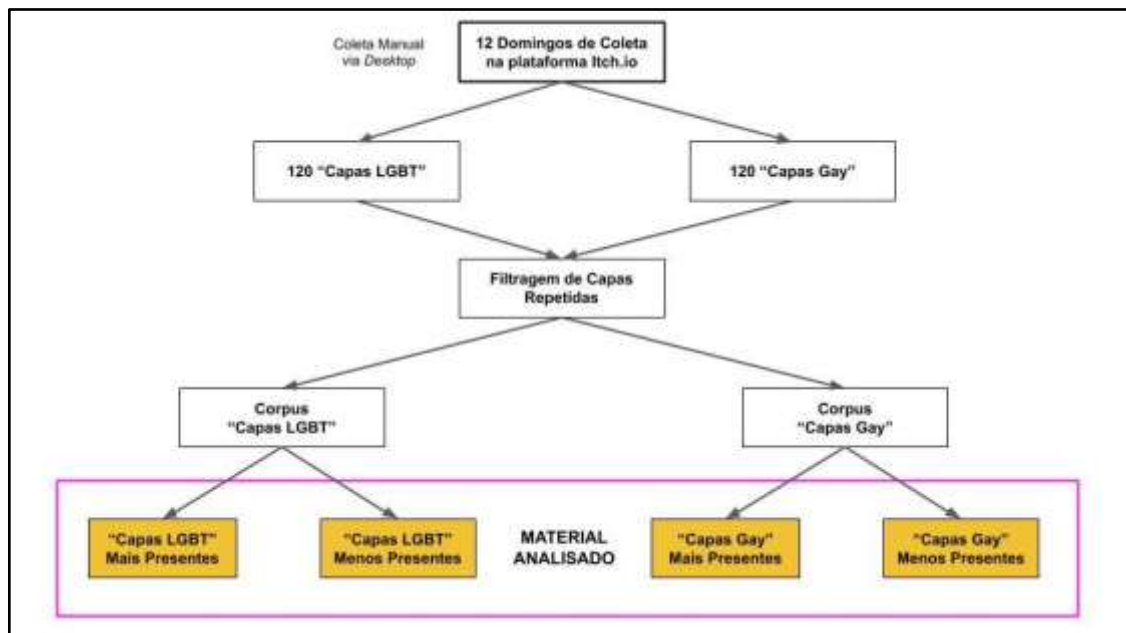
Seis meses de acompanhamento geraram 240 capas, 120 para cada *tag*, divididas em 40 por mês. Com esse volume de material, fiz uma filtragem para identificar quais *games* apareceram pelo menos 4 vezes, isto é, quais capas foram iteradas durante pelo menos 1 mês, considerando os 3 coletados. Esse filtro de 4 semanas foi definido a partir de uma *observação livre* do material colhido, na qual constatei uma recorrência de determinadas características em detrimento de outras. Elementos como o uso de cores similares, tipos de representações e estética próximas apontaram para uma *saturação do corpus*. Para Martin W. Bauer e Bas Aarts (2005), a saturação é um critério de finalização, no qual investigam-se as diferentes

representações localizadas, pois assume-se que a variedade encontrada é limitada no tempo e no espaço social, portanto o *corpus* é suficientemente heterogêneo (AARTS; BAUER, 2005).

Apoiado nesse novo resultado, eliminei os *games* que se repetiram e os dividi em dois grupos: “os mais presentes” — aqueles que apareceram **por pelo menos 4 semanas dentre as 12** —, e “os menos presentes” — aqueles que estiverem presente em **apenas 1 semana durante toda a coleta**. Saliento aqui que não é possível comprovar que estar presente no momento da coleta significa estar sendo acessado.

A determinação desse “grupo de menos presentes” levou em consideração a proposição de Teresa De Lauretis sobre (3) a construção do gênero se efetuar hoje no mesmo ritmo do passado e de (4) o gênero também se fazer por meio de sua desconstrução (DE LAURETIS, 1987). Ao analisar as similaridades e as diferenças entre as capas menos presentes na plataforma dentro do intervalo de alguns meses, pude perceber quais tensionamentos e/ou desconstruções de gênero tentaram se fazer visíveis, mesmo que em um período curto. A Figura 30 resume o processo de coleta e geração do *corpus*.

Figura 30 - Esquema com o percurso metodológico



Fonte – Autoria própria.

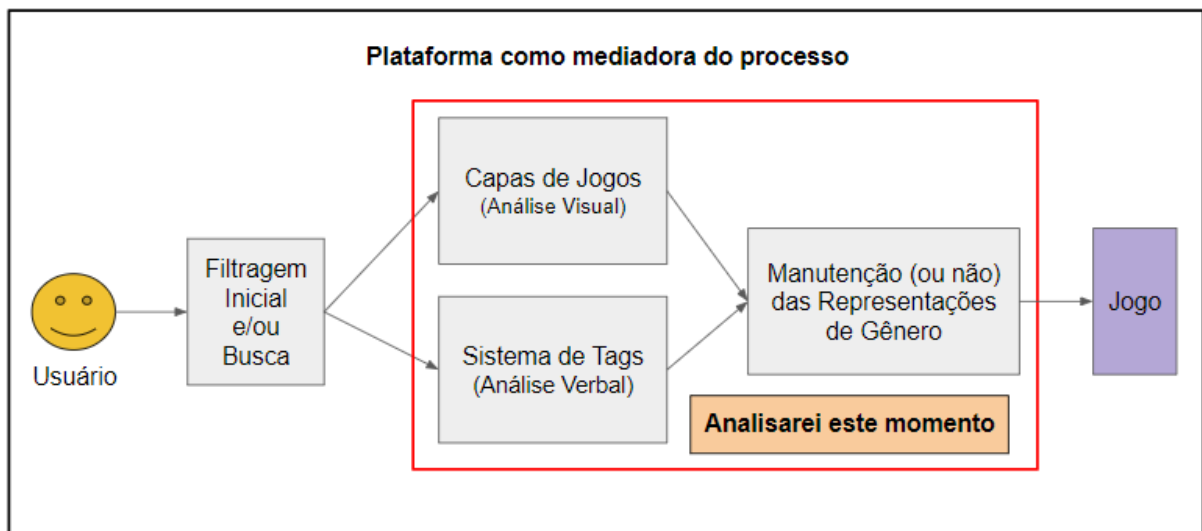
Com o *corpus* definido, orientei minha análise verbo-visual a partir da compreensão de que as representações de gênero iteradas pela *Itch.io* são resultantes de três diferentes elementos:

- a plataforma que media a relação entre quem produz e quem consome e, também, influencia na visibilidade dos jogos digitais;

- as *tags* que, em conjunto com o texto visual, produzem significados para o público e favorecem ou desfavorecem o engajamento;
- as escolhas semióticas (conscientes ou não) materializadas nas capas criadas por quem produziu o *game*;

Minha apuração fez um recorte de um jogo comunicacional verbo-visual inserido em e mediado por uma plataforma de *games*. A Figura 31 aponta o momento da minha análise dentro do processo de busca realizado por um usuário para encontrar um *game*.

Figura 31 - Momento que observei e analisei verbo-visualmente dentro do processo de escolha de um *game*



Para operacionalizar meu estudo, utilizando as categorias originadas a partir das contribuições Teresa de Lauretis (1987), propus uma discussão entre autores e autoras que trabalham com análises semióticas, em especial a proposta por Gonzalo Abril, com a produção de sentido entre as capas e a interface gráfica da própria plataforma. Questões ligadas aos papéis temáticos e aos valores semânticos das personagens representadas — social, moral, cognitivo ou passional (ABRIL, 2008), as paletas de cores e a produção de sentido junto à interface gráfica (PEREIRA, 2011; KULPA; PINHEIRO; SILVA, 2011) e os tipos de planos (MARTIN, 2005) foram consideradas durante esse exercício de pesquisa.

Todas essas escolhas metodológicas buscaram maneiras para compreender, com maior profundidade, como um sistema classificatório híbrido entre processos folksonômicos e taxonômicos colabora para a plataforma de *games* estadunidense *Itch.io* operar na construção, na manutenção e na normalização do gênero. Ainda que as relações de poder entre ela e a audiência sejam desiguais, não se deve reduzir a presença de alguns *games* em detrimento de

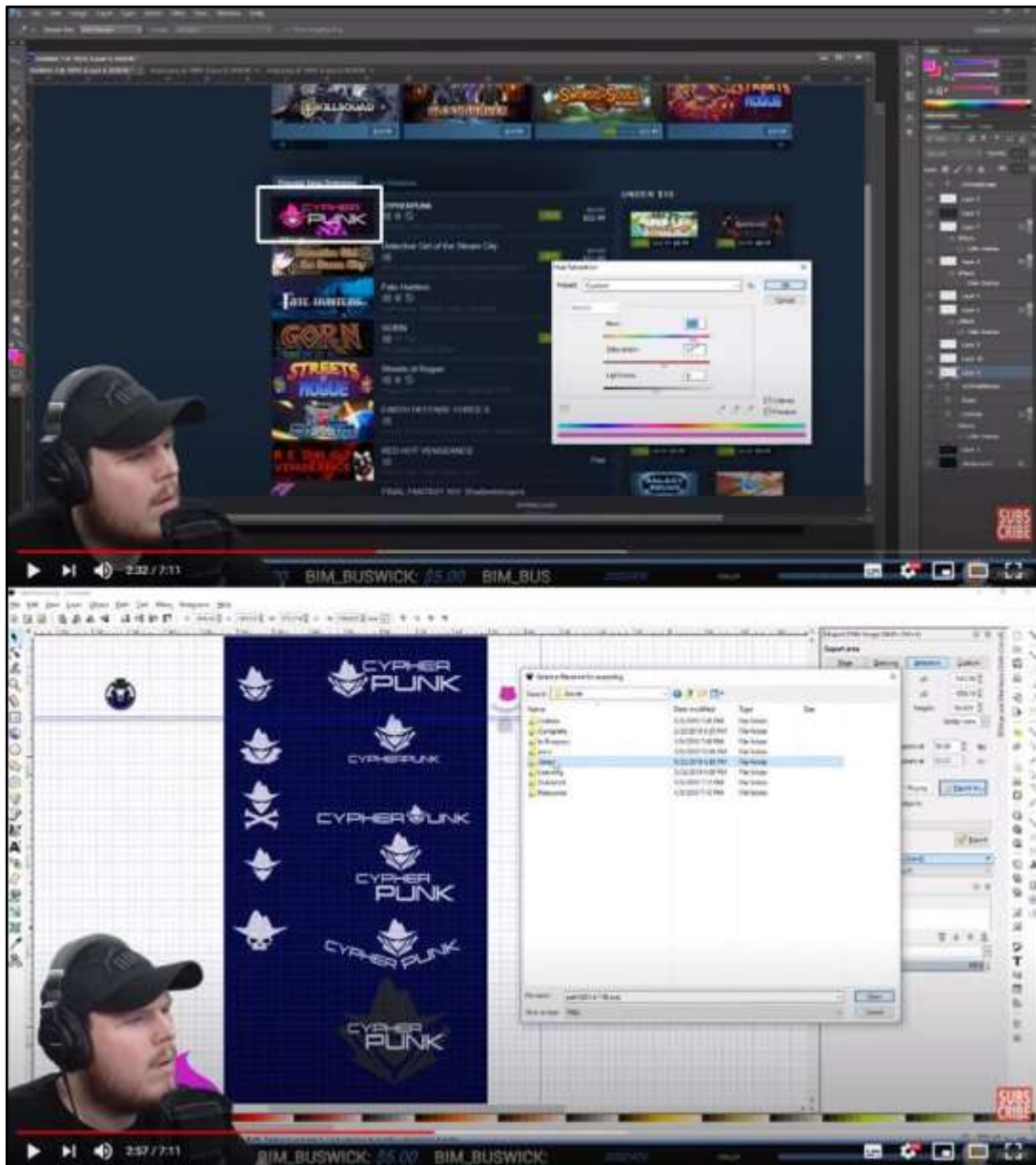
outros a uma mera justificativa pautada em interesses capitalistas. É notável que as escolhas técnicas e visibilizadas pela *Itch.io* são atravessadas por valores, normas e ordenamentos específicos, mas as pessoas que a utilizam agem sobre ela/nela e, através de uma relação marcada por tensionamentos promovidos por ambas as partes, um jogo de visibilidades e invisibilidades é travado. Nessa perspectiva, com o objetivo de analisar um *corpus* composto por capas LGBT e Gay que apareceram por pelo menos 4 semanas dentre as 12 e que foi dividido em dois grupos (as capas mais e menos presentes), no próximo capítulo apresento alguns elementos mais pontuais que serão acionados em minha análise semiótica para, na sequência, expor os resultados encontrados e problematizá-los.

5. TENSÕES, IDENTIDADES E PROTAGONISMOS: AS DINÂMICAS DAS CAPAS LGBT E GAY

O interesse desta dissertação está em torno da normalização do gênero em plataformas de games. Em busca de alcançar meu objetivo, optei principalmente pela abordagem semiótica proposta por Gonzao Abril aplicada ao próprio contexto de design das capas. Conforme apresentado nos capítulos anteriores, a produção com o objetivo de veicular essas peças gráficas tanto na *Itch.io* quanto na *Steam* envolve uma série de padronizações. Portanto, não se pode perder de vista que a forma na qual os conteúdos são expostos, as cores que compõem a interface gráfica da plataforma e as próprias capas podem direcionar as expectativas e/ou acionar diferentes textualidades. Nesse sentido, um elemento que pode contribuir para visibilizar alguns *games* em detrimento de outros é o próprio contraste produzido entre a capa e a interface gráfica da *Itch.io*.

Tim Ruswick (2019), um desenvolvedor estadunidense, apresenta em seu canal uma tática específica para conseguir mais cliques dentro da *Steam*, que envolve diretamente a produção de capas. Em resumo, Tim tira uma foto da listagem de *games* presentes dentro da *tag* escolhida e a abre em um *software* de edição de imagens. Na sequência, cria a capa de seu próprio jogo digital, levando em consideração quais cores e qual paleta geram mais contraste com o plano de fundo da *Steam* e qual *layout* chama mais atenção em relação aos demais *games* visibilizados — a mesma lógica se aplica a *Itch.io*. Ele ainda modifica o logotipo de sua produção, alterando sua forma e suas cores para gerar uma mesclagem mais atrativa para o conteúdo exibido (Figura 32).




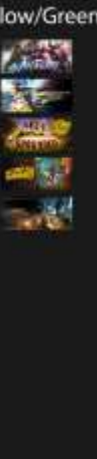



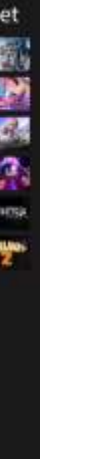














Figura 32 - Tim Ruswick testando como a capa de seu game seria exibida dentro da plataforma e fazendo alterações para identificar o melhor resultado



Fonte - https://www.youtube.com/watch?v=oPM_oRtgVQQ

Além de Tim, Zukowski (2020) discorre em uma investigação sobre as tendências no design de capas da *Steam* e outros aspectos pertinentes ao assunto. Realizando um acompanhamento trimestral da plataforma e analisando as capas (na *Steam* o nome utilizado é cápsula) lançadas naquele período, o pesquisador observou como alguns elementos de design são mais aplicados do que outros. A Tabela 4 expõe algumas das contribuições apresentadas que se vinculam a essa discussão.

Tabela 4 - Tendências para as cápsulas da *Steam* em outubro de 2020

TENDÊNCIAS PARA O DESIGN DE CÁPSULAS NA STEAM (OUTUBRO 2020)							
Tendência de Cores							
Red	Orange	Yellow	Yellow/Green	Green	Blue	Indigo	Violet
							
<p>Vermelho e azul continuam a ser a tendência em alta nas imagens de cápsulas. No último trimestre, também teve muito verde amarelo. Isso não parecia dominar tanto, mas ainda é uma combinação de 2 tons muito populares.</p>							
Texto centralizado ou texto à esquerda?							
							
							
							
							
							
							
<p>No 1º layout 'Texto-Centro-Personagem No Centro', o texto é centralizado e fixado na parte superior ou inferior e o personagem preenche o espaço negativo, mas também é centralizado. Esta variação é mais usada para jogos com origens mais complexas ou personagens de conjunto.</p>							

No 2º *layout* ‘Texto-Esquerda-Personagem Na Direita’, a **tendência se concentra em um único personagem bem renderizado, o texto muito claro e o fundo muito simples. Toda a ênfase visual está no personagem** em vez do foco mais disperso do *layout* de texto central.

Games do ‘tipo’ Esporte



Os *games* do ‘tipo’ *esportes* são bastante claros: a celebridade realmente grande - pelo menos a parte superior do tronco, geralmente colocada no lado direito da cápsula e em um fundo padronizado muito simples. Texto grande e claro.

Fonte - Tabela feita elaborada pelo autor, com base em Zukowski, 2020(b)
<https://howtomarketagame.com/2020/10/28/trends-for-steam-capsule-design/>

Sem desconsiderar a justificativa de que o estudo não ocorreu na plataforma investigada nesta dissertação, o que importa nessas constatações é a *lógica de mimetização* em torno dos elementos de design (semióticos), especialmente das capas dos *games* que se fizeram presentes. Assim, se existe um padrão para tagueamento endossado pelo texto verbal, o texto visual também tende a se construir, considerando os “sucessos” evidenciados e iterados pelas plataformas. Como uma forma de criar capas mais atrativas, Zukowski argumenta:

Não acho que você deva fazer sua cápsula tão única que ninguém tenha visto nada parecido. Em vez disso, **você deve estar em diálogo com o jogo digital mais vendido do seu gênero**, porque é provável que as pessoas que compram seu *game* também o tenham comprado (ZUKOWSKI, 2020b, n.p, tradução minha, grifos meus).

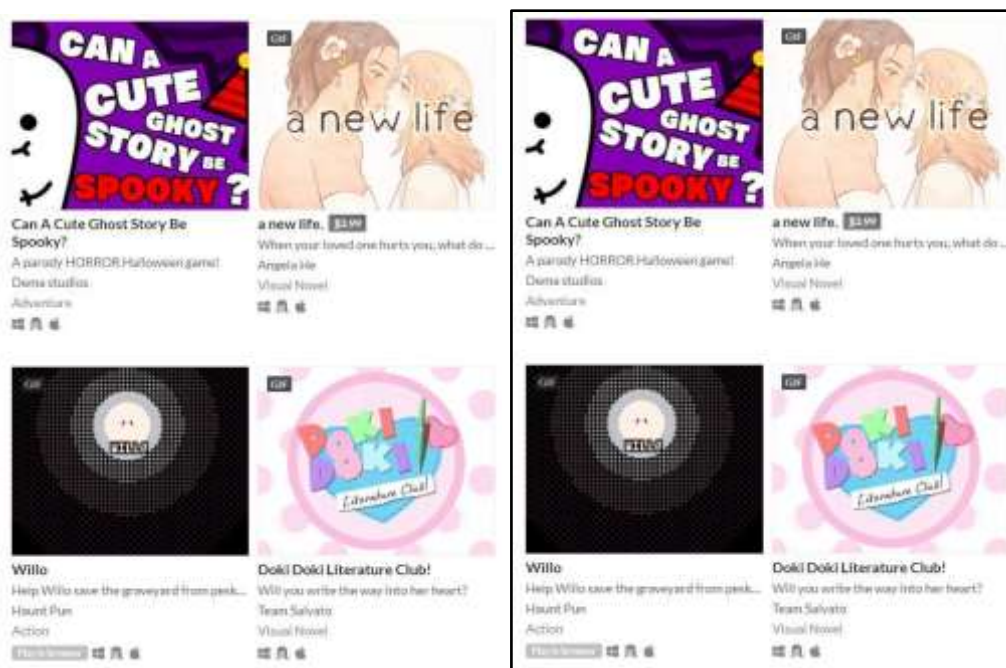
Analisando o argumento a partir de uma perspectiva de textualidades, o que o pesquisador defende é o uso de recursos semióticos comuns a capas conhecidas como uma forma de emergir “um texto mais preciso” sobre o que de fato o *game* é. Essa escolha, embora seja uma tática para tentar se fazer mais presente, considera e itera aquilo que é mais presente, operando então como uma forma de manutenção e normalização de algumas produções de sentido, especialmente no que tange àqueles vinculados ao uso de cores. Criar capas com maior predominância das cores vermelhas e azuis, ou seja, cores complementares que despertam sentimentos de atenção e confiança, evoca sentimentos e compreensões diferentes do que capas predominantemente brancas ou pretas, cujas sensações estão em torno de paz ou medo.

Para além disso, a utilização de determinadas cores e paletas específicas considera que a própria capa possui um objetivo comunicacional. Ao mesmo tempo em que ela deve ser capaz de transmitir a mensagem pretendida para as pessoas possivelmente interessadas no *game*, ela também deve se destacar perante as demais capas. Nesse enquadramento, é pertinente salientar que a cor branca⁸³, usada majoritariamente pela *Itch.io*, já carrega significados vinculados a uma concepção de paz, respeito. Em sua tese, intitulada *A cor como espelho da sociedade e da cultura: um estudo do sistema cromático de design de embalagens de alimentos*, Carla Pereira (2011) relembra que:

Assim como o preto, o branco é um parâmetro visual para a percepção de valor de todas as outras cores e é igualmente uma cor de base dos usos sociais e culturais das cores. Sua simbólica tradicional é construída a partir de dois conceitos principais: a luz e a pureza. Seus significados mais antigos decorrem de ser visto como a representação da luz, um símbolo da origem da vida, do divino, do bem que se opõem ao mal (PEREIRA, 2011, p. 95).

Ao atuar como um parâmetro para a percepção de valor de todas as outras cores, a cor branca, usada pela *Itch.io*, favorece a visibilidade de uma série de outras cores. Mas e quando as capas utilizam cores mais próximas da branca ou são totalmente brancas?

Figura 33 - Recorte de capas exibidas na tag *Cute*. Recorte em 25/10/2020.



⁸³ A *Itch.io* fornece o “*dark mode*”, um recurso para mudar a cor branca para preta a fim de diminuir a exposição da cor branca por longos períodos de tempo.

A Figura 33 exibe algumas capas localizadas na *tag* popular *Cute* (Recorte em 25/10/2020). No lado esquerdo, a ausência de um contorno da imagem favorece a mesclagem da capa ‘*a new life*’ e da própria Figura 30 com o fundo branco do papel. No lado direito, ao evidenciar o contorno preto, tem-se uma dimensão mais clara do espaço ocupado pela imagem e é possível delimitar com um pouco mais de precisão os limites da capa ‘*a new life*’. O que chamo atenção, portanto, é que essas capas operam tecnicamente como botões para acessar um novo conteúdo. Quando suas dimensões não são de fácil reconhecimento ou existem maiores dificuldades para identificar a área clicável, é factível que as pessoas simplesmente as desprezem, pois elas perdem o referencial técnico de onde a ação é necessária. As contribuições dos Estudos de Interface lembram que:

a cor é um elemento visual da interface gráfica que influencia diretamente na qualidade da apresentação das informações transmitidas e que o contraste entre o claro e o escuro é considerado o mais efetivo de todos os tipos de contraste, dado que os órgãos sensitivos do ser humano só funcionam por comparações (KULPA; PINHEIRO; SILVA, 2011, p. 124).

Dessa forma, ao analisar as produções de sentidos geradas não apenas pelas capas, mas delas em relação às cores utilizadas pela plataforma, em especial a branca, é importante ponderar: as capas ‘mais presentes’ nas *tags* analisadas utilizam contrastes em maior ou menor escala? As ‘menos presentes’ utilizam uma lógica similar? A cor predominante da plataforma favorece ou desfavorece as escolhas de quem criou? Como a cor predominante da plataforma contribuiu para normalizar determinados significados dentro das *tags* analisadas?

Para responder essas perguntas, é válido considerar que a *Itch.io* opera como uma trama visual. Tal consideração remete à noção postulada por Gonzalo Abril, para quem texto é “qualquer unidade de comunicação, geralmente multissemiótica (...), sustentada por uma prática discursiva e inserida em uma ou mais redes textuais que pode ou não integrar elementos verbais (ABRIL, 2013, p. 46. tradução minha). Assim, considero que a plataforma *Itch.io* estabelece textos verbo-visuais que constroem sua coerência e preparam um conjunto de efeitos semióticos.

Sem se afastar desse conceito, as plataformas não são unilaterais. A agência por parte de quem produz as capas se materializa de diferentes formas, desde a escolha das cores, a quantidade de personagens representados, os planos escolhidos. Logicamente, essas escolhas são feitas com base nas dimensões fornecidas pela *Itch.io*, que determina uma imagem com tamanho mínimo de 315x250, mas recomenda 630x500. Por serem capas relativamente pequenas se comparadas a uma tela de 1600x900 ou 1920x1080 (HD), resoluções mais comuns

ao mercado de *games* e a de monitores para trabalho, o tamanho das capas tende a valorizar certos tipos de planos.

Nessa esteira, é válido situar que

A grandeza do plano (e por consequência o seu nome e lugar na nomenclatura técnica) é determinada pela distância entre a câmera e o assunto e pela distância focal da objectiva utilizada. A escolha de cada plano é condicionada pela necessária clareza que pretende se dar narração. De outra forma, **a maioria dos tipos não tem outra razão de ser senão a comodidade da percepção e de clareza narrativa.** Por exemplo: fazendo de um corpo socialmente reconhecido como masculino uma silhueta minúscula, o plano utilizado (plano de conjunto) exprime uma ambiência relativamente negativa, de solidão (MARTIN, 2005, p. 46-48, grifos meus).

Compreender que os tipos de planos favorecem determinadas “formas de leitura” é uma maneira de pensar criticamente sobre possíveis reproduções e tensionamentos endossados nas capas LGBT e Gay dentro dos próprios conjuntos. Nesse sentido, em que medida os planos mais recorrentes nos dois grupos normalizam os significados produzidos nas/pelas capas? A escolha desses planos reproduz as normalizações de um CISTema heterossexual ou o tensionam? Existe algum nível de padronização de poses dentro dos planos identificados em cada *tag* popular? Considerando as táticas para produzir capas que se destacam dentro das plataformas, quais elementos da própria interface gráfica *Itch.io* são valorizados pelos planos e pelas poses que estão presentes neles? Por exemplo, existem poses que induzem a pessoa a olhar para uma área clicável? Como as limitações técnicas impostas pela plataforma — como a dimensão máxima da imagem de capa (630 x 500) — contribuem para o processo de normalização de determinados planos e de determinadas poses?

Para responder a perguntas como essas, me inspirei especialmente nos estudos semióticos e na metodologia visual crítica de Gonzalo Abril (2008). Para o autor, essa maneira de analisar textos visuais supõe pensar nas formas de ver e imaginar o ponto de vista das relações de poder que são produzidas, articuladas e, também, desafiadas (ABRIL, 2008). Por esse ângulo, as representações que estão materializadas nos textos visuais desempenham diferentes papéis sociais, que transmitem à audiência diferentes visões de mundo e endossam ou tensionam o que é socialmente legitimado.

5.1. Papéis Temáticos

A determinação dos papéis temáticos e seus valores semânticos dentro de uma narrativa, sejam eles sociais, morais, cognitivos ou passionais, passa por um conjunto, muitas vezes,

complexo de relações icônicas e indiciais⁸⁴, representadas em texto verbo-visual (ABRIL, 2008). A tabela a seguir (5) esmiúça o que são os valores semânticos propostos pelo autor.

Tabela 5 - Os valores semânticos dos papéis temáticos

Papel Temático	A que ele se refere?
Social	Qual a posição hierárquica que a personagem ocupa dentro da narrativa? Pai, mãe, madrinha, chefe?
Cognitivo	Qual ou quais sentimento(s) caracteriza(m) a personalidade da personagem? Espirituosa, esquecida, boba, inteligente?
Afetivo	Qual ou quais sentimento(s) a personagem transparece para quem a “lê”? Ela está apaixonada? Parece ser medrosa? Mesquinha?
Moral	Na relação personagem e sociedade, o que essa personagem representa? Uma personagem generosa? Preocupada com o próximo? Vigilante?

Fonte - Produzido pelo autor a partir de ABRIL, 2008.

Por meio da utilização de diferentes elementos semióticos, como a representação de determinadas roupas, de cortes de cabelo, de poses, de cenários e de logomarcas na capa de um *game*, é possível inferir qual será a experiência proporcionada pelo jogo digital, assim como os possíveis papéis de cada personagem. É comum olhar para aqueles com roupas escuras e elementos pontiagudos, como unhas grandes ou armas perfurantes, e enquadrá-los como vilões e vilãs. Essa ação ocorre a partir das textualidades adquiridas ao longo da vida e do contexto no qual esse texto verbo-visual emerge, afinal, diferentes contextos tendem a gerar diferentes compreensões sobre uma mesma representação.

Nesse cenário, o raciocínio que brasileiros e estadunidenses empregam para apreender o sentido de uma narrativa e, conseqüentemente, os papéis que cada personagem possui, majoritariamente, parte de uma *estrutura baseada no conflito*. Mesmo que não seja um dos objetivos desta dissertação compreender as singularidades das narrativas materializadas nas capas de *games*, é primordial destacar que a lógica japonesa de contar histórias e de representá-las através dessas peças gráficas pode se sustentar em um outro princípio: o *kishotenketsu*. Diferentemente das propostas de Joseph Campbell sobre a Jornada do Herói (1983) ou da estrutura de três atos de Syd Field (1982[1979]), o *kishotenketsu* divide-se em quatro atos: *Ki* (introdução), *Shō* (desenvolvimento), *Twist* (complicação) e o *Ketsu* (conclusão). Em resumo,

⁸⁴ Para Abril (2008), ícone é um signo que mantém com seu objeto uma relação de semelhança. Por exemplo, o desenho de uma árvore que possui semelhanças físicas com a árvore representada. Já o índice direciona a atenção para um objeto específico, sem descrevê-lo, e tem como propriedades definidoras a particularidade e a relação necessária com um dado contexto espaço-temporal (ABRIL, 2008). Ex: a sombra de uma árvore é um índice da própria árvore.

a contação de histórias japonesa tende a não recorrer ao conflito; não existe, necessariamente, um problema ou desafio a ser superado, um herói *versus* um vilão, algo que o protagonista ou a protagonista necessita dominar/superar. A forma de manter o interesse de quem lê/assiste é apresentar uma reviravolta suficientemente forte entre o ato dois (*Shō*) e o três (*Twist*) para criar uma sensação de expectativa sobre qual será o desenrolar da situação (*Ketsu*). As tirinhas abaixo (Figura 34 e 35), produzidas pelo site “sobreroteiroseroteiristas⁸⁵”, exemplificam as diferenças entre a estrutura do conflito e o *kishotenketsu*.

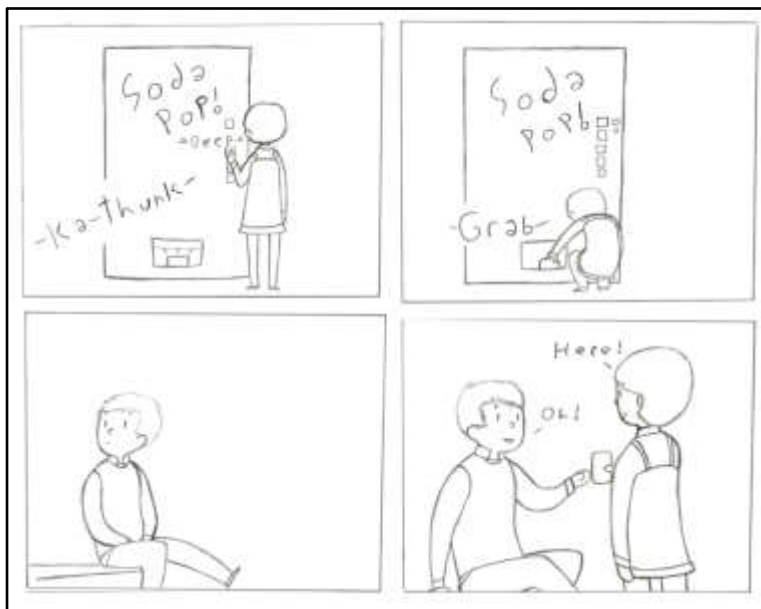
Figura 34 - Exemplo de narrativa baseada em conflito



Fonte - Produzido pelo site sobreroteiroseroteiristas (2015): <http://3.bp.blogspot.com/-rwLYGdabH78/VikPO0dOuAI/AAAAAAAAABqc/4aGzA5h139Q/s1600/o0cbwh.jpg>

⁸⁵ Disponível em: <http://sobreroteiroseroteiristas.blogspot.com/2015/10/kishotenketsu-trama-sem-conflito.html>. Acesso em: 15. set. 2020.

Figura 35 - Exemplo de narrativa baseada em conflito



Fonte - Produzido pelo site sobreroteiroseroteiristas (2015): <http://3.bp.blogspot.com/-rwLYGdabH78/VikPO0dOuAI/AAAAAAAAABqc/4aGzA5hl39Q/s1600/o0cbwh.jpg>

Na figura 34, o jovem quer um refrigerante, mas a máquina não o fornece quando ele interage pela primeira vez. Ele então “enfrenta” a máquina apertando novamente o botão e, só assim, consegue sua bebida. Na figura 35, o garoto consegue um refrigerante com facilidade e um segundo personagem é introduzido na narrativa. Nenhum dos dois disputa a bebida, o segundo jovem nem sequer demonstra algum interesse no que o primeiro rapaz tem nas mãos. Ainda assim, o jovem com o refrigerante compartilha a bebida, e a história termina sem qualquer conflito entre jovem, máquina e o segundo garoto. Essa estrutura é a base das mangás japonesas e é comum a *visual novels* e/ou simuladores de encontro (*dating sims*), dado que esse último muitas vezes não necessita de um conflito para conduzir a experiência. É comum esse ‘tipo’ ser apenas um jogo digital sobre conhecer pessoas e escolher a que mais se parece com você ou qual é a mais interessante para formar um par romântico. A título de exemplo, *Camp Buddy* (2017), um dos maiores sucessos que mescla *yaoi* e *dating sims*, apresenta uma narrativa localizada em um acampamento de férias (Figura 36). Nessa história, o protagonista, cujo nome é Keitaro (usando bermuda verde na imagem abaixo), não busca vencer um vilão ou salvar um parceiro romântico, ele apenas vivencia uma diversidade de situações durante essa experiência de acampar.

Figura 36 - Foto retirada do game *Camp Buddy* (2017).



Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/e1/55/4b/e1554b93fda0dfbd3c049cd95de8c8f0.png>

Considerar essa perspectiva é razoável, pois a construção das capas dentro de “*tags* marginalizadas” pode utilizar de recursos semióticos distintos se comparado à indústria de cinema e *games* estadunidense. Ao pensar em uma análise semiótica a partir de Abril (2008), é plausível afirmar que alguns valores semânticos serão mais acionados do que outros e eles não operam, necessariamente, em posições distintas (professor, aluno - por exemplo). Em virtude de questões como essa, para analisar o papel temático das personagens presentes nas capas coletadas, delineei algumas perguntas a partir de Abril (2008) para conduzir minha investigação:

Tabela 6 - Perguntas guia para identificar os valores semânticos presentes nos papéis temáticos representados nas capas

Papel Temático	Perguntas
Social	Em qual posição hierárquica as performances de personagens gays e lésbicas são representadas nas capas, incluindo as interações com as outras personagens? Como tais representações reforçam, fissuram ou transformam as normalizações produzidas pela plataforma por meio das capas/ <i>tags</i> ?
Cognitivo	Quais os sentimentos são representados pelas performances de personagens gays e lésbicas nas capas (olhar corpos individualmente)? Como tais sentimentos reforçam, fissuram ou transformam as normalizações produzidas pela plataforma por meio das capas/ <i>tags</i> ?
Afetivo	Quais os sentimentos são constituídos pelas ações de performances de personagens gays e lésbicas nas capas e pelas interações que estabelecem com outros personagens (corpo com o grupo)? Como tais compreensões reforçam, fissuram ou transformam as normalizações produzidas pela plataforma por meio das capas/ <i>tags</i> ?

Moral	Quais os sentidos são aprendidos e iterados por intermédio das relações entre tais personagens e as normas sociais? Como tais sentidos reforçam, fissuram ou transformam as normalizações produzidas pela plataforma por meio das capas/tags?
-------	---

Fonte - Produzido pelo autor a partir de ABRIL, 2008.

5.2. As Capas Mais Presentes - Tag LGBT


Os 12 domingos de coleta resultaram em 120 “capas LGBT”. Dentre esse número, removi aquelas que se repetiram (57 itens - 47,5%) e obtive como *corpus* 63. O fato de quase 50% das capas se repetirem ao menos uma vez é um indicador de que existe, em alguma medida, uma manutenção de certas representações, afinal, em um intervalo de 6 meses de acompanhamento não foi registrado uma grande rotatividade no *top* 10. Claramente não é uma responsabilidade apenas da plataforma, deve-se ter em vista que essa *tag* é um pequeno recorte do universo de *games*, cuja suas produções, em especial na *Itch.io*, são feitas por produtores e produtoras independentes.

De uma outra maneira, suas realidades muitas vezes são atravessadas não apenas pelos desafios técnicos do próprio desenvolvimento, mas também pela necessidade de conciliar suas produções com seus trabalhos diários e a baixa receita usualmente gerada com suas criações. Segundo Ruberg (2018), a maioria desses *queer games* é vendida por menos de \$10, razão pela qual essas pessoas buscam formas alternativas para monetizar suas produções. Por esse motivo, durante o próprio período de coleta, ficou evidente como alguns jogos digitais tiveram suas páginas publicadas há mais de 1 ano e as pessoas que os criaram possuíam uma grande quantidade de seguidores e seguidoras.

Um outro aspecto quantitativo observado foi a relação de quantas vezes as capas apareceram durante o período de 12 semanas e quantos seguidores/as o criador ou a criadora possuía. A tabela seguinte (Tabela 7) apresenta o grupo com as 6 capas mais presentes.

Tabela 7 - Tabela com as capas LGBT ‘mais presentes’

TAG LGBT (Capas mais presentes)				
Nº	Capas	Número de vezes localizadas ao longo de 12 semanas	Tags usadas e ‘Tipo de Jogo’	Quem produziu e quantidade de seguidores
1	 <p>[Butterfly Soup]</p>	12	2D, Anime, Female Protagonist, LGBT, renpy, Romance, Slice Of Life, Yuri [Tipo: Visual Novel]	Brianna Lei [5231]
2	 <p>[Lonely Wolf Treat]</p>	8	2D, Anime, Episodic, Fantasy, Female Protagonist, LGBT, Pixel Art, RPG Maker, Walking simulator [Tipo: Role Playing]	Nami [11.1k]
3	 <p>[Errant Kingdom]</p>	4	Dating Sim, Fantasy, LGBT, LGBTQIA, Medieval, Mystery, Romance [Tipo: Visual Novel]	Lunaris Games [4089]
4	 <p>[Contract Demon]</p>	4	2D, Anime, Fantasy, Female Protagonist, Lesbian, LGBT, renpy, Romance, Yuri [Tipo: Visual Novel]	Nami [11.1k]
5	 <p>[Tennis Ace]</p>	4	Anime, Dating Sim, Furry, Gay, LGBT, Romance, Slice Of Life [Tipo: Visual Novel]	WOTB [1213]

6	 <p>[Dungeons & lesbians]</p>	4	Casual, Comedy, Dating Sim, friendship, Lesbian, LGBT, reppy, Slice Of Life, Yuri <i>[Tipo: Visual Novel]</i>	Noeybodys [164]
---	--	---	--	--------------------

Fonte – Autoria própria

Dentre as 6 capas identificadas, a criadora Nami se destaca com 2 *games*, sendo que, no momento da última coleta, possuía mais de 11100 seguidores e seguidoras. Já Brianna Lei, mesmo aparecendo todos os domingos com o jogo digital *Butterfly Soup* (Capa 1), possui um número inferior à metade dos seguidores e das seguidoras da primeira desenvolvedora. Nesse sentido, a “variável seguidores/as” sozinha não é um fator determinante no posicionamento. É possível notar tal questão observando que tanto com WOTB com 1213 (Capa 5) quanto Noeybodys com 164 (Capa 6) aparecem 4 vezes, mesmo que o primeiro apresente 7 vezes mais seguidores que o/a segundo/a. Noeybodys, no entanto, desperta atenção, pois, dentro dessa listagem, é o único que esteve com descontos, ou seja, utiliza um modelo de negócios que não é o gratuito. Juntamente dele, *Errant Kingdom* também optou pelo modelo *premium* (pago), mas não seguiu a mesma estratégia promocional. Por esse motivo, questiono: qual a relevância do modelo de negócios no que diz respeito à visibilidade dentro da *Itch.io*? *Games* em promoção tendem a receber impulsionamentos, como é o caso da plataforma *Steam*⁸⁶?

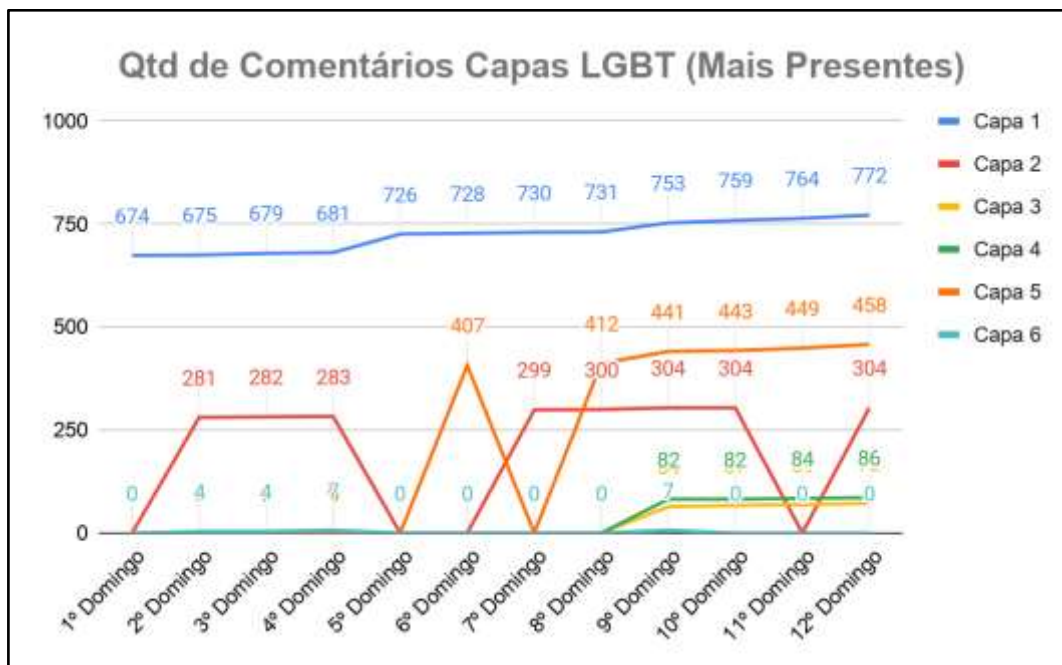
Considerar a “variável seguidores/as” como um elemento não determinante para a visibilidade, me permite salienta um termo comum aos estudos de plataformas e ao *marketing* digital: o engajamento. “A palavra engajamento tem como significados: incitar, instigar, envolver ou levar alguém a se dedicar a alguma coisa ou causa” (MOURA, 2011, p. 21). Ainda segundo a mesma autora, que compartilha a composição do livro com pesquisadores conhecidos nos estudos de plataforma — em especial Tarcízio Silva, no ambiente digital,

o engajamento ultrapassa as barreiras do processo de decisão de compra e caminha ao lado da satisfação, fazendo com que fãs, seguidores/as ou consumidores/as de uma marca não apenas consumam, mas exibam para suas redes de contato suas motivações e objetos de desejo (MOURA, 2011, p. 21).

⁸⁶ Em seu blog, o desenvolvedor Jake Birket demonstra como participar de promoções na plataforma *Steam* gera mais visibilidade para seus produtos. Disponível em: https://www.patreon.com/posts/steam-digital-43212725?utm_medium=post_notification_email&utm_source=post_link&utm_campaign=patron_engagement Acesso em: 03 nov. 2020.

Na *Itch.io*, os comentários parecem ser uma das principais formas de contribuir para a visibilidade de um *game*. O Gráfico 2 expõe as quantidades de comentários identificados em cada coleta. Quando a capa não foi localizada, o número de comentários foi definido como 0.

Gráfico 2 - Quantidade de comentários por Domingo Coletado

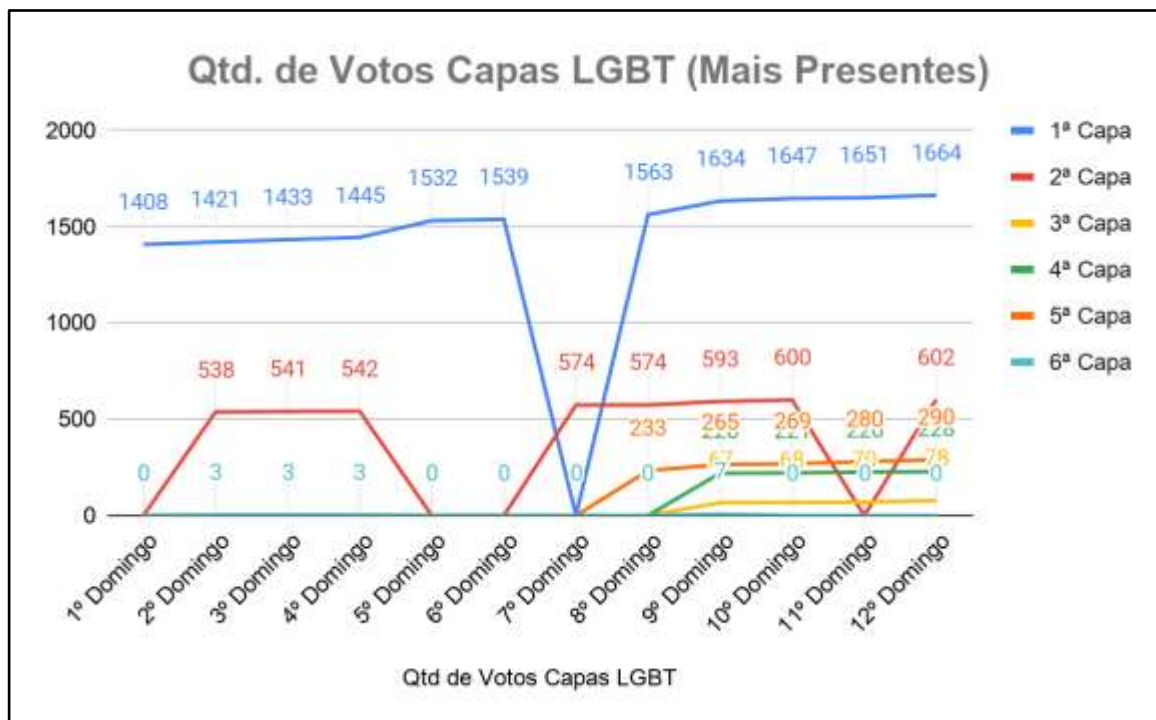


Fonte – Autoria própria.

O gráfico acima demonstra como a lógica do engajamento parece ter relevância na presença recorrente entre o *top 10*, um possível motivo para a capa de Brianna Lei permanecer presente nas 12 semanas. Durante o processo de acompanhamento, foi notável que, quando ocorria algum novo comentário, os algoritmos da *Itch.io* “jogavam” aquele jogo digital para o topo da *tag*, similar à forma como *Facebook* e *Instagram* faziam quando construía o *feed* de notícias exibindo as interações mais recentes nas primeiras posições.

Além de comentários, a *Itch.io* permite aos usuários e às usuárias votarem nos *games*, indicando de 0 a 5 estrelas. Nessa perspectiva, considerando a *frequência* do engajamento como uma variável relevante para muitas plataformas, o Gráfico 3 mostra a quantidade de votos que os jogos digitais mais presentes na *tag* LGBT possuíam. O dado referente ao número de votos recebidos pela 1ª Capa (*Butterfly Soup*) no 7º domingo foi truncado devido à discrepância (para menos) em relação aos outros. Devido a isso o considerei como um erro de coleta, visto o extenso processo manual de trabalho.

Gráfico 3 - Quantidade de votos localizados por Domingo Coletado



Fonte – Autoria própria.

Destacar esse sistema de votos e o número de comentários parte de uma percepção empírica, trabalhando com outras plataformas, em especial a *Steam*, que foi contextualizada nesta dissertação. Nela, usuários e usuárias podem indicar o jogo digital para a audiência através de uma votação baseada em ‘Sim’ ou ‘Não’, e obrigatoriamente necessitam registrar um texto avaliando a experiência com o produto caso desejem publicar a opinião para os demais. Assim, quando um *game* atinge 10 avaliações (*reviews*), a própria plataforma “entende” que o produto gerou “debates”, portanto, é potencialmente algo que gerará mais receita. Como consequência, ela inicia um processo de “disparo em massa”, fazendo com que mais pessoas visualizem em seus *feeds* a obra. Isso, por sua vez, gera, eventualmente, mais cliques e mais visitas à página. Partindo das contribuições de desenvolvedores internacionais como Francis (2019) e de quatro testes realizados por mim no primeiro semestre de 2020, o que se sabe sobre a *Steam*, especificamente, é que:

Qualquer uma das médias geradas pela plataforma parece ser mais importante do que não possuir média alguma, deixando uma possível exceção no caso do produto avaliado ter uma média 100% negativa. (FRANCIS, 2019 apud DA PIEVE, 2020, no prelo).

Esse procedimento é apresentado à audiência da *Itch.io* de uma forma diferente, dada a independência entre nota e comentário, mas pode operacionalizar conjuntamente para o alcance e a manutenção daquilo que se fez visível, como as Capas 1, 2 e 5. Ainda assim, é válido frisar

que, embora não fique claro como a *Itch.io* opera nesse âmbito, a *Valve*, criadora da *Steam*, afirma categoricamente que seus algoritmos não são baseados em um único momento, eles são adaptáveis e se ajustam com o tempo (DEALESSANDRI, 2020). Será que na *Itch.io* a lógica é similar?

Paralelamente, o engajamento fomentado pelas duas criadoras e pelo criador das capas 1, 2 e 5 acontece via postagens produzidas com a ferramenta “*Dev Blog*”, uma espécie de diário de desenvolvimento, que tem a finalidade de destacar as mudanças, atualizações, projetos futuros, entre outros assuntos pertinentes aos bastidores da produção. Só no ano de 2019, WOTB, criador de *Tennis Ace* (Capa 5), fez pelo menos uma postagem por mês. Já Nami, mesmo sem usar a ferramenta destacada, entre 2016 e 2019 atualizou a página de *Lonely Wolf Treat* (Capa 2) pelo menos 15 vezes com novas versões de seu *game* — como mostra sua página.

Para não cair em uma visão dataísta⁸⁷, é fundamental destacar também que a presença (e maior visibilidade) de Nami e Brianna Lei pode ser compreendida para além dessa análise inicial. Ambas construíram comunidades sólidas em torno de suas produções e as páginas de *Butterfly Soup*⁸⁸ (Capa 1), *Lonely Wolf Treat*⁸⁹ (Capa 2) e *Contract Demon*⁹⁰ (Capa 4).

Ao acessá-las, constata-se que os três *games* cruzaram diversos países e foram traduzidos por fãs para diversos idiomas. Como exemplo, *Butterfly Soup* possui versões em polonês, theco, coreano, japonês, português brasileiro e chinês; e *Lonely Wolf Treat* possui versões em espanhol, francês, alemão, português, chinês simplificado, japonês, ucraniano, entre outros. Para além desses dados quantitativos, as duas produtoras “movimentam diferentes espaços” dentro do ambiente digital, indo além da *Itch.io* e abarcando, simultaneamente, o local — a comunidade americana na qual as produtoras estão inseridas — e o global — fãs espalhados por todo o mundo.

Considerando tal ponderação, sublinho que Nami constrói uma estratégia ainda mais sólida que Brianna no que se refere ao meu interesse sobre a manutenção e normalização do gênero por diversos aspectos. O primeiro se materializa na produção sequencial de *games*, a criadora possui pelo menos 10 jogos digitais publicados na *Itch.io*, produzidos de 2016 até 2020; ao contrário de Brianna, que possui apenas 2. Se a *frequência* é uma variável relevante

⁸⁷ Uma visão dataísta seria considerar que os dados quantitativos definem uma série de comportamentos da plataforma. Entretanto, essa noção desconsideraria uma série de elementos capazes de influenciar nos resultados visualizados como as formas de governança, os modelos de negócio, o próprio uso e apropriação das ferramentas fornecidas pela plataforma, entre outros aspectos.

⁸⁸ Disponível em: <https://brianna-lei.itch.io/butterfly-soup>. Acesso em: 01 nov. 2020.

⁸⁹ Disponível em: <https://nomnomnami.itch.io/lonely-wolf-treat>. Acesso em: 01 nov. 2020.

⁹⁰ Disponível em: <https://nomnomnami.itch.io/contract-demon>. Acesso em: 01 nov. 2020.

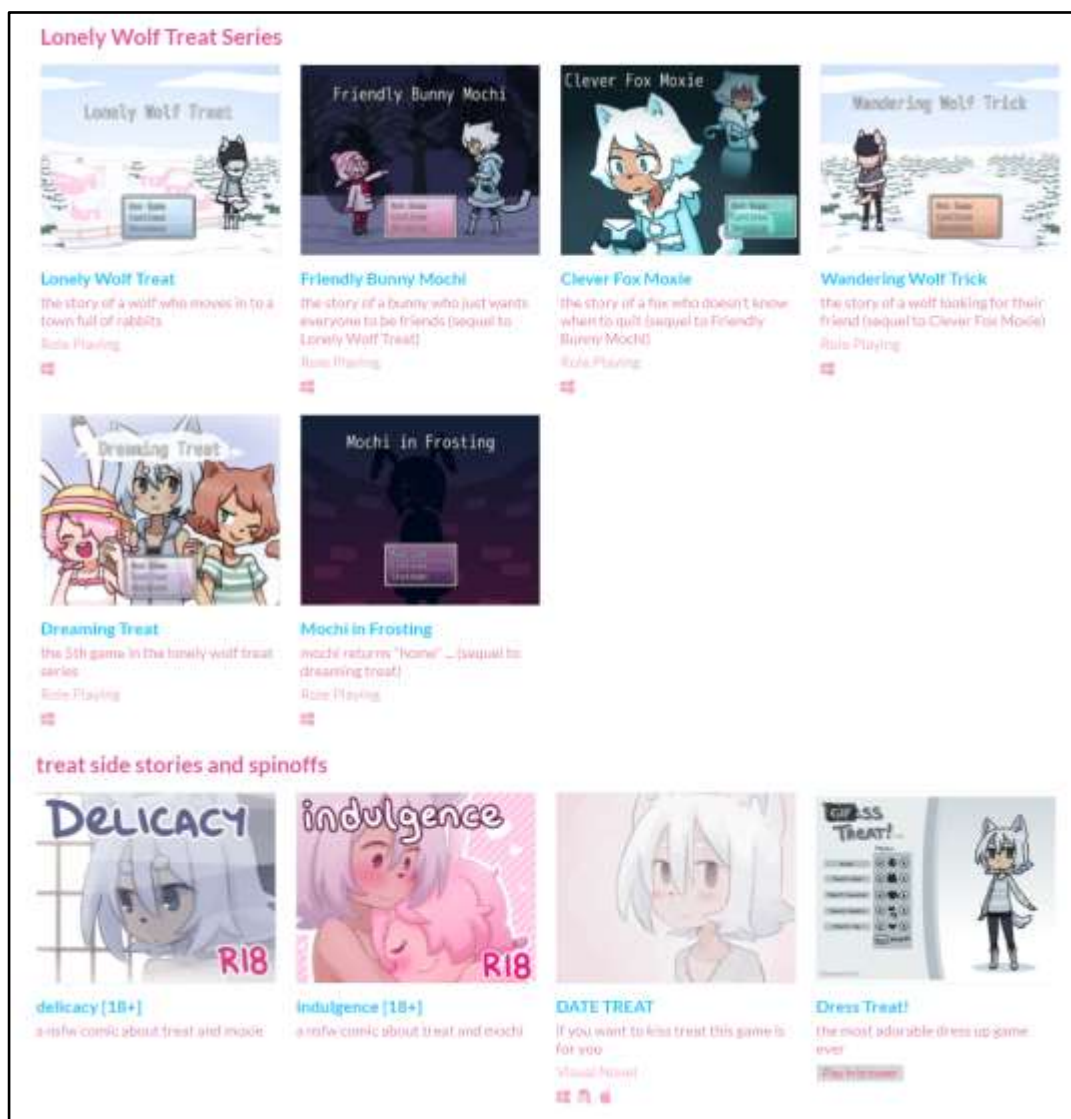
em diversas plataformas, na plataforma aqui analisada, Nami sempre “entrega” novidades a seus mais de 11000 seguidores e seguidoras. Dessa maneira, ela entra no “jogo” da própria plataforma fornecendo conteúdo, trazendo mais pessoas para acompanhar seu trabalho e gerando receita para ela e para a *Itch.io*.

Ao realizar tal ação, Nami recorre a uma estratégia comum a obras audiovisuais: a criação de *spin-offs*⁹¹ — segundo aspecto. *Lonely Wolf Treat* possui 5 derivações, que foram publicadas através de páginas distintas, motivo pelo qual Nami tem numericamente mais chances de ocupar posições melhores em relação a outros criadores e criadoras, dado que sua própria comunidade é ativa e “engajante”. Isso fica explícito quando se considera todo o conjunto das capas LGBT (incluindo o grupo das ‘menos presentes’). 4 *games* publicados pela criadora foram localizados, ou seja, sozinha ela possuiu 6% de presença.

Essa constatação leva ao terceiro ponto que destaca especificamente as capas produzidas por Nami. Para manter o fácil reconhecimento de suas obras, a criadora tem padrões bem definidos, como olhos característicos, cores e tons claros e a presença de animais antropomorfizados fofos. A figura adiante (Figura 37) é uma imagem da página de Nami, que faz questão de destacar a “*Lonely Wolf Treat Series*” e os *spin-offs* lançados.

⁹¹ Os *spin-offs* são derivações de um produto tido como principal e servem de apoio para a produção de uma comunicação continuada, uma vez que se apropriam de características da obra original (SANTOS; PEREIRA, 2018).

Figura 37 - Página da produtora Nami e os spin-offs produzidos



Fonte - <https://nomnomnami.itch.io/>

Nami compartilha ainda, juntamente a *Tennis Ace* (Capa 5), de um aspecto relevante para pensar sobre como as plataformas podem trabalhar de maneira conjunta: o uso do *Patreon* para a monetização de seus trabalhos⁹². Com receitas superiores a \$1000 mensais (valor mínimo ao longo de toda a coleta), a criadora e o criador fazem questão de registrar na descrição das páginas que se as pessoas se interessarem por seus *games*, elas podem ajudá-los via *Patreon* e ter acesso a conteúdos exclusivos e/ou antecipados.

Por fim, Nami extrapola o espaço digital, materializando as personagens de sua série em outros tipos de produtos que são vendidos em uma terceira plataforma (Figura 38), a *RedBubble*⁹³. Nela, a criadora envia suas artes e a empresa cria peças sob demanda, como

⁹² *Patreon* da Nami disponível em: <https://www.patreon.com/nomnomnami>.; *Patreon* do criador de *Tennis Ace* disponível em: <https://www.patreon.com/tennisace>

⁹³ Disponível em: <https://www.redbubble.com/people/nomnomnamiart/shop>

camisetas, adesivos, posters, bottons, entre outras. Alguns de seus produtos apresentam uma série de avaliações positivas.

Figura 38 - Loja virtual vendendo produtos com personagens criados por Nami

The image shows a screenshot of a virtual store profile for 'nomnomnamiart' on Redbubble. The profile header includes the name 'nomnomnamiart', a bio 'Joined June 2017 · 39 designs · View artist profile', and a 'Share' button. Below the header, there are tabs for 'Shop products' and 'Explore designs'. The main content area is divided into a 'Filters' sidebar on the left and a 'Shop' grid of products. The 'Filters' sidebar includes sections for 'Collection' (48 Collections), 'Category' (Clothing, Hats & Earsets, Phone Cases, Slippers, Wall Art, Home & Living, Stationery, Accessories), and 'Artwork Medium' (All Mediums, Design & Illustration, Digital Art). The 'Shop' grid displays 30 results, with the first row showing items like 'her tears were my light Clock' (\$30.50), 'stiffing Samsung Galaxy Snap C...' (\$25.25), 'MCWIE Fitted T-Shirt' (\$29.27), 'Lonely Wolf Treat Fitted T-Shirt' (\$29.27), and 'she's made of candy Fitted T-Shirt' (\$29.27). Below the grid, a detailed view of the 'Lonely Wolf Treat Baseball ¾ Sleeve T-Shirt' is shown. This view includes a back view of the shirt, a front view of a model wearing the shirt, and a close-up of the 'Lonely Wolf Treat' character design. The product details on the right include the title 'Lonely Wolf Treat Baseball ¾ Sleeve T-Shirt', the price '\$29.33', size options (S, M, L, XL, 2XL), print location options (Front, Back), an 'Add to cart' button, a 'View size guide' link, and delivery information: 'Express by 20 October' and 'Standard between 2 - 4 November'.

. Fonte - <https://www.redbubble.com/people/nomnomnamiart/shop>

De maneira resumida, nomnomnamiart (apelido usado por Nami) não produz apenas *games*, ela é uma personalidade que cria diversos produtos dentro de uma cultura marginalizada na indústria de jogos digitais para uma audiência que consome “relações lésbicas fofas”⁹⁴.

Fundamentado nas exposições anteriores, Nami presumivelmente tem grande relevância para influenciar as representações na *tag* LGBT na *Itch.io*, uma vez que ela mobiliza diversos elementos ligados à cultura de fãs; e sua produção contínua, desde 2016, parece repercutir na forma de tagueamento dos novos “*games* LGBT” após tal data. A tabela abaixo (Tabela 8) mostra que a quantidade de *tags* usadas pela criadora e pelas outras produções mais presentes nunca é menor do que 7 e nunca chega ao limite de 10. Se considerarmos as outras duas publicações de Nami que compõem o outro grupo, elas também possuem 9 etiquetas.

Tabela 8 - Tabela com a quantidade de *tags* utilizadas pelas capas mais presentes

Capa Nº	Qtd. de Tags usadas
1 (Brianna Lei)	8
2 (Nami)	9
3 (Lunaris Games)	7
4 (Nami)	9
5 (WOTB)	7
6 (Noeybodys)	9

Em consonância com os estudos de Gouvêa e Loh (2007), que identificaram padrões nas escolhas de etiquetas, algumas perguntas surgem: existe um padrão para *taguear* “jogos digitais LGBT” na *Itch.io*? É necessária uma quantidade mínima de etiquetas para se fazer visível? Quais *tags* produzem significações “positivas e negativas” quando consideramos suas funções no “jogo verbo-visual capa e *tags*”? Quais as textualidades acionadas por essas etiquetas para produzir o sentido desejado por quem produz sobre a proposta do jogo digital? Como o uso dessas *tags* atua na normalização de personagens gays e lésbicas?

Para buscar alguma dessas respostas, debrucei-me sobre um subconjunto específico composto por três capas que se constroem a partir de elementos semióticos em comum e utilizam *tags* similares. Intitulado como “A Triade da Fofura”, esse grupo é composto pelas capas 1, 2 e 4 (Tabela 9). Por mais que a Capa 5 (*Tennis Ace*) possa ser encaixada nesse

⁹⁴ Utilizo aspas para reforçar o fato de que Nami não produz conteúdos sobre diferentes experiências lésbicas, não há recorrência de personagens muito fortes ou com outro tipo de estética. Ela atua dentro de um recorte específico e, enquanto visibiliza determinadas narrativas, invisibiliza outras.

conjunto, optei por analisá-la dentro da ‘tag popular’ Gay, visto que ela é a única composta por uma personagem com tal orientação sexual.

Tabela 9 – “Tríade da Fofura”

“Tríade da Fofura” (Capas mais presentes - Tag LGBT)		
 <p>[Butterfly Soup]</p> <p>[Tipo: Visual Novel]</p>	 <p>[Lonely Wolf Treat]</p> <p>[Tipo: Visual Novel]</p>	 <p>[Contract Demon]</p> <p>[Tipo: Visual Novel]</p>
2D, Anime, Female Protagonist, LGBT, reppy, Romance, Slice Of Life, Yuri	2D, Anime, Episodic, Fantasy, Female Protagonist, LGBT, Pixel Art, RPG Maker, Walking simulator	2D, Anime, Fantasy, Female Protagonist, Lesbian, LGBT, reppy, Romance, Yuri

Fonte – Autoria própria

A denominação Tríade da Fofura é uma referência à cultura *kawaii* (fofo), um fenômeno japonês transcultural que, em vários graus, tornou-se nativo a grupos distintos de fãs (PELLITTERI, 2018). Embora as palavras japonesas sofram dificuldades para serem traduzidas, a cultura *kawaii* ficou conhecida por esse termo fora do Japão, sobretudo pelo *soft power* nipônico, cuja algumas das maiores referências são personagens como *Hello Kitty* e *Pikachu* (personagem do *anime Pokémon*). De acordo com Marco Pellitteri (2018),

Hello Kitty é um dos maiores exemplos de personagem que integram todas as características de um personagem *kawaii*. Ela é pequena, indefesa - é desenhada sem boca para torná-la ainda mais infantil, em tons pastéis e **sua aparência tem as proporções de um recém-nascido - cabeça grande, corpo pequeno**. Em suma, **ela é projetada para inspirar ternura e afeto** (PELLITTERI, 2018, p.6, tradução minha, grifos meus).

Figura 39 - Personagem Hello Kitty.



Fonte - https://img.r7.com/images/hello-kitty-a-verdadeira-origem-por-tras-da-criacao-da-personagem-03042020100714472?dimensions=600x315&crop_position=c

O uso das proporções de um recém-nascido é um recurso que marca as Capas 2 e 4 (*Lonely Wolf Treat* e *Contract Demon*) produzidas por Nami. A Figura 40 retrata com linhas amarelas o tamanho das cabeças das personagens; e com azuis, o tamanho do corpo.

Figura 40 - Dimensão das cabeças marcadas por quadrados amarelos; e dos corpos, por retângulos azuis



Fonte - Autoria própria

Observando tal questão, a capa de *Contract Demon* explicita e endossa os papéis temáticos das duas garotas. A menor, cujo nome é Eleni, possui 24 anos, é um anjo e vai até o submundo atrás de Kamilla, a jovem demônio. Trabalhando com conceitos binários (céu/inferno), a altura de Eleni, sua expressão de felicidade, sua fantasia que cobre todo o seu corpo e as mãos para a frente como se pedisse algo dividem espaço com uma segunda personagem mais alta, com uma roupa de trabalho/social e com uma cara dotada de um certo desprezo — os olhos não são representados, o foco da expressão está nas sobrancelhas, na posição dos braços e na boca semiaberta.

O desprezo por parte de Kamilla — *personagem que representa o submundo e é objeto de desejo da protagonista* — retrata uma hierarquia em relação a Eleni, ainda que esta a tenha contratado. Além disso, a ação de Eleni como se estivesse esperando/pedindo uma resposta enfatiza o papel afetivo de quem joga. Em outras palavras, quem assume o controle de Eleni estará e/ou ficará, provavelmente, em uma posição subalterna a uma outra pessoa.

Um outro aspecto que se destaca é o de que, ao resgatar a noção do *contrato sexual* apresentado na minha explanação no capítulo sobre noções de gênero, nota-se que quando existe a representação de duas garotas, elas tendem a reforçar a distinção “natural” entre homens e mulheres. Tanto Kamilla quanto Eleni convergem para noções comportamentais de jovens que cuidam de sua aparência e não tem qualquer relação com o uso da violência, ou seja, o dever de estar bela e não brigar é algo intrínseco ao ser mulher.

É interessante observar ainda, especialmente na capa de *Contract Demon*, que ela é verbalmente etiquetada como *yuri*, o gênero de mangás sobre narrativas lésbicas apresentados no Capítulo 1. No contexto nipônico, a distinção dos papéis de personagens dominantes e submissas ainda é comum. Além disso, o que chama atenção aqui é como, no contexto de origem, a cor vermelha, predominante nessa capa, é associada a uma forma de espantar os maus espíritos (LISINA, 2020). Por outro lado, *Contract Demon* constrói uma narrativa justamente na contramão. A proposta é sobre anjos e demônios se aproximarem, inclusive amorosamente. Nessa lógica, em que medida as textualidades acionadas por essa capa realmente são originadas no contexto japonês? Será o texto verbal ‘*yuri*’ uma forma de etiquetamento, cujo propósito é apenas sinalizar para a audiência a dinâmica narrativa e circunscrever as relações lésbicas dentro de um imaginário social específico?

A temática da busca por algo ou alguém, retratada por Eleni atrás de Kamilla, também parece ser uma temática trabalhada na capa de *Lonely Wolf Treat*. A personagem de costas e sozinha assume um papel cognitivo de retratar a solidão. Tal sentimento é reforçado verbalmente com a palavra *Lonely* (solitário). Ademais, o sentido produzido é amplificado quando os elementos visuais criam um cenário frio, majoritariamente branco e em tons pastéis. Segundo Pereira (2011),

A ideia de pureza integra um conjunto de significados diferentes, mas ao mesmo tempo, relacionados entre si, que dão à cor branca um papel importante em vários usos sociais e culturais. Branco remete à pureza no sentido de limpeza física, exterior, mas também no sentido de limpeza interior, inocência, integridade. Nos textos bíblicos, ele significa a ausência de pecado ou a remissão do pecado. E onde o sexo é tido como pecado, o branco representa a castidade. Ele é símbolo da virgindade desde a antiguidade e a partir do início do século XIX o vestido branco de casamento passou a ser usado como uma maneira de externar a “pureza” da conduta da mulher (PEREIRA, 2011, p. 95).

Diferente do distanciamento proposto pelo uso da cor vermelha na capa de *Contract Demon*, aqui existe uma aproximação de textualidades estadunidenses e japonesas. No Japão, a cor branca é fortemente associada ao sagrado (LISINA, 2020). Na capa de *Lonely Wolf Treat*, a personagem Treat, uma loba de 21 anos, muda-se para uma cidade cheia de coelhos. Entretanto, eles têm medo dela (relação de hierarquia da cadeia alimentar), por isso, Treat não

consegue estabelecer amizades. Após salvar uma moradora (Mochi), uma amizade se inicia e uma curta história se desenvolve em torno de conseguir alimentos para Mochi preparar um jantar como uma forma de recompensar Treat por salvá-la. O que fica perceptível, tanto nas duas capas quanto em suas histórias, é uma espécie de “culto à fofura”. Os rostos caricatos e as representações infantilizadas, ainda que criem uma noção de um relacionamento afetivo-amoroso entre as personagens, constroem narrativas que abordam questões como abandono e rejeição à diferença — como o caso de *Lonely Wolf Treat* — e a busca por um amor — como o caso de *Contract Demon*.

Por outro lado, ambas as capas e seus *games* são “palatáveis” à sociedade cisheterossexual. Como as personagens possuem a proporção de bebês, as sugestões iconográficas, isto é, os traços para representar especialmente as bocas e olhos, são as principais formas de estabelecer significados possíveis com a audiência. No entanto, Marco Pellitteri (2018) salienta que esses ícones, que deveriam representar os sentimentos inexpressivos das personagens, faz com que a audiência os substitua pelo estado de espírito de si própria. Nesse sentido, as capas utilizam, esteticamente, recursos gráficos capazes de facilitar uma projeção de diferentes significados. Recorrendo aos estudos de Yukio Fujimi, que segue a teoria do psicólogo Donald W. Winnicott, Pellitteri (2018) afirma que:

[...] **figuras como *Pokémon* ou *Hello Kitty* são vistas como “objetos transacionais”, pontos de contato entre o mundo externo e o próprio eu, uma forma de fazer a realidade concreta interagir com a própria imaginação.** [...] foi empiricamente comprovado que os sentimentos e a atração por objetos considerados *kawaii* são socialmente dirigidos ao invés de serem puramente motivados por questões psicológicas. A transicionalidade dos produtos da cultura *kawaii* também está ligada ao sentimento pelos brinquedos da infância que em muitos casos têm formas arredondadas, cores suaves e estão genericamente associados a um sentimento de doçura e ternura (PELLITTERI, 2018, p. 7, tradução minha, grifos meus.).

A discussão feita por Pellitteri demonstra que o uso da cultura *kawaii* vincula-se diretamente a construções sociais. Esse argumento é pertinente, pois ao analisar as ‘capas LGBT’, deve-se ter em mente que esse recorte é de uma comunidade de pessoas normalmente marginalizadas em diversos ambientes sociais, muitas vezes vítimas de *bullying* nas escolas, de agressões físicas por aquelas pessoas que não as reconhecem. Por esse ângulo, a construção de personagens “palatáveis” não é, necessariamente, uma forma de negar outras dimensões dessas próprias pessoas (como o desejo sexual) ou de valorizar representações LGBT mais “palatáveis”. Entretanto, é uma forma de se defender de traumas passados e encontrar com maior facilidade outras pessoas que vivenciaram experiências similares. É nessa perspectiva que Lucas Goulart, psicológico brasileiro que estudou a cena de jogos digitais *queer* estadunidense, pontua:

O uso da estética fofa também pode ser compreendido como um contraponto à estética *mainstream*, aquela baseada principalmente no chamado *gritty*. *Gritty* é uma palavra que não tem uma tradução pontual para o português – significaria algo como “sujo”, “duro”, “rude” – e que nos jogos digitais são representados por gráficos foto-realísticos, com fotografia escura e poucas cores (ou cores terrosas), na maioria das vezes representando violência e compondo uma certa verve “realista” – que, na realidade, é mais baseada em filmes e séries de guerra ou suspense do que em si conflitos reais. Dessa maneira, **a estética fofa se mostra como uma resistência, ao mesmo tempo técnica** (visto que pode ser constituída sem os recursos das indústrias AAA) **e histórica** (vista a importância do *kawaii* na história das culturas de jogo digital, principalmente japonesas). Entretanto, para além de simplesmente denotar uma série de valores de resistência compostos pela cena, **a fofura tem um objetivo fundamental: compor uma facilidade maior de acesso das próprias pessoas tidas como *queer*** (GOULART, 2017, p. 159, 160, grifos meus).

Para completar uma análise da Tríade da Fofura, *Butterfly Soup* — a única capa presente em toda as 12 semanas de coleta — se apropria de alguns elementos da cultura *kawaii*, mas busca em certa medida trazer elementos estadunidenses. Utilizando mais personagens do que as capas 2 e 4, e com uma proporção diferente da cabeça e corpo de bebê, Brianna Lei cria uma capa com 4 garotas reunidas. Todas utilizam roupas casuais e é possível atribuir a cada uma um papel narrativo específico. A personagem de blusa branca que está com o braço estendido transmite uma ideia de seriedade e fúria, já que está com o braço estendido e um dedo apontando para cima olhando para a de blusa preta. Por sua vez, a de moletom preto está com o olho fechado e a boca aberta como se estivesse gaguejando por ter feito algo errado. A de moletom colorido ri e faz um gesto com os dedos como se estivesse aproveitando/zombando da situação, e a personagem negra está envergonhada com o evento (marcas vermelhas no rosto), mas, ainda assim, rindo da confusão. Dentre as 6 capas ‘mais presentes’ no grupo LGBT, essa é a que mais explicita diferentes papéis temáticos. Além disso, dentro da Tríade da Fofura, ela é a única que tem uma narrativa dentro de um contexto que parece um ambiente escolar. Analisando as fotos da página do *game*⁹⁵, fica evidente que a história ocorre dentro de um local estadunidense (Figura 41).

⁹⁵ Disponível em: <https://brianna-lei.itch.io/butterfly-soup> Acesso em: 01 out. 2020.

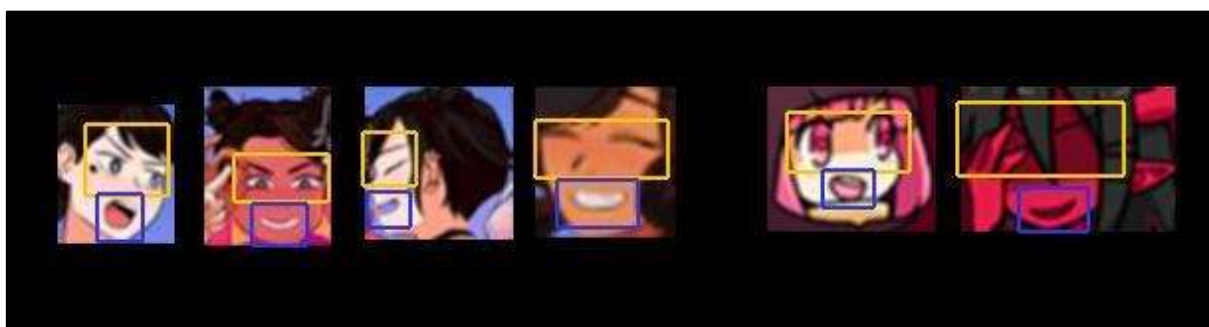
Figura 41 - Personagens e foto do game *Butterfly Soup*



Fonte - <https://brianna-lei.itch.io/butterfly-soup>

Localizar a narrativa em espaços externos à cultura nipônica gera curiosidade, pois, textualmente, Brianna etiqueta *Butterfly Soup* como *yuri* e *slice of life*. Ambos acionam textualidades japonesas — sendo que o segundo foca em situações cotidianas, mas, visualmente, diversos elementos como as vestimentas e a ambientação são comuns de serem apresentados dentro da cultura/contexto estadunidense. Simultaneamente, as expressões do rosto facilitam a aproximação com a audiência e remetem aos aspectos da cultura *kawaii*. A Figura 42 traz, de maneira ampliada, os olhos contornados por retângulos amarelos e as bocas por retângulos azuis.

Figura 42 - À esquerda, rostos das personagens de *Butterfly Soup*. À direita, rostos das personagens de *Contract Demon*



Fonte – Autoria própria

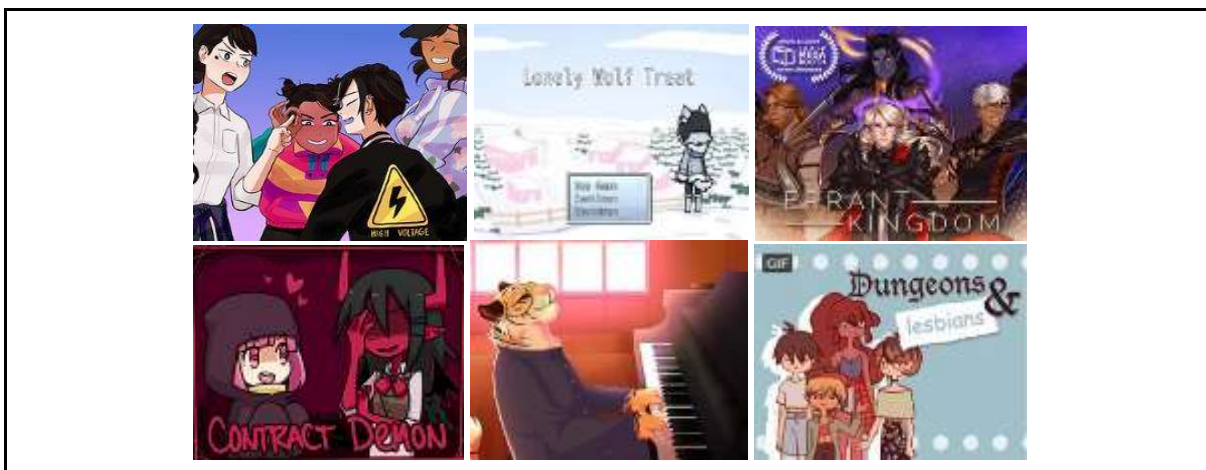
À luz dos argumentos de Pellitteri (2018), a semelhança entre as duas capas: *Contract Demon* — aproximando-se mais de uma estética japonesa — e *Butterfly Soup* — ainda que utilize a estética japonesa, caminha em um outro sentido — pode ser entendida como uma fusão estética japonesa e europeia em certos campos da cultura jovem e da mídia narrativa visual em geral. Por mais que o autor tenha concentrado seus estudos em fãs italianos e franceses, essa

lógica parece ser similar dentro da *Itch.io*, já que considero essa audiência como parte de uma sociedade conectada e inserida em um circuito de comunicação global.

O que se destaca com esse exemplo é que as classificações japonesas e seus “significados originais” parecem se transformar em formas de direcionar a audiência para alguns imaginários específicos. Contudo, essas noções não são definidoras da própria experiência, elas buscam apenas delimitar, em alguma medida, as expectativas e o universo do *game*.

Apesar da “Tríade da Fofura” representar metade do grupo das ‘capas mais presentes’ para responder algumas perguntas sobre a normalização de gênero realizada pela/na plataforma, destaco, de maneira geral, alguns elementos que compõem as outras capas e como todo esse “conjunto mais presente” se relaciona diretamente com a plataforma e sua interface gráfica. Agrupando todas as capas dentro de um fundo branco, 5 das 6 capas (80%) possuem um alto contraste com a cor branca predominante na área de exibição de capas dentro da *Itch.io* - Figura 43.

Figura 43 - Capas LGBT ‘mais presentes’ agrupadas dentro de um fundo branco, cor utilizada pela *Itch.io* como cor de fundo na tela de exibição dos *games* publicados.



Fonte – Autoria própria

Considerando os aspectos de usabilidade, o contraste gerado pelo uso de cores vivas, puras e saturadas destaca-se mais quando o branco e o preto participam da composição (KULPA; PINHEIRO; SILVA, 2011). Com exceção de *Lonely Wolf Treat*, que traz a capa com cores mais pastéis e mescla-se mais facilmente com o fundo da *Itch.io*, as demais delimitam com mais precisão a área clicável. *Dungeons & lesbians* se destaca das demais, visto que é a única que utiliza imagens em movimento como capa (*Gif*). Será o uso de *gifs* uma forma de despertar a atenção da audiência, ou os descontos sazonais proporcionados pelo modelo de

negócio *premium* é uma forma mais potente para gerar visibilidade? Ou será que são feitas as duas escolhas em conjunto? Ou não será nenhuma delas?

Prosseguindo com o argumento, a cor branca intensifica o significado das demais cores, conforme mencionado anteriormente. Por esse ponto de vista, o fundo branco utilizado pela plataforma endossa os sentidos que as capas produzem quando cores contrastantes são utilizadas. Dessa forma, as representações retratadas, sobretudo na “Tríade da Fofura”, ganham contornos ainda mais fortes — o que tende a produzir uma normalização em torno desses aspectos quando eles são iterados. Para além disso, quando se analisa o tipo de plano escolhido para apresentar as personagens, é comum a valorização das expressões dos olhos e das bocas, muitas vezes em detrimento do próprio corpo. Com exceção de *Lonely Wolf Treat*, todas as outras capas usam planos que invisibilizam parcialmente ou completamente os membros inferiores. Nessa perspectiva, os planos normalizam a *tag* popular LGBT com representações que prezam pelo diálogo, pelas relações sociais, principalmente as afetivas, em detrimento do uso da força e do corpo.

Outro aspecto que chama atenção é que a maioria das personagens está com grande parte do corpo coberto, seja através de camisas sociais $\frac{3}{4}$, de moletons, de armaduras, de fantasias. Simultaneamente, as representações não trazem nenhum apelo sexual ou hipersexualização; pelo contrário, elas sequer têm seios evidentes. A ausência de marcas corporais como cicatrizes e tatuagens é notável, o que sugere narrativas nas quais lutas sangrentas — uma temática comum aos *games mainstream* — não existem.

Discutir as próprias orientações sexuais e identidades de gênero que compõem o acrônimo LGBT envolve também destacar a bissexualidade e a transgeneridade. Um recurso recorrente dentro da *Itch.io* é o uso de painéis com algumas características das personagens e os pronomes que elas utilizam. A Figura 44 apresenta um painel veiculado por Nami no jogo *Lonely Wolf Treat*.

Figura 44 - Painel personagem Treat do game *Lonely Wolf Treat*



Fonte - <https://nomnomnami.itch.io/lonely-wolf-treat>

Na busca por informações como essa nas páginas dos *games* LGBT ‘mais presentes’, identifiquei a predominância de personagens cisgênero, especialmente mulheres cis. Entretanto, *Errant Kingdom*, o único jogo digital que na descrição de sua página destaca o termo *queer*, cria um elenco com duas personagens não binárias e com orientações sexuais que extrapolam a noção de homo/hétero/bi. Com 6 possibilidades de relacionamento amoroso, o *game* traz Roux como uma pessoa assexual⁹⁶ e Livia como demisexual⁹⁷ — destacados em amarelo e em vermelho, respectivamente, na Figura 45.

Figura 45 - Elenco amoroso do jogo digital *Errant Kingdom*



Fonte - <https://lunarisgames.itch.io/errantkingdom>

A personagem Livia destoa fortemente de todas as outras representações femininas nas ‘capas mais presentes’, dado que é a única com armadura e com uma espada na cintura. Enquanto *Butterfly Soup*, *Lonely Treat Wolf*, *Contract Demon* e *Dungeons & lesbian* constroem suas narrativas em torno de mulheres jovens, *Errant Kingdom* cria uma mulher que é uma

⁹⁶ A assexualidade é uma orientação sexual na qual as pessoas não sentem atração sexual por outras.

⁹⁷ A demissexualidade é uma orientação sexual na qual as pessoas tendem a sentir atração sexual por outras quando algum vínculo é estabelecido, seja ele afetivo e/ou emocional.

guerreira e possui traços andróginos. Esse exemplo demonstra a possibilidade de outros tipos de representações se fazerem presentes e tensionarem as noções iteradas, mesmo que seja uma tarefa mais difícil. Abordo tal questão com mais profundidade no tópico sobre os *blind spots* LGBT. É válido pontuar ainda que, embora exista um elenco mais diverso, o plano escolhido para construir a capa do *game* invisibiliza parcialmente ou totalmente uma personagem não binária e uma negra – Figura 46.

Figura 46 - No lado esquerdo, a capa de *Errant Kingdom*. No lado direito, o banner utilizado na capa do *game* com a imagem completa. O retângulo vermelho indica a área do corte valorizada pela capa



. Fonte - <https://lunarisgames.itch.io/errantkingdom>

A Figura 46 traz à tona as limitações técnicas fornecidas pela plataforma e como ela pode invisibilizar e, conseqüentemente, normalizar algumas representações em detrimento de outras. Por mais que a solução fosse tecnicamente simples, seria necessário apenas redimensionar as personagens e reposicioná-las para todos caberem na capa. Será que quem produz jogos digitais tem conhecimento dessas questões? Será que quem os produz se pergunta sobre quais cores podem valorizar a proposta do seu *game* e quais não estão de acordo com a plataforma que utiliza? Será que o compartilhamento de informações como essa entre quem desenvolve é uma forma de minimizar tais impasses?

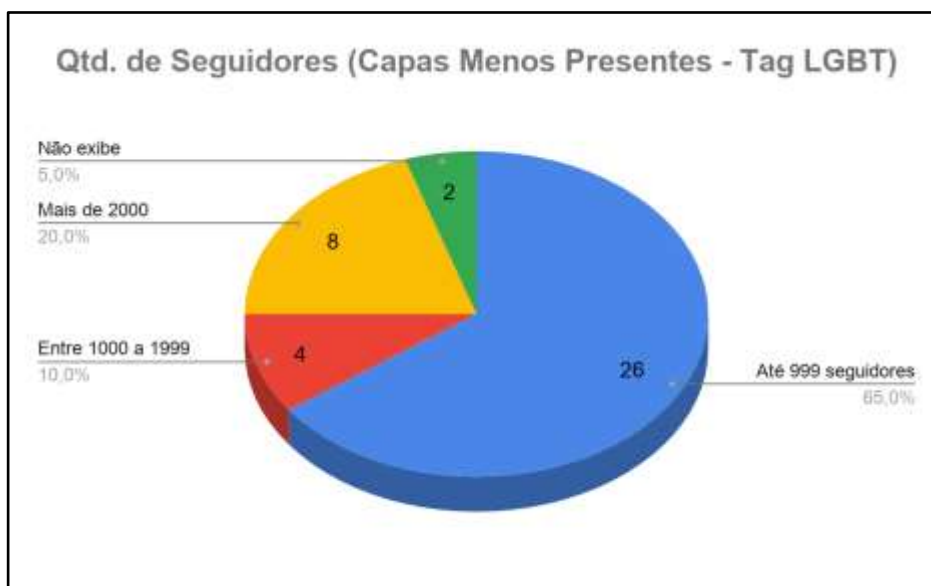
No que concerne à bissexualidade, *Butterfly Soup* é o único que explicita a presença de uma personagem bissexual, enquanto *Errant Kingdom* representa outras orientações, mas não essa em específico. Por esse ângulo, considerando que nas capas existem 16 personagens representadas, apenas 3 (19%) trazem uma outra orientação além da homossexual. Em relação à transexualidade, não foi encontrada nenhuma personagem trans, evidenciando, portanto, que existe uma naturalização da cisgeneridade como força motriz de narrativas vinculadas ao grupo das ‘capas mais presentes’.

Em virtude desses aspectos, o que fica evidente no grupo das ‘capas mais presentes’ na *tag* popular LGBT é a normalização de um protagonismo majoritariamente lésbico, cisgênero, cujas personagens são fofas e seus relacionamentos também; nas quais suas aventuras são,

sobretudo, em contextos cotidianos, como o ambiente doméstico e escolar, e que tem a cultura *kawaii* como um forte elemento estético para criação dos *games*. Simultaneamente, uma série de invisibilizações atravessa o acrônimo. Dentre elas, destaco: a forte invisibilização da bissexualidade e qualquer outra orientação sexual que não entra na binariedade homo/hétero, a surpressão das transgeneridades como uma parte da comunidade, o desenvolvimento de narrativas que se baseiam em contextos fantásticos e medievais e o uso de estéticas que se distanciam da *kawaii*. Universos construídos em torno de aspectos tecnológicos como a presença de máquinas e andróides também não se fizeram presentes.

5.3. As Capas Menos Presentes - Tag LGBT

Das 57 capas restantes do “*corpus* LGBT” que compuseram o grupo das ‘menos presentes’, 40 (63,5%) permaneceram apenas 1 semana dentre os 12 domingos coletados. Esse índice pode soar alarmante, visto que mais de 50% não conseguiram se fazer muito tempo presente, mas ao mesmo tempo indica que existe uma maior frequência na produção de *games* utilizando tal classificação. De toda maneira, é uma oportunidade de ampliar o debate relacionado à “variável seguidores/as”. O gráfico abaixo (Gráfico 4) consiste em um agrupamento dos *games* por número de seguidores/as, sendo três diferentes grupos. A cor azul refere-se aos criadores e às criadoras que possuíam de 0 a 999 seguidores/as; a cor vermelha, entre 1000 a 1999 e a amarela, mais de 2000. A cor verde refere-se às pessoas que optaram por não exibir a quantidade de seguidores/as. Esses parâmetros foram definidos de maneira arbitrária a partir dos dados encontrados.

Gráfico 4 - Quantidade de seguidores/as de quem criou os *games* menos presents na *tag* LGBT




Fonte - Autoria própria

Os números do Gráfico 4 expõem que ter muitos seguidores e seguidoras não é sinônimo de maior presença dentro da *tag*. Por mais que 26 (65%) pareça um valor alto em relação ao conjunto (40), vale considerar diferentes públicos nesse grupo, sobretudo o dos/das estreantes na área — pessoas que apenas fizeram um primeiro projeto e o publicaram. Em contraponto, a parcela de 20% com mais de 2000 (incluindo Nami com suas duas criações) já tem, presumivelmente, mais tempo na plataforma, porém, parece não ter engajado suficientemente a audiência.

Diante do fato do ‘grupo das capas menos presentes’ possuir muitas peças para uma análise detalhada e a frequência de diversos recursos semióticos e *tags* se repetirem, optei por formar um recorte com 3, considerando as maiores divergências em relação ao outro ‘grupo das mais presentes’. Dessa maneira, escolhi:

Tabela 10 - Tabela com as ‘capas LGBT menos presentes’

TAG LGBT (Capas menos presentes)			
Nº	Capas	Tags usadas e ‘Tipo de Jogo’	Quem produziu e quantidade de seguidores

1	 <p>[Gay Monsters Kiss Club]</p>	Dating Sim, Gay, Halloween, Lesbian, LGBT, LGBTQIA, Monsters, Narrative, nsfw [Tipo: Interaction Fiction]	875
2	 <p>[Rainn and Skye]</p>	3D, Driving, Female Protagonist, Lesbian, LGBT, Queer [Tipo: Racing]	500
3	 <p>[Arena Circus]</p>	Character Customization, Comedy, Fantasy, LGBT, Otome, renpy, Romance [Tipo: Visual Novel]	1612

Diferentemente da “Tríade da Fofura” que se constrói apoiada na cultura *kawaii*, as três capas desse grupo utilizam diferentes estéticas. *Gay Monsters Kiss Club* (Capa 1) renega em grande medida toda a fofura da *tag* popular LGBT, quando etiqueta um *game* focado em simulação de encontros (*dating sim*) de monstros. Trazendo representações que dificultam definir precisamente o gênero do ser representado, as textualidades necessárias para compreender as significações sobre essas personagens distanciam-se do outro grupo, afinal, as próprias normas estabelecidas não visibilizam esse universo. Sobre esse argumento, os estudos de Araújo (2018) salientam que:

Há, no material empírico analisado, um conjunto de sentenças que visam normatizar o relacionamento entre esses dois atores (Páginas e sistema de classificação do *Feed* de Notícias) por meio da definição de uma série de comportamentos, ações e conteúdos definidos como aceitáveis. Essa lógica emergente dos dispositivos mobilizados tem um caráter punitivo, penalizando a subversão dessas normas com menor distribuição e, conseqüentemente, invisibilidade (ARAÚJO, 2018, n.p).

A lógica presente na plataforma *Facebook* parece ser semelhante ao que encontrei no grupo das ‘capas menos presentes’ na *Itch.io*. Uma vez que as normas algorítmicas mantêm um grupo de significados específicos em torno de representações LGBT — majoritariamente de “lésbicas fofas” —, as capas e os *games* que as questionam sofrem dificuldades de se fazerem

presentes, seja pela dificuldade da audiência em compreender seus significados, seja por não conseguirem mobilizar tantas pessoas através de votos e, principalmente, comentários.

Dessa maneira, recorrer a representações que socialmente são construídas a partir do sentimento de medo e da repulsa pode levar a audiência — que é rotineiramente apresentada a “coisas fofas” — a recusar acessar o *game*. Para mais, existe uma duplicidade de etiquetas atreladas a essa capa. Ao utilizar a *tag* LGBT e LGBTQIA, *Gay Monsters Kiss Club* é veiculada em dois grupos de *tags* populares distintos, cujos “significados possíveis” e as normalizações endossadas tendem a ser diferentes: a LGBT com um protagonismo específico e a LGBTQIA com, possivelmente, um outro. Sob esse ponto de vista, Minoh ressalta:

[...] **LGBT e LGBTQIA, apesar de fazer sentido conceitualmente como duas *tags* distintas, se canibalizam.** No final (na hora de definir as *tags* para cada *game*), cada dev (desenvolvedor/a) tem de olhar para essa seleção de *tags* disponíveis (*tags* populares) e fazer a análise de custo/benefício de o que se encaixa com seu jogo. E **nesse contexto uma escolha que busque avançar um ideal político ou moral - digamos, de usar a *tag* X ou Y porque ela DEVE ser usada - pode ser também o mesmo que dar um tiro no próprio pé.**

[...] A realidade é que O CONCEITO por trás de uma *tag* pouco importa frente O USO DE FATO que os jogadores fazem dela. Funcionalmente, *tags* são uma maneira de jogadores acharem o conteúdo que os atende, ou seja, a *tag* LGBT somente importa se existe uma interseção entre os usuários que a utilizam e o que se interessaram pelo meu jogo (MINOH, 2020, grifos meus).

As constatações do líder do coletivo, especialmente sobre as *tags* se canibalizarem e serem uma possível forma de “dar um tiro no pé”, corroboram os argumentos de Araújo, anteriormente mencionados. Ao utilizar etiquetas “erradas” ou que geram pouca visibilidade para um *game*, tecnicamente quem o cria tem chances de ser punido, já que o produto recebe poucos acessos e as chances de monetização para a plataforma e para a pessoa são menores. De outra maneira, se as normas algorítmicas visibilizam e iteram determinadas noções sobre gênero, quando essa lógica é questionada em alguma medida, mas não gera engajamento, a visibilidade da capa/*game* tende a ser minimizada, pois ela não alimenta o sistema através de interações, em especial comentários. Assim, o *status quo* se mantém e as fragmentações da comunidade vão se multiplicando com base na demanda por novas etiquetas.

Essa perspectiva pode ser observada nas duas outras capas que questionam o “culto à fofura” e sua arte em duas dimensões (2D). *Rainn and Skye: lesbians driving home in rain* constrói uma capa com 2 personagens em 3 dimensões (3D), uma estética raramente vista em todo o período de coleta. Etiquetado como *Driving* (Direção) e sendo um dos poucos do ‘tipo’ *Racing* (Corrida), o jogo digital com mulheres aciona textualidades do universo automobilístico. Essa escolha é contrária a praticamente tudo que a *tag* popular LGBT endossou durante todo o período de coleta. Em termos estéticos, o volume da 3ª dimensão, o uso de

poucos detalhes nos rostos e a apresentação de praticamente todo o corpo não são aspectos valorizados pelas ‘capas mais presentes’. Além disso, se antes o contexto era de ambientes domésticos, como o quarto da protagonista, sua casa ou escola; nesse *game*, a capa apresenta a rua como um possível palco para a aventura.

Arena Circus, por sua vez, valoriza a androginia de seus dois personagens, uma característica muito comum ao que as mangás *yaoi* e *yuri* utilizaram ao longo de suas histórias. Todavia, ele textualmente é etiquetado como *otome*, um outro gênero japonês. *Otome* é um nicho de mangás/*games* que geralmente apresentam tópicos relacionados a simulações de romance e namoro (*dating sims*) e são comercializados especificamente para mulheres (GANZON, 2019). Em um âmbito narrativo, além do objetivo principal da trama, há o objetivo de desenvolver um relacionamento romântico entre a personagem feminina e um dos vários personagens masculinos, ou seja, trata-se de um “gênero heterossexual” (DIANARES, 2020). Com isso, a *tag otome* aciona textualidades de um gênero nipônico que não é focado e nem protagonizado por lésbicas (ainda que possam existir), motivo que pode justificar, além da representação de dois homens, a sua não permanência na *tag* popular LGBT.

Em termos de produção de sentido através das paletas de cores, as capas permanecem com uma estética bem colorida. Mesmo que *Gay Monster kiss Club* utilize representações de monstros, a capa não recorre a uma estética de cores associada ao medo ou ao desconhecido. O fundo da imagem não é sombrio, não há predominância de elementos comumente associados à morte, como caveiras; não existe sangue ou algo que remeta à ideia desses monstros morarem em algum ambiente perigoso. *Rainn and Skye* segue o mesmo raciocínio, mesmo que, textualmente, endosse o contexto de um dia chuvoso. Em vez de valorizar a chuva, a capa destaca um grande arco-íris e o ambiente cinzento de um dia chuvoso é representado com cores vivas. *Arena Circus* prefere uma paleta mais contida em relação às outras capas e destaca apenas os olhos, os cabelos e a boca de dois homens andrógenos. O fundo é apresentado como um elemento totalmente sem importância, dado que é apenas uma padronagem em um tom pastel, razão que valoriza ainda mais os rostos. O contraste entre o cabelo loiro e o cinza é favorecido pelos rostos brancos sem muitos detalhes.

Quanto às capas dentro do fundo branco da *Itch.io* (Figura 47), todas as três possuem contraste suficiente para gerar uma boa usabilidade. Entretanto, as duas primeiras utilizam múltiplas cores, o que pode gerar dificuldade para visualizar alguns detalhes, como os olhos e a boca — um aspecto muito valorizado no grupo das ‘mais presentes’, por exemplo, a personagem central na capa de *Gay Monster kiss Club* é uma garota que possui um pequeno arco com orelhas rosas pontudas. Já o subtítulo de *Rainn and Skye* (*lesbians driving home in*

rain) fica praticamente ilegível quando o jogo digital é encontrado dentro da plataforma, devido ao tamanho da fonte e à grande mistura de cores na parte inferior.

Figura 47 - Capas LGBT ‘menos presentes’



Fonte – Autoria própria

Em um âmbito visual, a análise semiótica das três capas anteriores exemplifica uma série de recursos utilizados por todo o grupo das ‘menos presentes’. Para salientar alguns aspectos em relação ao meu interesse sobre a normalização do gênero, utilizo a nuvem de palavras a seguir (Figura 48), gerada com todas as *tags* associadas às 40 capas que permaneceram apenas 1 semana dentre os 12 domingos coletados. Para a produção desse material, utilizei o site <https://www.wordclouds.com/>. Algumas etiquetas foram escritas sem espaço para facilitar o uso da ferramenta. Por exemplo: *Female Protagonist* (tag original) foi escrita como *FemaleProtagonist*.

sobretudo pelas representações endossadas pela relação entre Nami, Brianna Lei e a plataforma *Itch.io*, essas criações foram invisibilizadas. Em razão disso: por que falar sobre vivências LGBT através de temas fantásticos, de assuntos relacionados ao medo e à comédia parece ter tanta dificuldade de se fazer visível? Quais textualidades são evocadas pelas pessoas que acessam a *tag* popular LGBT quando elas se deparam com tais conteúdos? Estariam esses assuntos sendo abordados em uma outra etiqueta? Qual? Quais os impactos em não abordar essas discussões na normalização das representações LGBT?

O segundo subconjunto criado para essa argumentação, o estético, foi composto por: *Cyberpunk* (Cyberpunk - 2 recorrências), *Retro* (Retro - 2 recorrências), *Isometric* (Isométrico - 1 recorrência) e *Minimalista* (Minimalista - 1 recorrência). Talvez as respostas para o porquê de haver baixa predominância dessas aparências estejam vinculadas à origem histórica do protagonismo gay e lésbico vindos do Japão. Esses estilos nunca fizeram parte da cultura de mangás *yaoi* e *yuri*, e a série de apropriações que foram surgindo por parte dos fãs externos à cultura nipônica estiveram majoritariamente ligadas a questões identitárias. Dessa maneira, talvez, para manter um vínculo com uma das poucas culturas que criavam obras envolvendo experiências LGBT em maior escala, a cultura *kawaii* (ou estéticas próximas a ela) se manteve. Isso fica mais perceptível com o trabalho de Adriana Amaral e Giovana Santana Carlos. Ao analisarem os *fandoms* na cultura digital, em especial os de mangás, as autoras apontam, citando James Rampant, que algumas decisões tomadas pelos fãs foram adotadas por editoras da área para reforçar o conhecimento do *fandom* com a própria cultura nipônica (AMARAL; CARLOS, 2016). Isso pode ser exemplificado pelo fato de o *fandom* não traduzir algumas palavras e/ou expressões. Quando se aproxima isso ao contexto aqui discutido, as pessoas que consomem essas obras eventualmente já fazem parte de um grupo marginalizado e buscam se opor à lógica da indústria *mainstream*. Logo, a baixa presença ou, de certa forma, a recusa por tais estéticas é um modo de resistência a universos que historicamente criaram representações superficiais do próprio grupo.

Para encerrar essa parte, ratifico que se nas ‘capas mais presentes’ houve uma valorização da parte superior do corpo, especialmente olhos e boca; no grupo das ‘menos presentes’ essa construção se manteve. Isso permite afirmar que praticamente em todo o *corpus* LGBT, a valorização do diálogo se sobrepõe ao uso da força física ou de armas. Portanto, uma das principais normas que atravessam as representações da *tag* popular LGBT dentro da *Itch.io* é a de alguém predominantemente inserido em um universo sem conflitos violentos, fato que contraria a realidade de diversos países nos quais pessoas dessa comunidade são assassinadas e

violentadas cotidianamente (HUMAN DIGNITY TRUST, 2020). Seriam esses *games* apenas formas de compartilhar suas vivências com pessoas semelhantes?

5.4. Os “*Blind-Spots* LGBT”

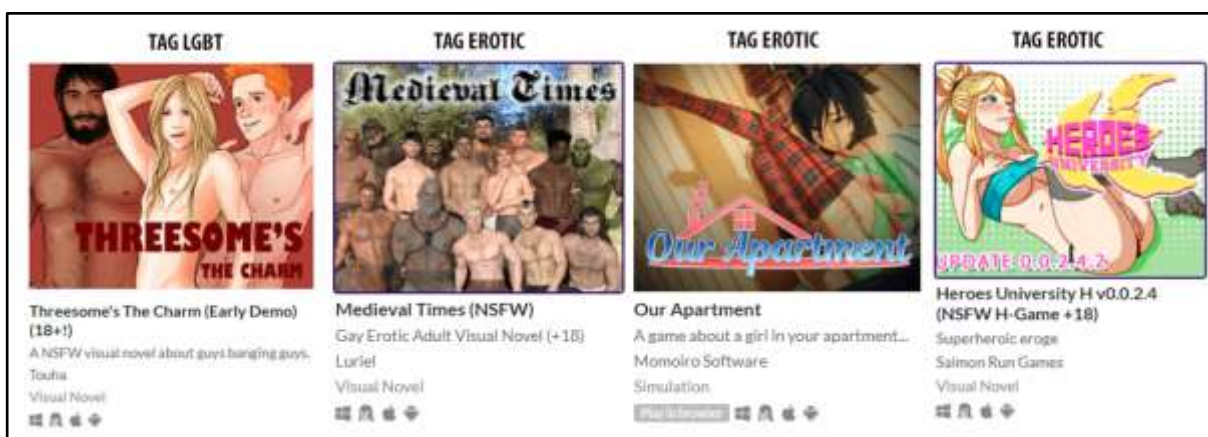
Investigar a *tag* LGBT ao longo de seis meses me permitiu compreender como o gênero é representado e como a relação mediada pela plataforma entre quem produz e quem “consome” suas representações tende a normalizar determinadas noções em detrimento de outras. Recuperando as contribuições de Teresa De Lauretis (1987), se o gênero é uma representação e uma autorrepresentação resultante de diferentes tecnologias sociais, a plataforma opera como uma tecnologia social que não determina os possíveis significados sobre o gênero, mas busca limitar as compreensões sobre o que cada “*tag* popular” significa — nesse caso, a LGBT. Nessa lógica, a *Itch.io*, enquanto um sistema computacional dotado de algoritmos que organizam, filtram e distribuem seu conteúdo, cria *bolhas de significados*. As *bolhas de significados* são barreiras estrategicamente criadas pelas plataformas, com o objetivo de delimitar as significações possíveis para cada *tag*. São performáticas, isto é, estão constantemente sendo iteradas, pois dependem da produção e da recorrência de quem produz e de quem consome. Além disso, formam-se a partir das práticas de etiquetamento individual e coletiva mediadas pela plataforma.

Com base nisso, o que fica evidente dentro da primeira *tag* popular analisada é que Brianna Lei e Nami, ao produzirem narrativas protagonizadas por mulheres lésbicas e “relacionamentos fofos”, contribuem, mesmo que de maneira inconsciente, para a manutenção de uma bolha capaz de normalizar o gênero e a sexualidade em torno do “bom LGBT⁹⁸”. O termo em questão foi discutido por Clare Southerton e colaboradores e colaboradoras (2020), ao estudarem o *Youtube* e o *Tumblr*. Tal estudo diz respeito aos modos restritivos sobre os conteúdos nos quais o gênero e as diferenças sexuais são prontamente distintos do desejo, e as pessoas que consomem esse conteúdo são orientadas, através das *bolhas de significados* - colocação minha, a preservar essa distinção. Por esse ângulo, a normalização da *tag* popular LGBT na *Itch.io* itera representações “palatáveis” para a audiência, invisibilizando o desejo sexual das pessoas representadas e reforçando o que é público e o que é privado, o que fica no armário e o que pode sair dele. Simultaneamente, renuncia o uso do corpo como um instrumento de conquista, como uma fonte de prazer carnal.

⁹⁸ No trabalho em questão, é utilizado o termo LGBTQ. Utilizo LGBT para manter um padrão dentro do texto, conforme justificativa apresentada no início desta dissertação.

Observando as 63 capas de todo o *corpus* LGBT, localizei apenas 1 capa que utiliza corpos descobertos (Figura 49). Embora seja possível a ocultação desses corpos e/ou em poses sexualizadas por parte da plataforma, isso parece não ocorrer dentro da *tag* popular *Erotic*. A Figura 50 mostra outras 3 capas presentes na etiqueta anteriormente mencionada — coleta em 11 de outubro de 2020.

Figura 49 - Capa que valoriza corpos descobertos dentro da *tag* popular LGBT e capas que valorizam poses sensuais e corpos nu na *tag* popular *Erotic*

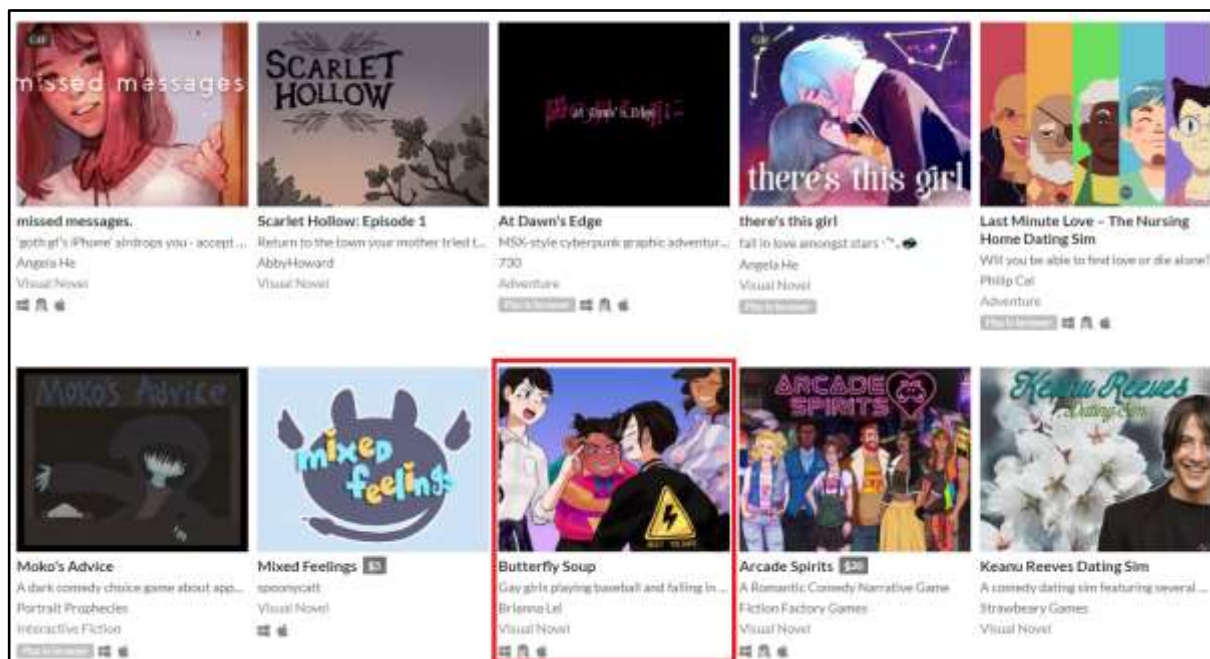


Fonte – Autoria própria

Ao analisar a Figura 49, é claramente verificável que a quantidade de representações em poses sensuais e sem peças de roupa (inclusive mostrando suas genitais) na *tag Erotic* não ocorre na LGBT. Nesse sentido, por quais motivos não foram localizadas capas LGBT com genitais à mostra? Se existe um algoritmo para bloquear conteúdos definidos como “adultos”, por que um acesso sem conta registrada exhibe capas tão distintas nessas duas etiquetas? Onde está o desejo nos *games* e nos protagonistas LGBT? Quais etiquetas são utilizadas para falar de LGBT e conteúdo sexual? Sendo mais específico, por que jogos como *Medieval Times (NSFW)*, que traz vários homens e utiliza a *tag Gay*, não se tagueia como LGBT? Quais práticas e organizações a plataforma tem criado para essa comunidade, normalizando suas vivências por meio de capas e *tags*?

Antes de responder a essas perguntas, recordo a terceira característica de Teresa De Lauretis (1987) sobre a construção do gênero vir se efetuando hoje no mesmo ritmo de tempos passados. Por mais que seis meses de acompanhamento seja um curto período, o sucesso de Brianna e a grande produção de Nami demonstram a iteração constante das representações por elas criadas. Mais de um ano após a 1ª coleta em setembro de 2019, no dia da redação desta análise, (11/10/2020) Brianna permanece no *top 10* (Figura 50).

Figura 50 - Top 10 de capas LGBT em 11/10/2020 na tag popular LGBT



Fonte – Autoria própria

É fundamental reiterar que essa manutenção e normalização do gênero presente no ano de 2019 e 2020 na tag popular LGBT não é culpa exclusiva da plataforma ou de ambas as criadoras. Estamos dentro de um recorte que historicamente foi e continua sendo marginalizado dentro da cultura *gamer*, tanto no âmbito de representação quanto no de desenvolvimento. Em 2020, o game *The Last Of Us 2*, um dos poucos produtos *mainstream* com uma protagonista declaradamente lésbica gerou revolta em jogadores e jogadores conservadores (MOURA, 2020). Fatos como esse unem-se ao baixo incentivo de diversos países na inclusão de mulheres e pessoas LGBT no campo da tecnologia. Isso certamente reflete no baixo volume de novos jogos digitais publicados e no endosso da *Itch.io* por aqueles que mais foram aceitos pela audiência.

No 1º domingo de setembro de 2019, quando realizei a 1ª coleta, existiam 1045 games taguados como LGBT. Em 10 de outubro de 2020, existiam 1497⁹⁹. Isso significa 452 criações a mais em pouco mais de um ano, ou seja, pelo menos um novo game por dia. Fazendo uma comparação com o volume de novos jogos digitais na *Steam*, só em 2019, foram 8290 — de maneira aproximada 23 produtos/dia (BAILEY, 2020). Se concentrar a análise apenas na *Itch.io* e analisar outras tags mais próximas ao *mainstream*, aquelas que não buscam necessariamente

⁹⁹ Os dois números consideram uma observação sem acesso a uma conta, portanto, games pornográficos e/ou destinados a audiência 18+ não estão incluídos.

abordar questões ligadas a gênero e a sexualidade, provavelmente obterá um volume muito maior do que 1/dia.

Ainda assim, Teresa De Lauretis (1987) relembra que a construção do gênero também se faz por meio da sua desconstrução. Nesse viés, são nas margens das representações hegemônicas (*blind spots*) que encontraremos as possibilidades para a emergência de novas. Realmente isso foi localizado em minha investigação e, mesmo tendo dedicado um momento para falar das capas menos presentes, dentro desse conjunto existiu um evento específico capaz de questionar a “hegemonia do bom LGBT”.

No período de 2 a 11 de dezembro de 2019, Robert Yang¹⁰⁰, um desenvolvedor de jogos digitais independentes, realizou mais uma edição de sua maratona de desenvolvimento (*game jams*) chamada de *Gay Western Jam*¹⁰¹. Com um forte apelo à comunidade *queer* presente na *Itch.io* e com diversas inspirações para se trabalhar com a temática nos *games*, a página registrou:

Para comemorar e/ou reivindicar a estreia teatral do filme *Brokeback Mountain* em 9 de dezembro de 2005 (adaptado de um conto de Annie Proulx), convidamos todos os cowboys gays e/ou vaqueiros *queer* para elaborar um pequeno trabalho criativo (*game*, romance visual, conto, ilustração, poema, etc.) que tem:

LGBTQIA + temas

Tipo de ambiente/energia/humor "ocidental"

- nós interpretamos o gênero de maneira inclusiva;
- você não tem que utilizá-lo (o tema) literalmente no meio-oeste americano durante o final dos anos 1800... você pode fazer um faroeste moderno ou um faroeste de ficção científica feminista, etc. **qualquer coisa que evoque sua leitura estranha do gênero ocidental;**

Possíveis inspirações para faroestes gays e *queer*:

- os filmes *El Topo* (1970), *Thelma e Louise* (1991), *My Own Private Idaho* (1995), *God's Own Country* (2017);
- "*Dead of Night*" de Orville Peck, "*Old Town Road*" de Lil Nas X, "*Jolene*" de Dolly Parton;
- o romance *Nevada*, a ficção interativa *Gun Mute*, a jornada paralela de *Parvati em The Outer Worlds*, o *game* de festa *Jolene*, uma página *TTRPG Ride 'Til I Can't No More*;

Ferramentas recomendadas: se você não sabe o que usar, experimente *Twine* ou *Bitsy*;

Código de Conduta: o conteúdo racista, sexista, homofóbico, transfóbico, bifóbico, etc. será sujeito a moderação. Se você notar algo impróprio ou desrespeitoso, sinalize e denuncie. (GAY WESTERN JAM, 2020, tradução minha, grifos meus).

Diferentemente de Nami e Brianna que possuíam mais de 5000 seguidores e seguidoras cada na plataforma, Robert possuía pouco mais da metade. No entanto, devido a trabalhos,




¹⁰⁰ Disponível em: <https://debacle.us/>. Acesso em: 11 out. 2020.

¹⁰¹ Disponível em: <https://itch.io/jam/gay-western-jam>. Acesso em: 11 out. 2020.

como *Hurt Me Plenty* (2014), *Stick Shift* (2015), e *Radiator 2* (2016) e o uso de outras plataformas, como *Twitter*¹⁰² e *Steam*¹⁰³, o criador mobilizou sua audiência, resultando em 32 *games* inscritos/produzidos¹⁰⁴.

Com o fim da *game jam*, o 3º domingo de coleta em dezembro — 4 dias após seu fim — apresentou uma mudança significativa no *top 10*. Das 10 posições, 3 foram ocupadas por produções oriundas da *Gay Western Jam 2019*, inclusive por uma brasileira — *Train of Thought* (Tabela 11).

Tabela 11 - Três games produzidos na *Gay Western Jam 2019* que entraram no top 10 na 3ª coleta de dezembro de 2019

Produções <i>Gay Western Jam 2019</i>		
 <p>[is it that deep, bro?]</p> <p>[Tipo: Visual Novel]</p>	 <p>[:Cider.]</p> <p>[Tipo: Visual Novel]</p>	 <p>[Train of thought]</p> <p>[Tipo: Adventure]</p>
<p>Tags: 2D, Gay, gaywesternjam, LGBT, Pixel Art, Queer, queer-romance, Romance, Western</p>	<p>Tags: não coletado.</p>	<p>Tags: artgame, Gay, LGBT, LGBTQIA, Narrative</p>

A entrada desses 3 *games* foi relevante por uma série de fatores. Inicialmente, a maratona de desenvolvimento foi uma ação incentivada através de uma ferramenta disponibilizada pela própria *Itch.io - Hosting a game jam*¹⁰⁵. Por meio dela, a pessoa pode criar uma página para outras se cadastrarem e o evento acontecer. Ao que parece, com o fim do acontecimento e a publicação dos jogos digitais, a própria plataforma impulsionou esses lançamentos para quem acompanha os criadores e as criadoras fazendo com que quem recebeu veja os outros *games*. Como consequência desse “efeito cascata”, o evento mobilizou acessos a páginas com poucos seguidores e seguidoras — como o caso de: *Cider.* e *Train of thought*, que possuíam 11 e 23 seguidores/as, respectivamente.

Nesse contexto, o uso da ferramenta, juntamente à etiqueta LGBT, parece ter questionado a padronização da *tag* popular, em especial no que tange à estética baseada em

¹⁰² Disponível em: <https://twitter.com/radiatoryang>. Acesso em: 11 out. 2020.

¹⁰³ Disponível em: <https://store.steampowered.com/developer/robertyang>. Acesso em: 11 out. 2020.

¹⁰⁴ Meses após a coleta, o *game: Cider.* foi removido da *Itch.io*.

¹⁰⁵ Disponível em: <https://itch.io/docs/creators/game-jams>. Acesso em: 11 out. 2020.

pintura digital, exibindo 2 capas feitas em *pixel art* — um estilo pouco recorrente dentro do conjunto em questão. Esse é um exemplo importante, uma vez que a visibilidade gerada pelo uso dessa ferramenta fornecida pela própria *Itch.io* foi percebida pelos produtores e pelas produtoras de *games* tagueados como Gay e sua apropriação para burlar as normas impostas pela plataforma foi cogitada. Detalho isso mais adiante.

Para encerrar a primeira parte deste capítulo analítico, o que parece presumível afirmar é que devido à baixa produção e etiquetamento de *games* como LGBT, Nami, juntamente às *bolhas de significados* fomentadas pela *Itch.io*, estabeleceram uma série de padronizações sobre as possibilidades de compreensão sobre o que é um “jogo digital LGBT”. Se os padrões de etiquetamento são individuais e coletivos, como aponta Gouvêa e Loh (2007), durante pelo menos três anos de produção seriada por parte da criadora e a grande aceitação por parte da audiência, Nami pode ter sido um “exemplo de sucesso” para novas pessoas copiarem as *tags* que ela utilizava. Ao mesmo tempo, se os “padrões que ganham” possuem uma inércia significativa como defendem Bowker e Susan Leigh Star (2000), no ano de 2019 e 2020, a “cultura do fofo” utilizada por Nami esteve diretamente ligada aos padrões legitimados e visibilizados com mais frequência na *tag* LGBT. Essa constatação amplia o debate em torno das produções e representações de grupos de baixa representatividade social e política no universo dos *games*, pois posiciona o campo em um universo distinto daquele no qual existe uma manutenção do homem gay cisgênero como protagonista da comunidade.





O que se identifica é o protagonismo de narrativas lésbicas dentro de uma sigla, muitas vezes, socialmente vista com um protagonismo apenas gay. LGBT na *Itch.io* não é sobre homens gays cisgênero, é sobre “mulheres lésbicas fofas”. Ainda que seja um recorte da comunidade, esse panorama contrasta com o circuito dominante do mercado de jogos digitais amplamente dominado pelo protagonismo de homens cis hétero, seja no desenvolvimento propriamente, seja no conteúdo dos *games* (DA PIEVE; RODRIGUES; MERKLE, 2020).







Contudo, Susan Leigh Star (1996) ressalta que, a partir do momento em que numa determinada comunidade os arranjos e as disposições se tornam padronizados, a criação de padrões alternativos pode revelar-se cara ou impossível, motivo pelo qual uma outra comunidade pode se desenvolver. Em consonância com esse argumento, surge a questão: onde estão as demais orientações sexuais e as identidades de gêneros que compõem a sigla LGBT?

5.5. As Capas Mais Presentes - Tag Gay

Com 120 “capas Gays” coletadas, retirei as repetidas (78 itens - 65%) e contei como *corpus* 42 peças. Por mais que esse número indique uma manutenção de certas representações, diferentemente da ‘tag popular’ LGBT, em que 6 capas estiveram presentes no período de 1 mês, na etiqueta Gay o número quase dobrou. Ter um *top 10* com 10 capas distintas trouxe indícios de que haveria algum tipo de dinâmica diferente dentro dessa etiqueta popular e um possível tensionamento na delimitação de sentidos fomentada pela plataforma. A tabela abaixo (Tabela 12) expõe as capas localizadas por pelo menos 4 semanas.

Tabela 12 - Capas ‘mais presentes’ na tag popular Gay

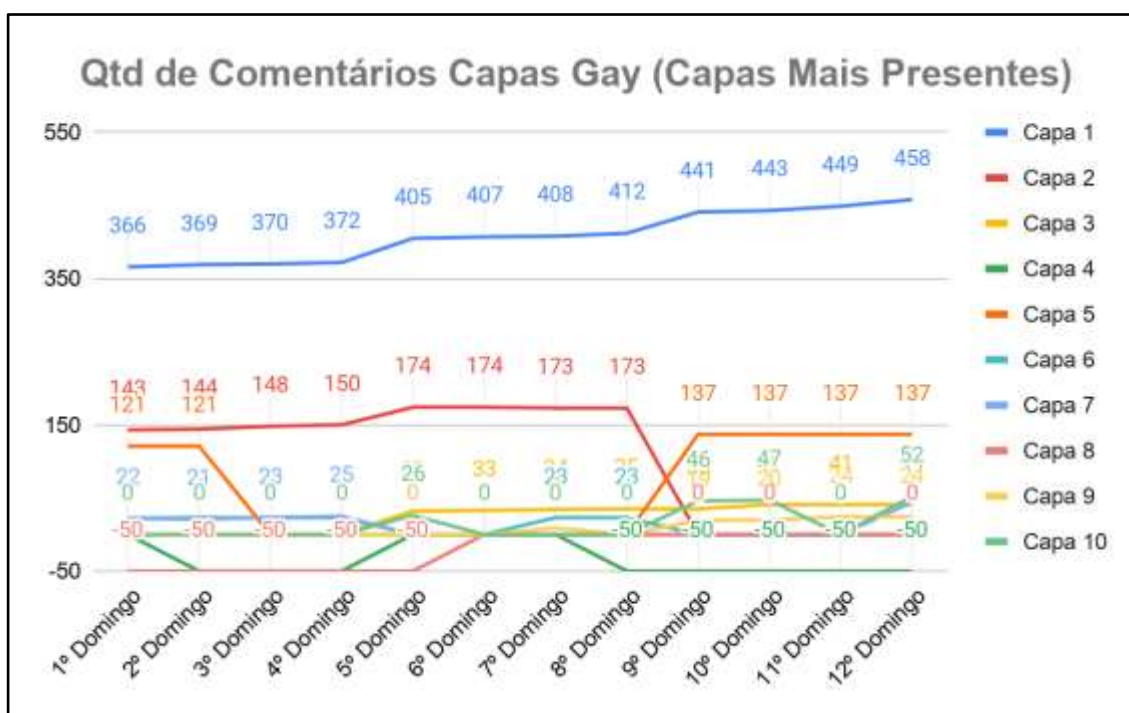
TAG GAY				
Nº	Capas	Número de vezes localizadas ao longo de 12 semanas	Tags usadas	Quem produziu e quantidade de seguidores
1		12	Anime, Dating Sim, Furry, Gay, LGBT, Romance, Slice Of Life [Tipo: Visual Novel]	WOTB [1213]
2		8	Bara, Dating Sim, Gay, LGBT, nsfw, Point & Click, Queer [Tipo: Visual Novel]	Grizzly Gamer Studio [1308]
3		8	Bara, Furry, Gay, kemono, LGBT, nekojishi [Tipo: Visual Novel]	Studio Klondike [778]
4		8	Gay, LGBT, nar8, Narrative, personal, Queer [Tipo: Other]	Nicky Case! [3831]

5		6	2D, Bara, Comedy, Dating Sim, Gay, LGBT, renpy, Romance, Slice Of Life <i>[Tipo: Visual Novel]</i>	saturn [778]
6		6	Boys' Love, Comedy, Dating Sim, death-positive, Gay, LGBT, renpy, Romance, Yaoi <i>[Tipo: Visual Novel]</i>	arcade party [1144]
7		5	Bara, Furry, Gay, Romance <i>[Tipo: Visual Novel]</i>	Chivo [603]
8		5	anthro, art, Casual, Furry, Gay, new, sex, wolfstar, yiff <i>[Tipo: Visual Novel]</i>	Wolfstar [749]
9		5	Dating Sim, Gay, Halloween, Lesbian, LGBT, LGBTQIA, Monsters, Narrative, nsfw <i>[Tipo: Interactive Fiction]</i>	ryan rose aceae [791]
10		4	Bara, Boys' Love, Comedy, Dating Sim, Gay, LGBT, Romance, Yaoi <i>[Tipo: Visual Novel]</i>	KaimakiGames [548]

Com base na tabela anterior, fica notório que as ‘capas mais presentes’ possuem criadores (não foi observada a presença de mulheres em nenhum perfil) com um volume de seguidores e seguidoras (*followers*) mais próximo entre si — 60% deles possuem menos de 1000. Poderia a *tag* Gay ser uma etiqueta recente e a produção estar em um estágio mais inicial se comparada à LGBT? Ao que tudo indica, não. Assim como existem pessoas com mais de 2000 *followers* no conjunto de ‘capas menos presentes’ na *tag* LGBT, também existem

criadores com um grande volume de seguidores/as na *tag* *Gay*. *Argent Games*¹⁰⁶, uma dupla de jovens que criam principalmente *visual novels*, possui mais de 2500 e nem sequer se fez presente no período coletado. Nesse cenário, exponho o acompanhamento dos comentários registrados para analisar a dimensão das performances individuais de cada criador. Os números em negativo para as Capas 4 e 8 foram utilizados como um recurso didático para registrar a localização da interação por parte da audiência. Contudo, ambos os criadores utilizavam o formato de tópicos para discutir diferentes assuntos em vez da exibição padrão, logo os comentários não foram contabilizados. Será que existe algum impacto na visibilidade das capas, com base na forma em que se exhibe os conteúdos? Se sim, quais?

Gráfico 5 - Quantidade de comentários por Domingo Coletado nas ‘Capas Gay’



Fonte – Autoria própria

Novamente, a crescente de comentários mobilizados por quem assume o posto de capa mais presente dentro das *tags* populares aqui analisadas é verificada. Tanto Brianna Lei, na *tag* popular LGBT, quanto WOTB, na etiqueta Gay, criam *games* capazes de engajar suas audiências e ambas acionam as textualidades construídas em torno do “bom LGBT”. A valorização de capas que representem um universo LGBT colorido, feliz e sem desejo sexual são utilizadas, razão pela qual, juntamente ao bom engajamento de WOTB, parece permitir que

¹⁰⁶ Disponível em: <https://argent-games.itch.io/>. Acesso em. 17 out. 2020.

o criador se faça presente em duas *tags* populares. Além disso, é perceptível que os papéis temáticos afetivos e morais acionados pela criadora e pelo criador são semelhantes: LGBTs podem ser LGBTs desde que não demonstrem afeto em público, ou seja, estejam de acordo com a moralidade heterossexual.

Sob esse ponto de vista, considerando os estudos de Araújo (2018) sobre as normas algorítmicas, o que é identificado como normal em torno do recorte de classificações Gay e LGBT são as representações que tendem a gerar *engajamento genuíno*. Nas palavras do autor, o termo refere-se aos conteúdos capazes de fazer os usuários e as usuárias interagirem sem, explicitamente, solicitar que eles curtam ou compartilhem o conteúdo (ARAÚJO, 2020). Considerando a plataforma em questão que utiliza diferentes recursos para fomentar a participação direta da audiência — em comparação às curtidas e aos compartilhamentos —, o *engajamento genuíno* na *Itch.io* diz respeito a não somente acessar a página e baixar o jogo digital, mas também a atribuir uma nota e principalmente registrar um comentário.

Acrescentaria a esse argumento a possibilidade de que pessoas com muitos seguidores/as podem gerar engajamento à publicação de outras quando elas, ao interagirem por meio de notas e comentários, por exemplo, fazem com que suas audiências sejam notificadas pela plataforma e, conseqüentemente, ocorra um aumento no alcance dos produtos já postados. Após as primeiras semanas de um novo projeto (*Cumming Hotel*¹⁰⁷), momento no qual a taxa de acessos estava em descendimento - na Figura 51, o número de visualizações (*views*) está abaixo de 200, o usuário KDM¹⁰⁸ registrou um comentário na página do *game*. Subitamente, o número de *views* que vinha caindo teve um pico. Os dias seguintes continuaram tendo uma visualização crescente até o 5º dia após a ação.

¹⁰⁷ Disponível em: <https://maledollstudio.itch.io/cumming-hotel>. Acesso em: 22. out 2020.

¹⁰⁸ Disponível em: <https://bluedragondreaming.itch.io/>. Acesso em: 22. out 2020.

Figura 51 - Número de acessos do projeto *Cumming Hotel* e o momento no qual o usuário KDM registra um comentário na página do game



Fonte – Autoria própria

Naquela época, KDM já possuía mais de 250 seguidores/as na *Itch.io* e contava com publicações protagonizadas por personagens gays, como *Broken Chains*¹⁰⁹ (2019), que geraram engajamento — em menor escala do que o *top 10* apresentado anteriormente. De maneira oposta, não percebi picos similares quando *comentários* foram produzidos por pessoas com poucos seguidores/as. Possivelmente, isso se vincula ao fato de que as ações realizadas por criadores e criadores são visibilizadas nos *feeds* de quem os/as segue e isso, em alguma medida, fomenta novos acessos, afinal: se alguém gostou de algo que eu gosto, não existem chances dos(as) colegas que acompanham o trabalho também gostarem?¹¹⁰

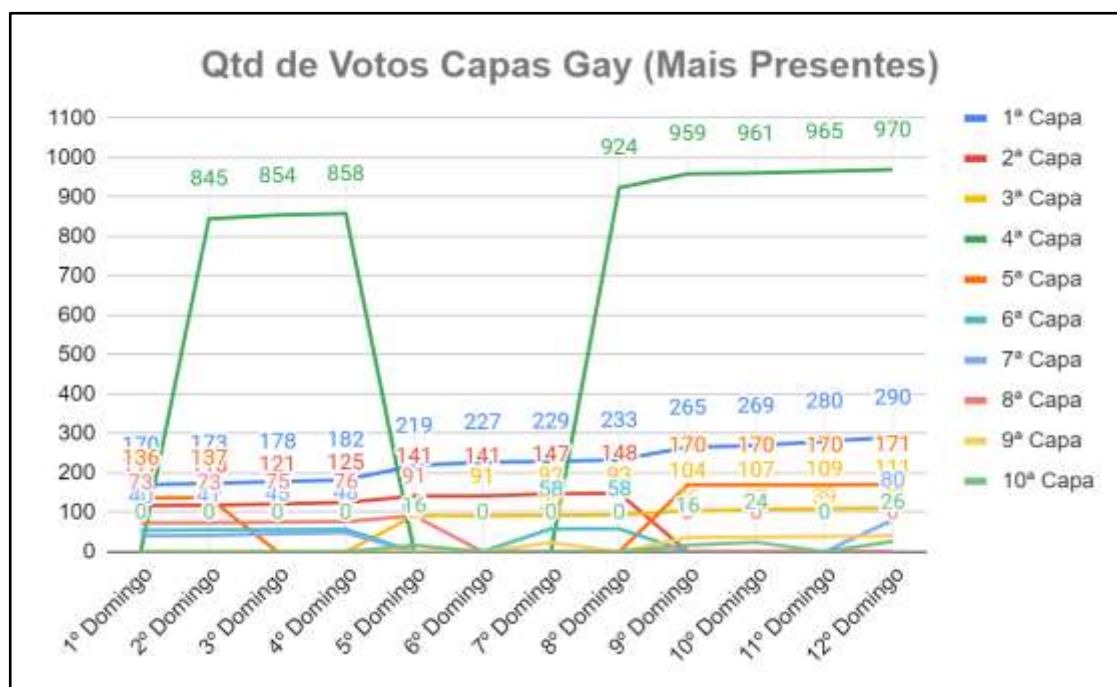
De volta à discussão sobre o *engajamento genuíno*, destaco que a *Capa 10 (All Men Are Pigs)* entrou no *top 10*, apoiando-se em representações hegemônicas estadunidenses. Seus criadores não possuíam em sua conta um histórico de publicações na plataforma — a conta foi criada em 16 de agosto de 2019 —, mas, ainda assim, mobilizaram, em pouquíssimo tempo, parte da “audiência Gay”. Com a primeira versão do *game*, publicada em 08 de outubro de 2019, o projeto desenvolvido na *Bara Jam 2019* — uma maratona similar a *Gay Western Jam*,

¹⁰⁹ Disponível em: <https://bluedragondreaming.itch.io/broken-chains>. Acesso em: 24. out 2020.

¹¹⁰ É pertinente considerar os argumentos de Fernanda Bruno sobre as plataformas e a utilização dos princípios de similaridade na construção dos algoritmos. As reflexões foram apresentadas na palestra *online Arquiteturas algorítmicas e negacionismo: a pandemia, o comum e o futuro*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3p7hoIi8f94>. Acesso em: 22 out. 2020.

mas protagonizado por homens normalmente peludos e musculosos — recorreu no dia 11 daquele mês a um financiamento coletivo¹¹¹. Em cerca de 45 dias (25 de novembro de 2019) o projeto já havia ultrapassado sua meta inicial e atingido quase o dobro do valor pedido. Devido à realização da coleta na 1ª semana de dezembro, parece plausível localizar *All Men Are Pigs* (Capa 10) ainda nesse momento. Posteriormente, seu desaparecimento pode estar vinculado ao fato de que ao realizar a última atualização da página em 10 de dezembro de 2019 (recorte em 17/10/20) e não gerar um forte engajamento — como ocorria em sua campanha de financiamento coletivo —, a plataforma priorizou as produções da *Gay Western Jam 2019* e as criações que mantiveram níveis de engajamento melhores. O Gráfico 6 ilustra como a crescente de votos caminha simultaneamente com a produção de comentários (Gráfico 5), e a frequência de interações é, teoricamente, uma variável relevante para se fazer presente no *top 10*.

Tabela 13 - Quantidade de votos localizados por Domingo Coletado nas ‘Capas Gay’



Fonte – Autoria própria

O exemplo dos homens representados em *All Men Are Pigs* (Capa 10) e o contraste em relação à representação de um casal de lobos em *Tennis Ace* (Capa 1) delineiam dois aspectos pontuais.

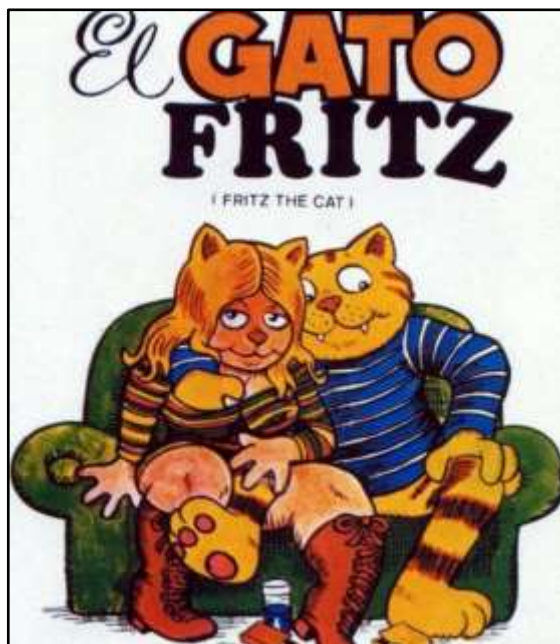
¹¹¹ Disponível em: https://www.kickstarter.com/projects/kaimakigames/all-men-are-pigs-a-gay-adult-visual-novel?ref=project_link. Acesso em: 22 out. 2020.

O primeiro se relaciona com o fato dos papéis temáticos acionados pelas representações de gênero serem complementares e negociarem momentos de visibilidade. Enquanto *Tennis Ace* valoriza diferentes papéis endossados pela heterossexualidade e pelas normas do CISTema, “*All Men*” parece questionar a moralidade até então iterada quando estampa em sua capa personagens que esbanjam desejo e tesão. Essa constatação é oportuna, pois quando apresentei no capítulo 2 que os jogos digitais são tecnologias de gênero, expus como eles também são usados como uma forma de controlar o campo significacional da audiência. Observa-se aqui, então, como a visibilidade desses produtos tende a ser maior quando se apoiam nos significados reconhecidos como “normal”. Ao mesmo tempo, essas mesmas tecnologias possibilitam questionar os significados hegemonicamente compreendidos, fomentando assim, uma série de negociações entre quem produz e quem consome (ou vice-versa).

Resgatando dois aspectos propostos por Teresa de Lauretis (1984) sobre as noções de gênero, a negociação por momentos de visibilidade entre as capas de *Tennis Ace* e “*All Men*” demonstra que se o gênero é uma representação (1º aspecto apresentado pela filósofa) e ele também é construído por meio de sua desconstrução (4º aspecto), o gênero representado (e construído) por essas duas capas é multifacetado e fluido. Portanto, por mais que existam instituições como a igreja e a mídia tentando delimitar o campo significacional sobre essa(s) noção(ões) - ou no caso deste trabalho a plataforma *Itch.io*, sempre haverá espaço para resistir/questionar tal(is) compreensão(ões).

Um segundo aspecto da *tag* Gay é o da negociação entre as representações identitárias de humanos e de *furries*. *Furry* é uma subcultura muito comum na internet que tem como único consenso o interesse por animais e/ou criaturas antropozoomórficas (parte humana e parte animal) (LINARES, 2013). De acordo com Artur Arcon (2020), sua origem está nas pessoas que apreciavam quadrinhos e desenhos animados do século passado, cujas obras envolviam diferentes animais, como O Gato Fritz (Figura 52).

Figura 52 - Capa Promocional da série animada O Gato Fritz, baseada na obra de Ralph Bakshi (1972)



A comunidade *furry* também é conhecida como *furry fandom*, mas diferentemente da concepção tradicional de *fandom* que o reconhece como um grupo de pessoas aficionadas por uma obra, os *furries* se mobilizam por um interesse em comum (criaturas antropomórficas) e vão além, têm suas próprias práticas culturais e sociais. Uma delas é a criação de *fursonas*, um tipo de persona/avatar que possui sua própria personalidade, características e gênero e tem como objetivo representar tais pessoas em uma realidade paralela, sendo uma espécie de um eu ideal (PLANTE *et al*, 2016).

Fursonas normalmente estão presentes na internet por meio de peças gráficas, principalmente veiculadas no *Twitter*. Todavia, em um resumo de cinco anos de pesquisa, desenvolvido pelo Projeto Internacional de Pesquisa Antropomórfica, cerca de 10 a 15% dos *furries* possuem seu próprio *fursuit*, isto é, seus próprios trajes *furry*, como cabeça, patas, tronco e cauda — quando aplicável (PLANTE *et al*, 2016, p. 34-35).

À primeira vista, a concepção de *furry* e *fursuit* pode lembrar as performances *drag queens* — um certo tipo de paródia sobre os gêneros. Todavia, Linares (2013) demonstra que *furry* é uma identidade. Nas palavras do pesquisador,

ser *furry* é uma crença implícita em um conjunto de práticas sociais discursivas incorporadas, por exemplo, na prática de se identificar em espaços *furry* ou na prática

de criar e usar *fursonas* e/ou *fursuits*: inteligibilidade¹¹² que se adquire na prática (LINARES, 2013, p. 147, tradução minha).

Embora seja uma identidade constituída apenas nas últimas décadas, *furries* compartilham de um estigma social presente na construção da identidade homossexual estadunidense: a da prática (sexual ou não) como uma doença. Legitimado especialmente pela medicina e pela mídia televisiva estadunidense,

Existem numerosos estereótipos negativos sobre os *furries*, muitas vezes perpetuados por retratos negativos ou imprecisos da mídia retratando-os como desviantes sexuais, socialmente desajeitados, como pessoas com fetiches “estranhos” (por exemplo, *fursuits*) ou que realizam atos ilegais (por exemplo, bestialidade). Como resultado da prevalência desses retratos negativos, levantamos a hipótese de que os *furries* percebem o mundo exterior como particularmente inaceitável e hostil em relação a sua comunidade (PLANTE *et al.*, 2016, p. 137, tradução minha).

Olhar para a história do *furry fandom* permite ainda identificar um dos marcos recentes para a legitimação da comunidade como um grupo de pessoas desviantes, anormais. Em 2003, um dos episódios (Figura 53) da 4ª temporada do seriado americano *CSI: Crime Scene Investigation* apresentou um episódio no qual a narrativa envolvia diretamente uma convenção de *furries* e o evento tinha como desfecho o sexo grupal — orgias (CBS, 2003).

¹¹² Inteligibilidade de gênero é um conceito proposto por Judith Butler e se refere a uma gramática prescritiva que institui como natural, normal e inquestionável a ligação linear e essencial entre sexo biológico, gênero, desejo sexual e subjetividade: vagina-mulher-fragilidade-emoção-passividadesubmissão-maternidade-heterossexualidade;pênis-homemcoragem-racionalidade-agressividade-dominação-paternidadeheterossexualidade (BORBA, 2013).

Figura 53 - Cena do episódio sobre *furries* da série americana *CSI: Crime Scene Investigation*



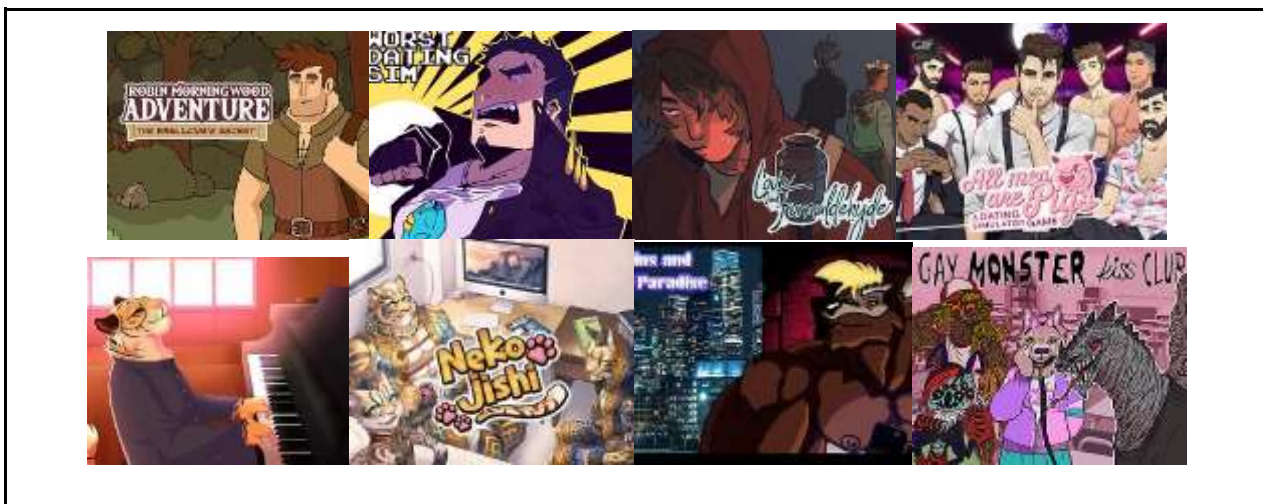
Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0534691/>

Claramente, a pornografia e aspectos ligados ao sexo estão vinculados à comunidade *furry*, mas eles são um recorte dentro desse grupo vasto e diverso. Denominado como *yiff*, uma onomatopeia que imita o som da raposa durante suas relações sexuais, o termo é geralmente utilizado para indicar a presença de material sexual dentro do *fandom*, *online* ou não (LINARES, 2013). Dentre as capas, apenas a 8 utiliza a classificação, mas saliento que a maioria das outras capas *furries* (WOTB não se enquadra) desse conjunto retrata, em suas obras, cenas pornográficas.

Em virtude dessas explicações, a contextualização do *furry fandom* evidencia que tanto a identidade gay quanto a identidade *furry* gay compartilham de um histórico marginalizado, sobretudo por argumentos médicos. Ambas devem permanecer no armário. Nenhuma delas é “bonita” porque elas possuem desejos sexuais para se enquadrar como um “bom LGBT”, elas questionam as normas do CISTema. Nesse sentido, se a normalização LGBT é majoritariamente legitimada pela audiência de Nami e Brianna Lei, no caso da *tag* Gay, se tem uma classificação em constante negociação, na qual a plataforma tenta mediar essas relações. De volta às capas, quando se faz uma divisão de representações em dois subgrupos, temos um entendimento claro sobre esse embate — conforme a tabela adiante (Tabela 14).

Tabela 14 - Grupos Identitários representados nas ‘Capas Gay’

Grupos Identitários Representados na *Tag* Popular Gay



Na primeira linha, as representações de homens musculosos e majoritariamente brancos são recorrentes. Nela, as representações valorizam ombros largos, cabelos curtos e especialmente a jovialidade. Distanciando-se de elementos da cultura *kawaii*, uma parcela das ‘capas mais presentes’ na *tag* popular Gay aciona as textualidades em torno das representações hegemônicas estadunidenses. Ao valorizar papéis temáticos afetivos que enaltecem a força, em particular com o uso de roupas justas que exaltam o contorno dos músculos, essas capas iteram a cultura da virilidade, do macho-alfa. Medeiros (2018), além de comentar sobre a origem desse estereótipo a partir de Courtine, pondera que:

O corpo musculoso como um símbolo de virilidade surgiu na década de 1930 no estado estadunidense da Califórnia. Lá, em *Muscle Beach*, um local repleto de academias, corpos masculinos exercitavam-se, tonificavam-se e exibiam-se. Ocorreu, então, uma explosão visual de revistas inspiradas nesses corpos másculos, musculosos e iluminados pelo forte sol praieiro, influência que em duas décadas chegou ao cinema hollywoodiano. Personagens guerreiros da antiguidade clássica passaram então a desempenhar nas grandes telas seus avantajados portes: está lançado o estereótipo do homem hiperviril, bem como sua valorização. Esse é um legado que carregamos até hoje e também é encontrado nas telas televisivas e interativas - como as dos aplicativos. De tal forma, os homens de *Muscle Beach* deixaram de ser exclusividade da Califórnia e, por meio de uma dominação cultural e de uma indústria cinematográfica cosmopolita, instalaram-se na cultura visual global, que tem Arnold Schwarzenegger, Vin Diesel e Hugh Jackman como apenas alguns de seus exemplos. Essa cultura visual frutificou-se em uma trama de peitorais delineados e sarados na publicidade, nos esportes, nos brinquedos infantis, nas histórias em quadrinhos, em revistas de estética, no meio homossexual masculino. O corpo musculoso, como símbolo de virilidade, aparece como indicativo do apagamento de idade, de garantida saúde, de boa e infalível performance sexual, elementos ligados ao anseio por onipotência masculina e, ao mesmo tempo, ao medo de impotência. Por mais anos que vigorem, os músculos de academia acabam sendo interpelados pela organicidade do corpo que, embora seja também tecnológico e sujeito ao uso e aplicação de suplementos e remédios, está sujeito ao envelhecimento (MEDEIROS, 2018, p. 60-61).

O culto ao corpo não andrógino e a valorização da força se opõem a toda a construção que o *yaoi* historicamente valorizou. Se esse gênero japonês visibilizou formas de construir

narrativas sobre práticas LGBT, a apropriação que resultou no *yaoi bear*, surgida na década 1990, foi a maneira encontrada por homens gays estadunidenses afirmarem sua cisgenderidade, abdicando, assim, os traços de feminilidade capazes de vinculá-los ao ser/parecer com uma mulher.

Conseqüentemente, enquanto o “bom LGBT” não possui desejos sexuais, e as poses hipersexualizadas não são recorrentes, os homens gay, especificamente, transbordam tesão e força. Utilizando de representações e poses hegemônicas reconhecidas como heterossexuais — os braços contraídos para expor os músculos, o empresário sério com as mãos entrelaçadas e o homem com o punho levantado pronto para bater, por exemplo — esses homens acionam textualidades comuns aos jogadores e às jogadoras inseridas no contexto estadunidense. Para esse grupo, não é necessário conhecer profundamente ou ser amante da cultura japonesa, pois as próprias representações são comuns ao que as mídias de massa e a internet propagam.

Mesmo assim, textualmente, existe um etiquetamento que insere essas noções dentro de *bolhas de significados* específicas e aciona determinadas textualidades. O uso da *tag* Bara (um gênero japonês similar ao *yaoi bear*) demarca que são produções feitas por homens gays para homens gays, contrapondo-se ao *yaoi*, que era feito por mulheres para mulheres. Por esse ângulo, assim como o uso do *yuri* localiza o jogo digital dentro de imaginários específicos, mas nem sempre sua experiência e estética condizem totalmente com as de origem, para esse subgrupo, o raciocínio parece ser o mesmo. Em relação às *tags*, Minoh expõem alguns pensamentos sobre o tráfego de acessos gerados por elas e analisa como a utilização da etiqueta *yaoi* ainda é uma forma mais potente de gerar tráfego do que a Bara. Ele argumenta:

Como você pode ver, *Yaoi* trouxe cerca de 400 visualizações para *Yearning*¹¹³ e cerca de 230 para *Charles 2.0*¹¹⁴. Esses números não se comparam a “monstruosidade” que é a *tag* Gay, mas, ei, eles são muito bons! Isso significa que seu jogo gay precisa da etiqueta *Yaoi*?... Bem, não necessariamente. Como alguns de vocês devem saber, *Yaoi* tem conotações muito específicas como gênero. Embora *Yaoi* seja uma boa etiqueta (sem dúvida melhor do que *Bara* quando se trata de atrair tráfego), **é importante ter em mente que pode levar “o Itch” a agrupar seu jogo junto com outros jogos nas recomendações. Dê uma olhada nos jogos com as tags Bara, Furry, Gay e Yaoi e pense por si mesmo se gostaria que seu jogo fosse associado a cada uma dessas tags.** Eles têm o mesmo público do seu jogo? Eu sei que o *Minotaur Hotel* não seguirá o estilo *Yaoi*, então estou optando por não usar essa *tag* (MINOH WORKSHOP, 2020, grifos meus).

Novamente, o que fica perceptível é como *as bolhas de significados se vinculam e abrigam aspectos específicos da própria classificação, muitas vezes fragmentando sua própria noção enquanto uma palavra dotada de múltiplos significados*. Quando existe um reforço por

¹¹³ Disponível em: <https://bobcgames.itch.io/yags>. Acesso em: 03 nov. 2020.

¹¹⁴ Disponível em: <https://wolfscade.itch.io/charles20>. Acesso em: 03 nov. 2020.

parte do campo de produção em relação a algum aspecto vinculado à etiqueta, o que se faz necessário, por parte de quem cria, é se apropriar de outras etiquetas para que os *games* tenham mais chances de se fazerem visíveis. Contudo, essas ações acontecem simultaneamente à utilização da plataforma por parte da audiência, à inserção de novos produtos e as dinâmicas em outras etiquetas. Isso atribui à *Itch.io* um complexo papel de mediar uma série de variáveis. Como resultado, o sistema de recomendações faz agrupamentos “indevidos”, o que gera complicações técnicas para os *games* marginalizados conseguirem visibilidade diante da audiência de que fato os consomem.

Outro resultado dessa complexa relação, e que também foi uma demanda por parte da audiência, foi a criação da *tag Furry* para abrigar os jogos digitais protagonizados por tal grupo. No entanto, com base na exposição anterior, a *tag Gay* ainda parece fornecer suporte para visibilizar narrativas de outros grupos, mesmo que o *game* não seja totalmente condizente com o que a etiqueta significa. No tempo em que as representações humanóides reforçam a cisgeneridade e se contrapõem às da etiqueta *yaoi*, as *furries* transitam em lugares distintos, mas, simultaneamente, abrigam interseções entre as *tags* populares Gay e LGBT. Enquanto os cenários do grupo humanóide valorizam a floresta e a boate, os do *furries* mesclam a cidade e o interior da casa, seja assistindo TV ou tocando piano. Enquanto os gays humanos usam a força e exalam tesão, parte dos *furries* são musculosos, usam roupas casuais e reúnem-se em família. Por esse ângulo, a fragmentação digital da comunidade em torno das classificações populares cria diferentes sentidos para elas próprias, demandando novas etiquetas. Assim, alimenta-se a própria lógica legitimada e mediada pela plataforma, e, cada vez mais, criam-se comunidades mais segmentadas. Sincronicamente, a fragmentação invisibiliza a complexidade do próprio grupo, atrelando questões de gênero e do não pertencimento às normas do CISTema ao ser LGBT, enquanto normaliza o desejo sexual predominantemente a homens gays cisgênero e a uma parcela de *furries*.

Ao observar as capas com representações *furries*, por mais musculosos que sejam, eles representam diferentes papéis temáticos. A felicidade no sorriso de um tigre tocando piano e a reunião em família para assistir TV com a criança destacam que os *furries* são seres sociais complexos e, embora sejam másculos, eles não parecem utilizar a força como defesa ou como forma de enaltecê-la. Ao contrário da capa com um ser humano com o punho levantado, nenhuma representação *furry* está em pose de combate. Buscando uma resposta para o que motiva as pessoas a participarem do *furry fandom* e, conseqüentemente, ter uma ideia do motivo dessas representações, destaco que:

Os *furries* concordam que o *furry fandom* cumpre a necessidade de pertencer a um grupo e sua associação com a comunidade provavelmente melhora a auto-estima. Além disso, a maioria concorda que sua participação é motivada, pelo menos em parte, pelo fato de que isso lhes dá a chance de escapar da rotina, possivelmente da natureza “entediante” da vida cotidiana (PLANTE *et al*, 2018, p. 38-42).

O argumento demonstra, portanto, que a utilização de *furries* não se concentra apenas na exaltação do desejo sexual, há uma busca por se sentir parte de uma comunidade. Ainda assim, não fica claro o motivo dos *furries* utilizarem a ‘tag popular’ Gay para se fazerem visíveis dentro do universo dos *games*. Levando em consideração as contribuições teóricas de Bowker e Star (2000) apresentadas nesta dissertação sobre o design de sistemas computacionais e sistemas classificatórios e baseado no fato de que, em 2017, 48% dos homens jogavam pelo menos uma vez por mês no PC (NEWZOO, 2017), é possível inferir que alguns *games furry* surgiram na *Itch.io*, utilizando a ‘tag popular’ Gay como uma forma de visibilidade. Por exemplo, WOTB e Studio Klondike datam a publicação de seus *games* no início de 2018, fevereiro e abril, mais especificamente.

De maneira similar a Brianna Lei e Nami, que intensificaram a lógica de copiar o uso de “tags de sucesso” e se mantiverem fortemente visíveis na tag popular LGBT, as duas criadoras recorreram à ‘tag popular’ Gay para distribuir seus jogos digitais, já que a ‘tag popular’ *Furry* só foi criada em setembro de 2019, quando Minoh e seus colegas fizeram o pedido¹¹⁵. Dessa forma, os significados e as normalizações atreladas à tag popular Gay ainda estão em constante negociação, pois a audiência talvez ainda não seja capaz de reconhecer e/ou localizar os diferentes tipos de conteúdo, uma vez que a taxa de novas produções nessa etiqueta é menor do que a LGBT. Uma outra possibilidade é que a própria etiqueta comporta gostos distintos, o que leva a plataforma a visibilizar, com maior frequência, *games* que compõem a dualidade humanos e *furries*, invisibilizando os demais.

Em uma perspectiva de análise semiótica das capas, outro aspecto a ser observado é o uso das cores. Indo na contramão dos tons mais pastéis presentes em diversas “capas LGBT”, a alta saturação de algumas cores nas “capas Gay” tende a atrair rapidamente o olhar. Capas como a de *Tennis Ace* (Capa 1), *Robin Morning Wood Adventure* (Capa 2) e *All men are pigs* (Capa 10) têm altos índices de saturação, escolha que evoca uma noção de intensidade sobre o que é representado. Pereira (2011) salienta que:

O contraste de saturação diz respeito aos extremos de escala de intensidade das cores variando da cor mais intensa (de alta saturação) à cor mais atenuada, ou seja, acinzentada, clareada ou escurecida (de baixa saturação). Para Kress e Van Leeuwen (2006, p. 233), as variações de intensidade da cor expressam intensidades de

¹¹⁵ Disponível em: <https://minoh.itch.io/minotaur-hotel/devlog/102208/furry-and-bara-content-on-itchio-a-story-of-data-algorithms-reports-and-traffic-referrals>. Acesso em: 03 nov. 2020.

sentimento, a escala de saturação correspondendo, de um lado, ao sentimento em sua intensidade máxima, de outro, ao sentimento subjugado, neutralizado. Assim como já foi dito a respeito da obra de Van Gogh, no extremo inferior da escala tem-se a privação e a tristeza, na alta saturação, a intensidade das paixões (PEREIRA, 2011, p. 125).

Desse modo, a intensidade das experiências materializadas nas capas de “*games gays*” parece flertar predominantemente com sentimentos fervorosos, seja a raiva como a Capa 5, seja o desejo sexual por parceiros (Capa 10), seja a alegria de fazer algo que ama: como tocar piano (Capa 1). Juntando essa intensidade com o “jogo de visibilidades e exclusões” produzidos pelos planos escolhidos, as mãos grandes e fortes permanecem em cena recorrentemente fechadas e próximas aos rostos, uma forma de valorizar os músculos contraídos.

Negligenciando os membros inferiores, o endosso do rosto destoa de uma representação não violenta, como na *tag* popular LGBT, ao passo que valoriza e, de certa forma, interage com quem encontra a capa. *All men are pigs* constrói sua capa, valorizando seu elenco de homens — alguns sem camisa — e coloca no centro do plano um indivíduo com a mão na boca, olhando diretamente para a audiência. Combinando a palavra *pigs* (porcos) com um cenário de fundo de uma boate e poses sensuais, o plano parece intensificar a ideia de que algo sexual acontecerá. Já *Worst Dating Sim* opta por um tipo de plano que valoriza a fúria do personagem, intensificando o sentido de que se o encontro amoroso não for interessante, provavelmente o resultado será em uma briga física.

Em termos de contraste com o fundo branco da *Itch.io*, todas as capas têm um nível suficientemente alto para evidenciar a área clicável. Em questão de legibilidade, algumas capas como a 2, a 6, a 7, a 9 e a 10, utilizam fontes ou muito pequenas ou com serifas, o que dificulta a leitura. Ainda assim, a alta saturação das personagens e o fundo de suas capas transmite a proposta do *game*, ou pelo menos o seu ambiente e seu(s) protagonista(s), o que pode minimizar as dificuldades de compreensão por parte da audiência.

Sob esse arcabouço de considerações, o que se pode notar em termos de normalização de gênero no grupo das ‘capas mais presentes’ Gay é que existem dois polos que todo o tempo estão negociando quais representações caracterizam o que é um homem gay. Entretanto, as interseções dos subconjuntos humanos e *furries* normalizam uma representação de gênero que é: jovem, musculosa, sem ou com poucos traços de feminilidade, dotada de desejo sexual e de sentimentos intensos.

No âmbito de invisibilizações, representações na *tag* Gay não reconhecem a transgeneridade (assim como a LGBT) nem a bissexualidade (ou demais orientações). Homens ou *furries* com muitas feminilidades também não entram na norma. Em termos de faixa etária,

a jovialidade atravessa os dois subgrupos, invisibilizando homens mais velhos, fato que contrasta com um dos maiores sucesso de público de simuladores de namoro gay: *Dream Daddy*. Nesse *game* em questão, um pai tem a possibilidade de namorar outros homens (Figura 54).

Figura 54 - *Dream Daddy*, *game* produzido pela *Game Grumps*, que simula encontros entre pais



Fonte - https://store.steampowered.com/app/654880/Dream_Daddy_A_Dad_Dating_Simulator/

No entanto, esse jogo digital se aproxima de representações de “bons LGBT” e não exalta um pai com desejo sexual — como os personagens aqui apresentados. Novamente, quando o desejo é invisibilizado, ele pertence à etiqueta LGBT; fora isso, não. Além desses aspectos, homens negros são pouco visibilizados. “Relacionamentos gays fofos” ou com a “estética da fofura”, predominantemente, não estão na norma, endossando que a virilidade ou, de maneira mais ampla, os corpos musculosos, não são compatíveis com a delicadeza e com o ser gay.

5.6. As Capas Menos Presentes - *Tag Gay*




Diferentemente do grupo das capas LGBT ‘menos presentes’, que possuía cerca de 40 capas com uma permanência de apenas 1 semana; na *tag Gay*, o valor caiu para 17 (14%). Em uma primeira instância, a quantidade indica uma rotatividade maior de capas que conseguem se fazer presentes ao menos 2 domingos. É válido apontar que não foi contabilizada a quantidade de criadores e criadoras em cada conjunto de capas, portanto, ter uma maior




rotatividade não significa, necessariamente, uma alta diversidade de pessoas produzindo. Do total de capas (17) que foi possível contabilizar a quantidade de seguidores e seguidoras, 5 (29%) não permitiam essa contabilização. Das 12 restantes, apenas 3 (25%) possuíam mais de 1000 seguidores.

Considerando a negociação entre as identidades humanas e *furries*, 9 (52%) das 17 capas possuíam representações de humanóides utilizando diversas estéticas e esteriótipos, 4 (24%) de *furries* e 4 (24%) foram enquadradas como ‘outro’ (sem representação ou com seres que não se enquadram nos grupos anteriores). Para produzir minha análise, optei por resgatar o gênero *yaoi*, uma vez que ele historicamente forneceu formas e estéticas para representar práticas masculinas gays. Dessa forma, analiso as capas que se etiquetam como tal e as estéticas utilizadas. Para expor uma dimensão macro de todo esse grupo, recorri a uma segunda nuvem de palavras.

No capítulo 1, a apresentação da origem do *yaoi* como um gênero de mangás feito por e para mulheres japonesas — sem ter intuito algum discutir pautas identitárias de homens gays — e sua apropriação na década de 1990 pela comunidade LGBT americana ilustrou como a internet instaurou, em certa medida, um embate estético sobre as possibilidades para representar personagens gays. Contudo, no grupo das capas Gays ‘mais presentes’ a estética *furry* e uma outra mais próxima do homem hegemônico estadunidense gerou mais engajamento e, conseqüentemente, mais visibilidade para os *games* que a utilizaram. Nesse cenário, as *bolhas de significados* presumivelmente atuaram para sustentar a ausência de traços da androginia que demarcam a estética *yaoi*. A própria palavra parece acionar as diferentes textualidades sobre os jogos digitais que a utilizam. A tabela a seguir (Tabela 15) ilustra todos os *games* que utilizam como *tag* complementar a palavra *yaoi*: 6 (35%) dos 17.

Tabela 15 - Capas dos games ‘menos presentes’ que se etiquetaram como *yaoi*

Tag Yaoi		
 <p>Capa 01 - HITME [Tipo: Visual Novel]</p>	 <p>Capa 02 - <i>Threesome's The Charm</i> (Early Demo)</p>	 <p>Capa 03 - abducted - demo [Tipo: Visual Novel]</p>

	[Tipo: Visual Novel]	
Tags: Dark, Gay, LGBT, Romance, Short, spanish, Yaoi	Tags: Bara, Dating Sim, Erotic, Gay, LGBT, NSFW, nudity, Queer, reny, Yaoi	Tags: Adult, Bara, Dating Sim, Gay, LGBT, Romance, Sci-fi, Story Rich, Yaoi
 Capa 04 - <i>A Hand in the Darkness After Stories</i> [Tipo: Visual Novel]	 Capa 05 - <i>Corruptor</i> [Tipo: Action]	 Capa 06 - <i>A TAVERN FOR TEA</i> [Tipo: Visual Novel]
Tags: Boys' Love, drama, Erotic, Gay, Historical, LGBT, Romance, Yaoi	Tags: 2D, android, Erotic, Gay, LGBT, Mouse only, Short, Singleplayer, windows, Yaoi	Tags: 2D, Atmospheric, Cute, Fantasy, friendship, Gay, LGBT, Monsters, Yaoi,

Fonte – Autoria própria

Considerando as alegações apresentadas neste trabalho sobre o *yaoi*, a capa mais próxima ao “*yaoi japonês*” é 4 (*A Hand in the Darkness After Stories*). Traços de androginia são mais visíveis — por mais que os cabelos sejam curtos —, os traços são finos e a composição mais detalhada, como gravatas detalhadas e, além disso, há presença de fundo colorido. Todavia, as 6 capas textualmente etiquetadas como *Yaoi* acionam uma gama de textualidades que não se enquadram (ou se enquadram pouco) no que a *Itch.io* itera dentro da ‘tag popular’ Gay ou no que originalmente a palavra significa. A Capa 1 possui uma estética extremamente destoante em termos de composição de fundo, traços e representação de um homem comum ao *yaoi*. Da mesma forma, a Capa 2 e a Capa 3 se distanciam da 4 e acionam imaginários diferentes. Ao utilizar *Bara* e *Yaoi*, de maneira conjunta, a conotação histórica de quem produz para quem é colocada em xeque. Como um gênero feito por homens gays para homens gays pode ser, ao mesmo tempo, feito por mulheres hétero e para mulheres hétero?

Essa forma de tagueamento pode ser compreendida então como uma tática utilizada para se fazer visível. Para Michel de Certeau (1994), as táticas são as ações desviantes, aquelas que constantemente “jogam” com o que está disponível para transformá-lo em algo. Nessa lógica, o uso de múltiplas *tags*, mesmo que seus significados sejam opostos, pode ser uma tentativa de se fazer visível dentro de diferentes *bolhas de significados* e, assim, validar ou receber mais engajamento de parte das audiências visadas pelas *tags* escolhidas. O resultado para quem produz seria identificar para qual audiência as produções seriam destinadas.

Quanto à capa do *game A Hand in the Darkness After Stories*, há, verbalmente, mobilização de textualidades “mais condizentes” com aspectos históricos do que foi/é um *game* baseado nas mangás *yaoi*. O uso da etiqueta *Boys' Love* é uma forma de fortalecer o imaginário em questão, visto que tanto *Yaoi* quanto *Boy's Love* (BL) são termos genéricos para designar mídias japonesas comerciais e/ou criadas por fãs que retratam o amor romântico e erótico entre dois homens (ZSILA *et al.*, 2018). Dessa maneira, as etiquetas que complementam a produção de sentido para o jogo digital em questão vinculam-se diretamente a outros elementos pertencentes a esse imaginário, como o Romance, o Drama e o Erótico (*Erotic*). O que justifica, de certa forma, a não presença desse *game* por mais de 1 semana é, possivelmente, a “incoerência” ou o não endosso às negociações travadas dentro da *tag* popular em que ele foi inserido. Pode-se presumir também que a valorização dentro da *tag* popular Gay esteja diretamente ligada a quem produziu para quem, excluindo, desse modo, a “produção *yaoi*” — vejo essa discussão com certa frequência em grupos de *Facebook* como o *Bear Gaymers*¹¹⁶.

Observando a capa do *Game 5*, em termos estéticos e uso de cores, ela destoa de tudo que foi apresentado como ‘mais presente’ na *tag* popular Gay e LGBT. Ao utilizar a etiqueta Gay, ela expõe uma representação que, embora seja mais parecida com um *furry*, não é, ainda assim, “tão *furry*”, como o que foi mais visibilizado. Conjuntamente, ela aciona textualmente LGBT, que se baseia fortemente na estética *kawaii*, protagonizada por mulheres lésbicas e aciona ainda o gênero nipônico “*Yaoi*”, que carrega todo um universo pautado na androginia. Em outras palavras, múltiplas textualidades são acionadas, mas a representação ressalta pouquíssimos (ou nenhum aspecto) do que foi iterado dentro da *Itch.io*.

Por último, a capa do *Game 6* carrega elementos da “cultura do fofo”, mas suas etiquetas apontam para diversos universos, sobretudo no uso da etiqueta *monsters*, que simboliza, possivelmente, o embate do personagem com criaturas assombrosas. Quando isso é feito conjuntamente das tags *yaoi* e *cute*, parece haver uma incoerência entre os imaginários acionados. Já na ‘*tag* popular’ Gay, também não é comum criar experiência com essa abordagem, reforçando, assim, a ideia de que o medo é um sentimento de difícil abordagem para uma parcela significativa da audiência e em qualquer uma das duas ‘etiquetas populares’.

A fim de obter uma dimensão mais ampla das *tags* que foram utilizadas pelas ‘capas Gay menos presentes’, a figura seguinte (Figura 55) destaca algumas recorrências. Quanto maior a palavra, mais vezes ela foi utilizada. 1 das 17 capas que compõem esse grupo não foi contabilizada, pois a página foi excluída ou escondida pelo criador ou criadora.

¹¹⁶ Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/533040733730051>. Acesso em: 04 nov. 2020.

Figura 55 - Nuvem de palavras gerada com todas as *tags* associadas as 16 das 17 capas do ‘grupo das menos presentes’



Fonte – Autoria própria

Dos 16 *games* cujas *tags* foram contabilizadas na nuvem acima, 11 (69%) também se etiquetam como LGBT, 4 (25%) realizam um “tagueamento duplo”, utilizando as etiquetas LGBT e LGBTQIA. Nessa situação, em que medida a transposição direta das construções e afirmações políticas que organizam a “sociedade analógica” são válidas para ordenar o ambiente digital? Em que medida a afirmação política das classificações colabora para a fragmentação do próprio grupo? Até que ponto é válido criar novas classificações para distribuir as produções que se vinculam a experiências da comunidade LGBT? De que forma as lutas políticas no ambiente digital, ao mesmo tempo que emancipam determinadas comunidades, invisibilizam e normalizam outras?

Uma outra dimensão interessante é que, nesse conjunto, a *tag Yaoi* aparece em 4º lugar com 6 recorrências (37%), ou seja, as produções que tentam se fazer presentes na *tag* popular

Gay buscam na cultura nipônica algum aspecto que favoreça a compreensão sobre o jogo digital, mas como apresentei anteriormente, a ação acontece de maneira conflituosa.

A presença das etiquetas *Queer* (3 recorrências - 19%), *Lesbian* e *Transgender* com 2 recorrências cada (12%) apontam para uma tentativa de questionar as normas presentes na *tag* popular Gay. Contudo, o endosso e a reafirmação constante da cisgeneridade permanece como força motriz dessas produções.

Em questão de temáticas não visibilizadas, fantasia, comédia, horror e ficção científica (*sci-fi*) aparecerem 1 vez cada, o que demonstra que criar experiências sobre práticas e identidades masculinas gays tende a ser por meio de temáticas específicas.

Fundamentado nessas explanações, as representações que extrapolam as normas de gênero na *tag* popular Gay e não conseguem se fazer presentes são: (1) aquelas com músculos poucos definidos ou sem músculos; (2) aquelas que valorizam a jovialidade, mas possuem traços da androginia japonesa ou se mesclam a seres não usuais (ou não pertencentes) para a comunidade *furry* — como alienígenas; (3) aquelas protagonizadas por lésbicas, pessoas transgênero e/ou *queer*; (4) aquelas que se aproximam em alguma medida da cultura *kawaii* e (5) aquelas que utilizam de temáticas não usuais como comédia e horror.

5.7. Os “*Blind-Spots Gay*”

Os *blind-spots* encontrados na *tag* popular LGBT e as representações visibilizadas por meio da ferramenta de maratona de desenvolvimento (*game jams*) evidenciaram possibilidades de tensionamento das noções de gênero. No entanto, Robert Yang utilizou o instrumento como um evento de celebração/valorização de jogos digitais *queer* e não necessariamente como uma forma de tensionar as normas algorítmicas instauradas pela plataforma. Mas e quando os usuários e as usuárias se apropriam da ferramenta fornecida pela *Itch.io* para tensioná-la?

O conceito de *affordance* é um importante operador analítico para analisar a agência de quem utiliza a plataforma, uma vez que ele é constituído nas relações estabelecidas entre usuários e usuárias e as materialidades disponíveis (D’ANDRÉA, 2020). Durante minha investigação e em conversas com *Minoh Workshop*, localizei em um de seus posts¹¹⁷, um debate sobre como a ferramenta de *game jams* favorecia a visibilidade das pessoas participantes e como isso poderia ser utilizado de uma outra forma, sem necessariamente ser uma maratona de desenvolvimento. O líder do coletivo apresentou uma série de proposições, considerando os

¹¹⁷ Disponível em: <https://minoh.itch.io/minotaur-hotel/devlog/104325/follow-up-to-furry-bara-lets-talk-about-game-jams>. Acesso em 20 out. 2020.

efeitos referentes aos acessos de *games* produzidos na *Bara Jam* 2018 (a mesma que *All Men are Pigs* participou em 2019):

[...]temos três conclusões principais ao ver os dados sobre *Bara Jam*:

1. **A *Bara Jam* provou ser uma atração autossustentável** e de longo prazo para os usuários. Após um ano, ela traz uma quantidade considerável de cliques, o suficiente para comparar com uma *tag* própria. ***Jams* funcionam de forma semelhante a uma *tag* extra "grátis"**;
2. As *Jams* parecem ter o **efeito de agrupar os jogos no algoritmo de recomendação**;
3. Submeter seu jogo a tal *Jam* provavelmente terá um efeito positivo a longo prazo e, possivelmente, também a curto prazo;

Podemos resumir isso em um único ponto: supondo que (1) a *Jam* para a qual você está enviando possa reunir os usuários para fazer o *download* dos jogos e (2) o seu jogo se encaixa, não parece haver nenhuma desvantagem em enviá-lo para a *Jam* em questão. Isso parece bastante simples, mas as implicações são bastante extensas, ainda mais quando adicionamos uma última informação a essa equação.

Normalmente **espera-se que você faça seu jogo durante o período de tempo do jam, mas “o *Itch*” permite que você envie projetos já existentes**. Caberia aos administradores da *Jam* rejeitar esse jogo, assumindo que isso fosse contra as regras do evento. O que isso significa é que **é possível que uma *Jam* possa ser usado para iniciar o algoritmo de recomendação “do *Itch*” na direção certa**. Pode até ser usado para agrupar jogos que já estão no ar há um bom tempo.

Então, tudo isso me dá uma ideia: a função ‘*Itch's Jam*’ poderia ser usada para **criar algo como festivais de cinema**. Talvez pudesse ser um evento anual - um *Bara Fur Fest* onde **os jogos são convidados a se juntar para que suas comunidades se misturem**. Pode ser feito para ter algo para envolver o público. Meu primeiro pensamento foi uma competição pelo melhor jogo, mas isso poderia criar tensões indesejáveis entre os desenvolvedores. Em vez disso, poderia haver uma competição divertida - talvez um prêmio *GAYEST GAME* a ser determinado pela votação do público. **Um amigo, Badger, também enviou algumas idéias muito interessantes: *Troperiffic* (melhor uso de tropos típicos), *Hunk Overload* (que tem os baras mais fortes) e *Feels are Realz* (que jogo é mais emocionalmente angustiante)**. Essas são apenas algumas idéias iniciais. Há muito que podemos fazer enquanto mantemos essa ideia viva.

Usei *Bara + Furry* como exemplo porque é uma proposta de nicho suficiente. Um Festival Furry, por outro lado, provavelmente seria inundado por um número excessivo de inscrições. **Pode ser melhor fazer Festival-*Jams* voltados para um nicho, então apenas jogos realmente semelhantes são agrupados**. Portanto, em vez de um Festival Furry amplo, **seria melhor adicionar qualificadores** - como "Gay" ou "Adulto", ou por gênero, como "*Visual Novel*" ou "RPG".

Outro ponto relevante em todo esse assunto é que, **no final, todos os desenvolvedores participantes têm a ganhar**. É bom ter em mente que todos nós compartilhamos um público-alvo semelhante, e **conectar projetos por meio do algoritmo de recomendação pode reduzir a perda de público em toda a comunidade** (MINOH WORKSHOP, 2020, tradução minha, grifos meus).

Os estudos empíricos de *Minoh* a respeito das lógicas algorítmicas da *Itch.io* em conjunto com os dados fornecidos por outros produtores demonstram uma série de aspectos

para se pensar em modos de resistência digital, de visibilização de representações marginais e de tensionamento das normas algorítmicas que influenciam a normalização do gênero em ambas as *tags* populares. Através do compartilhamento de dados de produtores parceiros, o líder do coletivo conseguiu identificar as origens dos acessos e quais recursos criados pela própria plataforma fomentam, em alguma medida, novas pessoas localizando seus *games* — possivelmente aumentando as chances de engajamento, sobretudo comentários. Na figura adiante (Figura 56), exponho como a *Itch.io* explicita as origens dos acessos e destaco, através de retângulos vermelhos e um preto, dois pontos para essa discussão. Os dados foram coletados por *Minoh* e referem-se ao *game Human Cargo*¹¹⁸ (2018), desenvolvido por Rob Colton.

Figura 56 - Dados do *game Human Cargo* (2018), desenvolvido por Rob Colton, e publicado por Minoh Workshop (2020)

Referrer	Visits
https://www.google.com/	1.550
https://itch.io/games/nsfw/tag-gay	459
https://grizzly-gamer-studio.itch.io/robin-morningwood-adventure	352
https://itch.io/	325
https://itch.io/games/free/nsfw/tag-gay	254
https://itch.io/my-collections	244
https://robcolton.itch.io/human-cargo/download	232
https://itch.io/games-like/305620/lustful-desires	231
https://venusnoiregames.itch.io/seeds-of-chaos?download	215
https://wolfscade.itch.io/human-cargo-razix-and-chill	198
https://dynewulf.itch.io/extracurricular-activities?download	184
https://itch.io/games-like/62906/extracurricular-activities	170
https://itch.io/jam/barajam-2018	168
https://echoproject.itch.io/adastra	145
https://robcolton.itch.io/	134
https://itch.io/c/364099/bara-games	119
https://hyao.itch.io/lustful-desires	116
https://itch.io/games/free/nsfw/tag-yaoi	114
https://itch.io/games-like/331634/robin-morningwood-adventure	113
https://itch.io/queue/c/364099/bara-games?game_id=321227	112

Fonte - <https://minoh.itch.io/minotaur-hotel/devlog/104325/follow-up-to-furry-bara-lets-talk-about-game-jams>

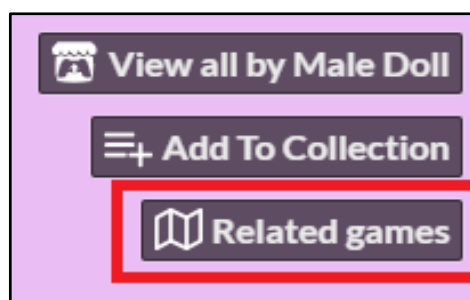
¹¹⁸ Disponível em: <https://robcolton.itch.io/human-cargo>. Acesso em: 20 out. 2020.

Os retângulos em vermelho identificam a relevância do sistema de recomendação utilizado pela plataforma ao tentar delimitar o que cada *tag* significa e expõe também como ele é eficaz para usuários e usuárias encontrarem determinados *games*. Sistemas de recomendação podem ser compreendidos como:

os algoritmos que funcionam a partir do cruzamento de dados e das informações geradas pela plataforma. Uma de suas funções é a de auxiliar quem usa o sistema computacional a lidar com uma sobrecarga de informação, possibilitando a relevância de conteúdo e recomendações mais assertivas às preferências das pessoas (ADOMAVICIUS; TUZHILIN, 2005). Por essa razão, são empregados com o propósito de antecipar gostos e sugerir novos produtos ou conteúdos (ALZAMORA; SALGADO; MIRANDA, 2017, p. 45).

Desse modo, todos os 3 *links* dizem respeito ao agrupamento feito pela *Itch.io*. Um dos possíveis objetivos é o de manter as pessoas em torno de interesses muito similares, antecipando, assim, suas descobertas e, como fica evidente, gerando visibilidade para quem utiliza as *tags* de forma “mais correta”. A exibição de *games* similares é apresentada ao jogador ou a jogadora por meio de um recurso nomeado por “Jogos Relacionados” (*Related games*) (Figura 57), mas só fica disponível na página do jogo digital após um “período de aprendizagem” da plataforma sobre aquela publicação.

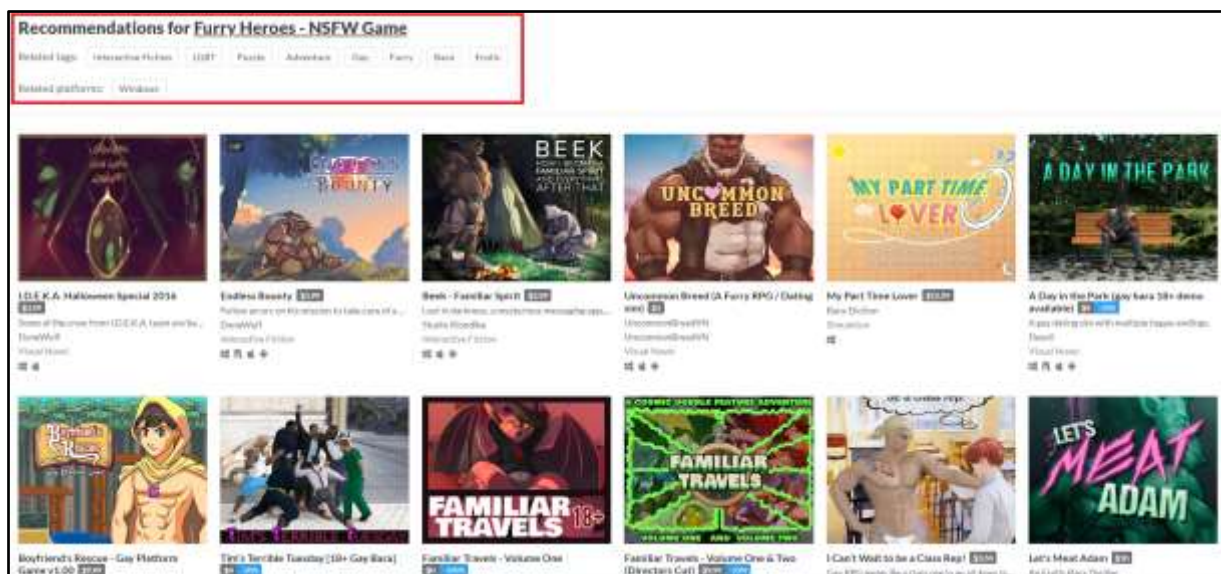
Figura 57 - Recurso de “Jogos Relacionados” (*Related games*), presente na página do *game Furry Heroes - NSFW Game*



Fonte: <https://maledollstudio.itch.io/furry-heroes>

Quando o recurso fica acessível, novamente percebe-se os esforços da *Itch.io* para circunscrever, verbo-visualmente, os possíveis significados para o universo no qual o *game* foi designado – Figura 58.

Figura 58 - Games exibidos por meio do recurso “Jogos Relacionados” (Related games), a partir do jogo digital *Furry Heroes - NSFW Game*.



Fonte - <https://itch.io/games-like/790768/furry-heroes>

O retângulo vermelho na Figura 58 indica um agrupamento de categorias e classificações em relação ao *game* inicialmente acessado. Em razão de *Furry Heroes - NSFW Game* ser uma produção minha e eu ter acesso a todas as *tags* escolhidas, percebi durante a escrita deste trabalho que, nesse momento, a plataforma agrupa de uma maneira específica. Quando cadastrei a página do *game*, defini como ‘tipo de jogo’: (*Genre*) *Interactive Fiction* e como *tags*: *adventure*, *bara*, *erotic*, *furry*, *gay*, *lgbt*, *puzzle*. No entanto, nessa hora a *Itch.io* agrupou e exibiu todas as informações atribuídas por mim (em campos diferentes) somente como *tags*. Ou seja, ainda que exista uma distinção de campos para quem produz na hora do cadastro e, teoricamente, uma hierarquização entre categorias e classificações (um ‘tipo de jogo’ é uma categoria normalmente mais conhecida do que classificações específicas como *yaoi* e *yuri*), em termos técnicos elas parecem ser utilizadas de formas muito parecidas. Essa compreensão presumivelmente justifica-se quando se tem em vista as orientações presentes nas *guidelines* que sugerem a não utilização de categorias e *tags* semelhantes. Ainda assim, nesta hora surge um novo elemento que, com certeza, gera novas compreensões sobre as normalizações de gêneros: a “plataforma”¹¹⁹/dispositivo. Quais são as representações possíveis quando analisamos apenas o sistema operacional *Windows*? Quais são as semelhanças e diferenças existentes quando confrontamos, por exemplo, o sistema operacional *Windows* e o

¹¹⁹ Plataforma, aqui, é um termo usado de maneira coloquial, vista a sua compreensão no universo de *games*. Refere-se tanto aos diferentes dispositivos nos quais jogos digitais podem ser distribuídos, como computadores, *smartphones*, *consoles*, *tablets*, quanto aos sistemas computacionais, como *Windows*, *Android*, *iOS*, etc.

IOS? Quais são as semelhanças e diferenças existentes quando confrontamos uma mesma *tag* popular acessada via celulares e computadores? Quais são e como ocorrem as normalizações de gênero dentro de cada dispositivo?

Observando o sistema de recomendações, se as *bolhas de significados* são barreiras estrategicamente criadas pelas plataformas, com o objetivo de delimitar as significações possíveis para cada *tag*, o próprio sistema é uma bolha que, enquanto favorece o acesso a demais produtos, opera dificultando a produção de novos sentidos para além dos previamente estabelecidos. Conseqüentemente, tende a normalizar as representações de gênero utilizadas nas capas.

Em outras palavras, a *Itch.io* utiliza os textos verbo-visuais (capas e *tags*) inseridos por quem produz para “negociar” com quem os utiliza, seja através dos acessos, votos e principalmente comentários (mas não somente eles), os sentidos possíveis para o que é exibido. Assim, quando *Minoh* aponta para o fato de que as *Jams* têm o efeito de agrupar os *games* nos algoritmos de recomendação e sugere um festival voltado para a comunidade *furry gay*, baseado em qualificadores (‘tipos de jogos’ e/ou uso de etiquetas específicas), ele propõe formas de tensionar as normas algorítmicas dentro da própria *tag* popular Gay. Afinal, como ele mesmo reconhece, um *Festival Furry* amplo geraria um excessivo número de inscrições. Por esse ângulo, ele reconhece que o macro, ou seja, as múltiplas *bolhas de significados* atuando em conjunto dificultaria a própria lógica de agrupamento algorítmica e geraria menos visibilidade para as produções gays.

Ainda sobre os retângulos, o preto evidencia como a *Bara Jam* 2018 gerou acessos ao *game* em questão. Ainda que em termos numéricos represente cerca de 3% dos 5435 acessos, a limitação técnica imposta pela *Itch.io* de até 10 *tags* por página pode ser subvertida. Caso um mesmo jogo digital se inscreva em múltiplas *game jams* e elas fomentem acessos, o *game* pode dobrar as maneiras na qual ele pode ser localizado dentro da plataforma.

Em minha conversa com *Minoh Workshop*, o representante do coletivo especializado em *games furry gay*, destacou também que:

O uso das *tags* Gay, Yaoi e Bara tem um caráter essencialmente sexual. Enquanto isso, suspeito que o uso da *tag* LGBT tem um outro cunho muito diferente - o que os usuários buscam lá, penso, são obras que colocam um foco na discussão e “exploração de gênero” como um ponto principal. Ou seja... “Gay e companhia” são *tags* super pragmáticas com esse “quê sexual”. **LGBT é mais abstrata e pega mais forte o aspecto de gênero.** São duas clientelas surpreendentemente distintas. Essa distinção que falei agora é super palpável no nosso nicho porque **nós somos, de fato, intocáveis.** Nenhum canal de notícias tipo [oculto], [oculto], quem seja, quer falar do que estamos fazendo. Na realidade existe um abismo intransponível. Existem *games* que retratam questões LGBT com todas as sensibilidades que esses sites querem e frequentemente são expostos porque os devs são amigos dos jornalistas. E existem os

intocáveis que fazem coisas feias. E nós, os intocáveis, já nos acostumamos a isso e agora temos também nossos refinamentos algorítmicos. Na prática, para o meu nicho de *visual novels furry gays*, o “público LGBT *standard*” não tem interesse no que ofertamos. E a realidade é comicamente fria. **Os games que tentam pular esse abismo e oferecer conteúdo *queer/trans* dão de cara com o fato de que o público do outro lado não tem lá muito interesse no que ofertamos...** (MINOH WORKSHOP, 2020).

O argumento do líder do coletivo evidencia não apenas como as *bolhas de significados* parecem ter normalizado determinadas noções sobre o que cada classificação significa (indo além das analisadas nesta dissertação), mas também demonstra um olhar para o próprio refinamento da técnica de trabalhar com a *Itch.io*. Fazendo uma aproximação com os estudos de Southerton *et al* (2020), se o “bom LGBT” é aquele que não possui desejo, aquele que tem práticas sexuais semelhantes ao sexo heterossexual aceito como “bom e natural” (apud RUBIN, 1984, p. 11), o “mau LGBT” vai na contramão disso. O “mau LGBT” é a bicha afeminada¹²⁰ que questiona a branquitude cisheterossexual, é o viado que tem cu e assume o prazer em usá-lo, é a sapatão caminhoneira que se nega a vestir “roupas de menina”, é o jovem bissexual que é indeciso apenas aos olhos dos outros, é a travesti que presta serviços para o pai da família tradicional brasileira. O “mau LGBT” é, antes de mais nada, um corpo enquanto um instrumento político que extrapola as classificações e etiquetas rígidas legitimadas pela sociedade e pelos sistemas computacionais. Portanto, parece plausível salientar que as próprias classificações sociais, ao serem replicadas no ambiente digital, criam uma série de barreiras para a localização de *games* que abordem as experiências LGBT. Nessa esteira, a prática do sexo, do culto ao corpo e do prazer é visibilizada com mais frequência em *tags* adjacentes, como a *Gay* e a *Erotic* (erótica), mas devido às questões técnicas, às normas, aos valores e aos ordenamentos de gênero que normalmente são criados a partir de vivências cisheterossexuais, as classificações produzidas e iteradas pelo CISTema (e pela *Itch.io*) tendem a contribuir para uma invisibilização da complexidade das vivências LGBT. Percebe-se isso na própria página para a inserção de dados no “sistema computacional *Itch.io*”: use no máximo 10 etiquetas. Claramente se poderia atribuir a “culpa” dessa limitação à plataforma, mas essa discussão é também uma questão de organização da informação.

Em comparação com uma biblioteca em um espaço físico, se o ambiente possui X metros quadrados, é necessário limitar e pensar na melhor forma de direcionar as pessoas ao que elas procuram. Em sistemas computacionais, a lógica se mantém por maiores que sejam os

¹²⁰ A polarização entre “bom e mau LGBT” é um artifício didático. No entanto, é importante reconhecer que isso também é uma forma de normalização entre as representações abordadas neste trabalho. Nesse sentido, é fundamental reiterar que bichas afeminadas, sapatões caminhoneiras e demais exemplos citados *a posteriori*, não necessitam e/ou não devem ser, necessariamente, corpos políticos. A luta por justiça e equidade é um dever social de todos e não devemos imputar sob alguns corpos/comunidades maior responsabilidade do que outras.

servidores responsáveis para armazenar a infinidade de dados. Ao produzir trabalhos com colegas de outras áreas, o professor Luiz Merkle, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, disse uma frase que me marcou muito: “sair do armário é um processo que já foi bastante elaborado pela comunidade dos estudos de gênero, mas sair da CPU não.”

De fato, parece que ainda existem grandes dificuldades para se compreender a construção do gênero na CPU e, como comentado neste trabalho, há pelo menos duas décadas, as classificações criadas pela sociedade para sistemas digitais tomam como base convicções morais ou habituais nas práticas diárias de cada pessoa (BOWKER; STAR, 2000). Mesmo a *Itch.io* sendo uma plataforma um pouco mais democrática, ao atender às demandas políticas de uma parcela de sua comunidade, sobretudo a LGBT, cria barreiras e faz com que as dinâmicas do próprio grupo sejam alteradas. Nesse contexto, algumas perguntas não podem sair do radar: quando uma *tag* é criada, ela significa o que e para quem? Considerando as limitações técnicas de sistemas computacionais, até que ponto a organização totalmente democrática é válida? Quais as motivações para se buscar e se etiquetar um jogo digital com uma *tag* específica? Existem *games* LGBT que se recusam a se classificar como tal? Por quê? É possível pensar em uma forma de classificação que considere as diferentes culturas mundiais ou, em outras palavras, é válido refletir sobre classificações transculturais para a própria comunidade?

Por fim, encerro este capítulo salientando que pessoas bissexuais e transexuais permanecem fortemente invisibilizadas dentro das etiquetas LGBT e Gay. Até outubro de 2020, não havia nenhuma etiqueta popular para a bissexualidade. O que parece ser comum, embora com uma baixa recorrência, é a construção de personagens dotadas de uma “sexualidade manipulável”. *Errant Kingdom* (Capa 3 - LGBT) traz a possibilidade de o jogador ou a jogadora optar por elenco de personagens principais e cada uma delas vivenciar sua sexualidade a partir da interação com outras. Assim, uma mesma protagonista pode ser compreendida em uma “rota” (grupo de escolhas que levam a um determinado final) como uma pessoa heterossexual e em outra como homossexual. Em virtude disso, quais práticas e modos de resistência são utilizados por *games* protagonizados por essas pessoas? Existe alguma maratona de desenvolvimento capaz de tensionar as normalizações legitimadas pelas *tag* LGBT e que valorize orientações sexuais e outras identidades de gênero? Quais dinâmicas são produzidas pela *Itch.io* para outras identidades se fazerem visíveis? Quais os impactos da normalização LGBT e da invisibilização da comunidade bissexual para o próprio grupo?

Já em relação às pessoas transexuais, existe uma série de singularidades. Como mostrado no conjunto de capas LGBT ‘menos presentes’, identidades trans têm dificuldade de se fazerem presentes e suas experiências são representadas com menos frequência.

Paralelamente, existe uma *tag* popular ‘*Transgender*’, que no recorte feito em 15 de junho de 2020 possuía 244, isto é, 70% da *tag* *Gay* que, naquela época, possuía 346. Sob esse ponto de vista, como são construídas e quais as representações dessa audiência? Quais estéticas e textualidades são acionadas por essa etiqueta? Quais as significações possíveis? Quais criadoras e criadores são mais capazes de influenciar na compreensão sobre o que é ser uma pessoa trans? Pessoas trans são “dotadas de desejo” como na *tag* *Gay* ou se aproximam do “bom LGBT”? Quais normalizações são criadas a partir da relação estabelecida entre audiência e as produções visibilizadas?

6. CONCLUSÃO

Ao longo dos dois anos de estudo e de pesquisa para a produção desta dissertação e de trabalho no *Male Doll Studio*, muitas mudanças ocorreram em minha jornada. Lembro-me de que nos primeiros dias no mestrado o meu interesse era analisar os comentários produzidos em torno de um “*game gay*”. Hoje, concluo esse momento me aprofundando nas lógicas que atravessam uma das plataformas que trabalho e como isso transforma a audiência que alcanço.

Como toda pesquisa que mostra diferentes possibilidades sobre um mesmo assunto, os obstáculos e as percepções que surgiram sobre/no meu trabalho trouxeram uma série de conquistas, em especial aquelas vindas das pessoas que consomem os *games* produzidos pelo Grupo Male Doll.

O que iniciou em 2019 como um estúdio formado só por mim, no início de 2021 é uma empresa com 5 pessoas, sendo majoritariamente composta por pessoas LGBT. Para além disso, em 2020, criei uma nova marca: a Hentai Room. Esta é direcionada, principalmente, para a audiência heterossexual e, através de parcerias, especialmente com mulheres liderando projetos, criamos *games* buscando questionar uma indústria pornográfica, que é majoritariamente feita por homens brancos cisheterossexuais.

O que as duas marcas possuem em comum? O lugar em que elas são construídas: no limite da norma. Seja através da inserção de personagens que subvertem os imaginários atrelados a determinadas representações, seja na escolha de ‘tipos de jogos’ que buscam se atrelar a diferentes significados, desafiar as normas legitimadas pelas indústrias de *games* e pornográfica tem sido cada vez mais perceptível por parte da nossa audiência. Destaco uma das várias mensagens que recebemos, em especial porque o contexto referido pelo autor do comentário foi sobre um produto que lançamos, envolvendo nossa família. O *game Bring Me a Man*¹²¹ é um projeto gratuito feito para celebrar o Natal em 2020 e envolve alguns dos personagens da marca Male Doll. Foi nessa oportunidade que apresentamos o nosso primeiro homem transgênero. O texto¹²² do jogador diz:

¹²¹ Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1468180/Bring_me_a_man_Santa. Acesso em: 17 jan. 2021.

¹²² Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/hoexyr/recommended/1468180/>. Acesso em: 17 jan. 2021.

Querido Papai Noel,

Os flocos de neve que vejo na janela da sala me lembram que sua vinda é em breve! Mal posso esperar para descobrir os presentes que você deixará aos pés da nossa árvore!

Além disso, meus pais pegaram a estrada esta manhã para se juntar ao nosso chalé de inverno nas montanhas para encontrar meu irmão mais velho que foi estudar em *Savoie* com seu namorado!

Eh sim! Meu irmão é gay e estou orgulhoso dele! Vitoriano, seu namorado é realmente um jovem ousado e muito atraente para não dizer INCRIVELMENTE SEXY!

Que tal convidar alguns amigos para a véspera de Natal? Esta é a oportunidade de vivenciar meu primeiro Natal Gay! O ambiente promete ser muito divertido! **Haverá Isaac, Lynx, Mofir e também Paul¹²³, um amigo transgênero que apoiei participando com ele do Existrans 2020 em Paris!**

Se você não conhece os Existrans, querido Pai Natal, é como a Marcha do Orgulho, comumente chamada de Orgulho Gay, mas destinada a cidadãos transgêneros!

Escrevi esta carta para você enquanto bebia uma lata de Coca Cola ENERGY ou talvez duas, talvez até três! Eu me sinto ótimo por esta noite! Eu não posso esperar meus amigos chegarem!

Prometido! Vou tirar algumas fotos!

Ame,

Fenryl (FENRYL, 2020, tradução minha)

Somando a esse *feedback*, os estudos realizados na UFMG e aplicados no dia a dia de trabalho culminaram em diferentes publicações, em especial uma no *Entertainment Computing Journal*, que tem alcançado outros pesquisadores e pesquisadoras espalhados pelo mundo. Antes da entrega da versão final deste texto, um pesquisador estadunidense que já trabalhou com Adrienne Shaw e Bonnie Ruberg, duas autoras que são citadas nesta dissertação, entrou em contato conosco elogiando como o artigo publicado no *journal* aborda princípios de design capazes de subverter a lógica hegemônica da indústria e que existem diversas interseções com sua pesquisa.

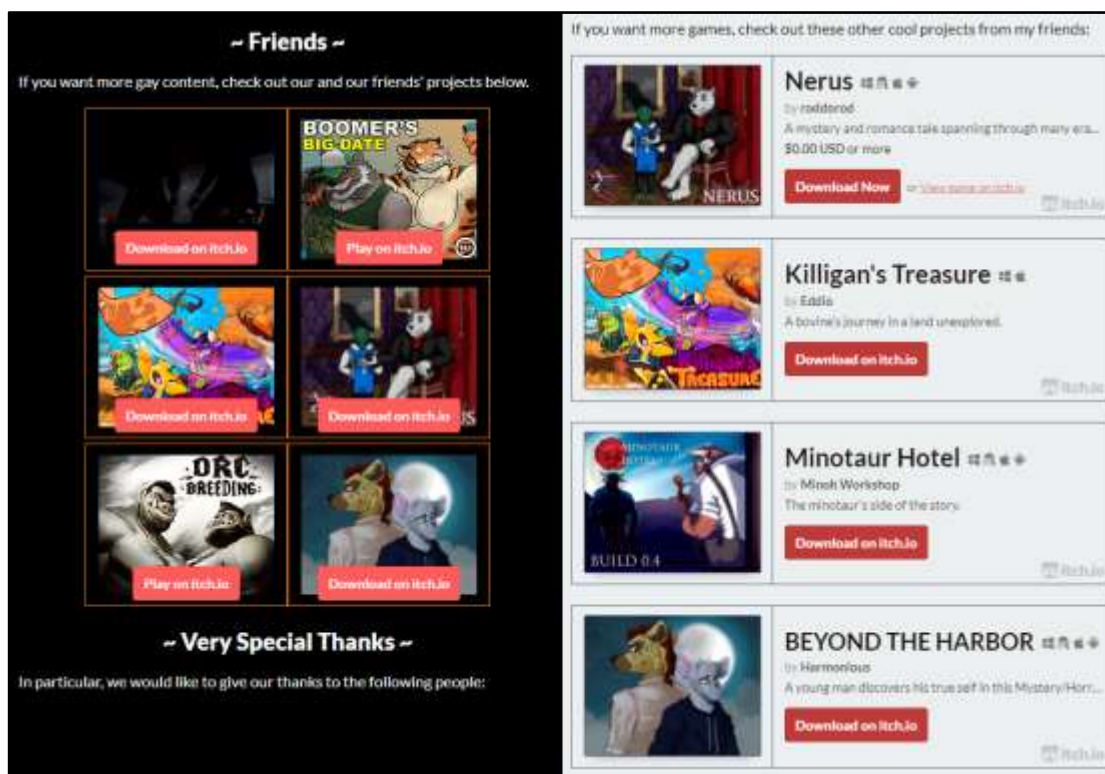
Comentários como esse aquecem nosso peito e nos dão forças para continuar nossa luta. É possível tensionar as normas e as representações iteradas pelas plataformas, principalmente quando entendemos minimamente como elas são legitimadas e como esses sistemas computacionais operam. Em vez de estampar a “bicha de cabelo rosa”, como foi feito na capa de *Yuki's Tale*, a utilização de corpos e de representações hegemônicas nas capas tem sido cada vez mais uma tática (CERTEAU, 1994) utilizada por nós para driblarmos uma série de

¹²³ Isaac, Lynx, Mofir e Paul são personagens do Grupo Male Doll. O nome Paul é uma homenagem a Paul Preciado, autor transgênero citado neste trabalho.

dificuldades resultantes do “não atendimento” às métricas das plataformas e assim visibilizar as diferenças. Por mais que essa ação ainda não seja a ideal, afinal continuamos mantendo, em alguma medida, as noções legitimadas pela indústria hegemônica, as jogadoras e os jogadores tendem a baixar um *game* mesmo que sua capa não corresponda, necessariamente, ao que se imagina (ZUKOWSKI, 2020). Foi assim que encontramos uma maneira para visibilizar nossas personagens drag queens, nosso homem trans, nosso agente heterossexual que se excita espiando pessoas transando — independente do gênero —, nossa personagem bissexual, nossa saída do armário como uma forma de resistência e de luta.

Paralelamente, a investigação feita no mestrado mostrou que outras pessoas espalhadas pelo mundo e uma delas no Brasil têm criado *formas de resistência algorítmica coletivas*. Desde o primeiro contato com Minoh Workshop, o grupo de “produtores de conteúdo *furry gay*” tem sido cada vez mais relevante para a nossa atuação enquanto desenvolvedores, não apenas no âmbito da produção, mas também no da capacitação. Minoh tem cada vez mais usado seu grande alcance e sua experiência para visibilizar obras de seus colegas, brasileiros ou não. E eles têm replicado essa *tática*, fomentando um agrupamento por parte dos algoritmos de “jogos relacionados” na *Itch.io* (Figura 59).

Figura 59 - No lado esquerdo, indicação de games feita por Minoh. No lado direito, indicação de games feita por um de seus amigos



Fonte - (1) <https://minoh.itch.io/minotaur-hotel> (2) <https://gigasaddle.itch.io/pervader>

Por um lado, certamente, essa não é a única solução de enfrentamento, talvez não seja nem de perto a melhor, considerando as várias questões intrínsecas ao recorte aqui analisado. Por outro lado, é uma tentativa de (re)existência dessas pessoas que estão inseridas dentro de uma sociedade plataformizada e de um CISTema que cotidianamente as oprime.

Nesse sentido, ao mesmo tempo que os *games* operam como produtos culturais, reforçando algumas noções em detrimento de outras, eles são poderosas peças de enfrentamento e de subversão. Percebe-se isso especialmente pelo acionamento de papéis temáticos específicos como aqueles vinculados aos sentimentos de compaixão e fofura na *tag* LGBT e as negociações feitas entre as representações humanóides e furrries que em diferentes momentos parecem se complementar; sobretudo quando trazem personagens que valorizam a família e outros que esbanjam tesão e desejo.

Ademais, os *blind-spots* localizados na *Itch.io* demonstram como os *games* podem ser ferramentas de enfrentamento e subversão e destacam o quanto precisamos trabalhar em conjunto para nos fazermos visíveis dentro de uma plataforma, reconhecendo as particularidades de cada pessoa/comunidade, entendendo o sistema computacional utilizado por nós e prezando pelo diálogo e pelo compartilhamento de informações.

Em razão disso, esta dissertação é um reflexo das experiências e de experimentos que nós, desenvolvedores e desenvolvedoras do Brasil e de outros países, vivenciamos entre 2019 e 2020, trabalhando com a plataforma *Itch.io*. Todo o conhecimento produzido aqui foi possível graças à partilha entre um grupo de pessoas que, muitas vezes, têm suas narrativas vistas como estranhas, em muitos casos exóticas, e que não começaram e não terminam em mim, mas que são movidas pelo desejo de ter um mundo mais justo e pautado na equidade.

Compreender os jogos digitais dessa forma, como uma ferramenta de luta e de resistência, e vislumbrar maneiras de questionar suas estruturas significa também reconhecer que eles têm uma função disciplinar na escola e na sociedade. A todo o tempo, eles lidam com as normas e as regras globais de uma sociedade heteronormativa que se constrói em torno de pontos específicos. Consequentemente, buscarão determinados horizontes — sobretudo os que envolvem homens brancos cisheterossexuais, que estão majoritariamente em posições de poder.

Contudo, essa compreensão, que muitas vezes é comum dentro dos estudos sociais, quando direcionada à área de *games*, precisa ser trabalhada com cautela. Ainda que esta

dissertação considere a existência de um circuito global de comunicação¹²⁴ (ESCOSTEGUY, 2007) e de políticas globais de gênero (CONNELL, 2007), este trabalho evidencia as singularidades que atravessam a indústria de jogos digitais, quando comparada aos estudos relacionados a outras plataformas, como *Youtube* e/ou ao cinema, aos filmes, entre outros.

O Japão tem um papel fundamental na construção, na normalização e na manutenção de gênero dentro desse contexto, principalmente no campo das representações marginalizadas, como as de gays e de lésbicas. Sua contribuição histórica, quando mediada por uma plataforma, tende a criar diferentes noções sobre esses grupos, fragmentando-os em torno de aspectos pontuais. É notável que as classificações utilizadas pelos produtores e produtoras se apoiam em noções japonesas, mas os corpos, as poses e gestos, e algumas estruturas narrativas, muitas vezes valorizam a hegemonia estadunidense.

Como resultado dessa “incompletude”, que também é percebida pela comunidade de jogadores e jogadoras, percebe-se, em alguma medida, o fomento por parte da audiência para a criação de novas classificações. Assim, a plataforma, buscando ouvir as pessoas que a utilizam e baseada nos dados que possui, amplia seu vocabulário controlado, criando novas “tags populares”. É nessa hora que os impasses surgem, pois as desvantagens de sistemas de classificação taxonômicos aparecem.

Para aqueles que estão familiarizados com os termos utilizados pelo sistema, ou seja, não conhecem o vocabulário controlado da *Itch.io*, a taxonomia gera prejuízos (SANTOS, 2018). Como procurar um *game* em específico contendo relações homossexuais quando ele pode ser classificado como as etiquetas Gay, LGBT, LGBTQIA, *Yaoi*, *Boy's Love* e *Bara*?

Além disso, como a *Itch.io* foi ampliando seu vocabulário ao longo do tempo¹²⁵, é oportuno recordar que as revisões terminológicas nesse sistema (taxonômico) usualmente geram um alto custo e são demoradas (SANTOS, 2018). Esse fato gera novas perguntas: quais os gastos da plataforma para atualizar seu vocabulário? Quais os impactos que a remoção de uma das classificações é capaz de gerar na utilização da *Itch.io*? Quanto tempo gastaria para a audiência compreender o novo vocabulário? Seria mais interessante excluir uma palavra similar quando uma nova fosse acrescentada? Por exemplo, valeria a pena excluir a etiqueta LGBT

¹²⁴ Durante a defesa deste trabalho, me foi sugerido para um estudo futuro pensar as representações de gênero em games a partir de uma visão transcultural do universo da cultura pop. Certamente essa é uma forma válida de se investigar representações que se constroem de forma tão nebulosa, principalmente levando em consideração toda a discussão apresentada nesta dissertação.

¹²⁵ Após a defesa desta dissertação, foi anunciado pela mídia que o aplicativo para dispositivos móveis da *Itch.io* passou a fazer parte da *Epic Games Store*, uma das maiores plataformas de games do mundo - concorrente direta da *Steam*. Nesse cenário, é importante ter em vista que o acesso gerado pelas pessoas que utilizam a “Epic Store” pode acarretar uma série de mudanças para o vocabulário da *Itch.io*. Disponível em: <<https://www.thegamer.com/itch-io-epic-games-store/>>

quando a LGBTQIA fosse adicionada? Quais seriam as dinâmicas resultantes dessas mudanças? Quais diferentes construções e normalizações de gênero surgiriam?

É fundamental olhar para a plataforma de *games Itch.io* como um produto e como produtor de ordenamentos de gêneros e sexualidades, pois ela cruza elementos de linguagem distintos (técnicos ou não), como as capas que visibiliza e as *tags* que legitima, convergindo-os para determinadas ordens de sentido. Claramente, a audiência influencia a todo tempo nesse processo, mas é exatamente nesse cenário que a plataforma cria as *bolhas de significados* tentando estabelecer determinados significantes sobre as noções possíveis em torno de cada etiqueta. Nessa esteira, é possível compreender que a plataforma *Itch.io* é uma poderosa *tecnologia social*, assim como os *games* que distribui, pois utiliza diferentes técnicas e estratégias para construir as representações de gênero, seja através das opções que mostra e que oculta, das opções e textos que exhibe como *default*, do uso um sistema de *tags* híbrido e da hierarquização que faz com as próprias etiquetas. Algumas vezes, essas *tags* podem requerer para sua compreensão “textualidades mais japonesas”; em outras, estadunidenses, mas, sem dúvidas, o que fica evidente é uma hibridização entre a cultura nipônica e estadunidense, que gera algo singular e é em grande medida produzida e mediada por diferentes comunidades.

Tenho cada vez mais notado isso através de uma etiqueta que venho usando nas produções do Male Doll. A *tag Bara*, aquela que historicamente é compreendida como um gênero de mangás japonesas feita por e para homens gays (cisgênero), tem se tornado uma forma de classificação cada vez mais significativa para promover o endosso do gay hegemônico estadunidense e visibilizar as produções do estúdio. Simultaneamente, tem sido uma etiqueta que contempla, majoritariamente, *games* com conteúdo pornográfico/erótico. Em 20 de janeiro de 2021, ao acessar a *tag*, sem usar uma conta cadastrada, 36 itens eram exibidos. Ao fazer o *login* e repetir o acesso, 163 jogos digitais eram exibidos.

Essa constatação abre um novo leque de possibilidades para estudo. Seria necessário um trabalho futuro para investigar se existem e quais seriam as negociações presentes em uma classificação japonesa, cujas representações de gênero que se aproximam das estadunidense são, no contexto nipônico, em menor quantidade. De maneira similar, investigações que se debrucem sobre os estudos das representações de gênero presentes na *tag lesbian, transgender, queer*, entre outras, certamente podem relevar as particularidades criadas pelo uso da plataforma e de suas respectivas comunidades.

No que tange à bissexualidade, talvez esta seja uma das maiores incógnitas. Em momento algum da pesquisa foi encontrado um gênero de mangás japonês que tenha como protagonismo, de maneira explícita, pessoas bissexuais. Isso parece refletir nos *games*

encontrados nesta investigação. A bissexualidade é retratada como uma “árvore de possibilidades” para relacionamentos ou, fazendo jus aos termos comuns em *visual novels*, como “rotas” que culminam em relacionamentos gays, lésbicos e/ou héteros. Nesse sentido, a invisibilização da orientação sexual é apresentada à audiência como uma *feature* (característica) do *game* e transforma-se em um diferencial de mercado, sem se vincular a uma experiência legítima e política.

Para concluir, a despeito de todas as afirmações e indagações que trouxe neste momento final e que rotineiramente são respondidas à luz dos estudos sociais — a qual este trabalho majoritariamente se insere —, minha escolha teórica por Geoffrey Bowker e Susan Leigh Star (2000) teve como objetivo reconhecer as particularidades resultantes do próprio CISTema computacional — reconhecendo que a plataforma vai muito além de um sistema tradicional. Problematizar o social, em especial as questões de gênero, considerando a técnica apenas como instrumento secundário, ou menos importante, pode minimizar o papel dela enquanto algo que, além de comunicar, também transforma o espaço e as relações em que está inserida.

Dito isso, ao invés de encerrar esse momento de pesquisa com a sensação de que muitas de minhas perguntas foram respondidas, me despeço com novas, pois tenho a certeza de que pessoas, técnicas e tecnologias se constroem mutuamente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRIL, Gonzalo. **Análisis crítico de textos visuales. Mirar lo que nos mira.** Editorial Síntesis, 2008.

ABRIL, Gonzalo. **Cultura Visual, de la semiótica a la política.** Plaza y Valdés Editores. 2013.

ALMEIDA *et al.* Violência de Gênero nos Jogos: o papel da indústria dos jogos na banalização da violência contra a mulher. **Proceedings of SBGames**, p. 826-834, 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/197074.pdf>. Acesso em: 01 mai. 2020.

ALVES, Adriana Gomes; TABORDA, Paolla Kulakowsk. Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. **Proceedings of SBGames**, p. 483-492, 2015. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147469.pdf>. Acesso em: 26 abr. 2020.

ALVES, Lynn. Games e educação: desvendando o labirinto da pesquisa. **Revista da FAEBA: Educação e Contemporaneidade**, Salvador, BA, v. 22, n. 40, p. 177-186, jul./dez. 2013.

ALZAMORA, Geane Carvalho; SALGADO, Tiago Barcelos Pereira; MIRANDA, Emmanuelle C. Dias. Estranhar os algoritmos: stranger things e os públicos de netflix. **Revista GEMInIS**, São Carlos, SP, v. 8, n. 1, p. 38-59, jan./abr. 2017.

AMARAL, Adriana; AQUINO, Maria Clara. “**Eu recomendo... e etiqueto**”: práticas de **folksonomia dos usuários no Last.fm**. Revista *Líbero*, São Paulo, SP, v. 12, n. 24, p. 117-130, dez. 2009.

AMARAL, Adriana. CARLOS, G. Fandom, objetos e materialidades: apontamentos iniciais para pensar os fandoms na cultura digital. In: FELINTO, Erick; MÜLLER, Adalberto; MAIA, Alessandra. (Org.). **A vida secreta dos objetos – ecologias da mídia**. 1. ed. Rio de Janeiro: Azougue, 2016, v. 1, p. 43-66.

ANJOS, Liane dos. **Sistemas de classificação do conhecimento na Filosofia e na Biblioteconomia: uma visão histórico-conceitual crítica com enfoque nos conceitos de classe, de categoria e de faceta**. 2017. 291f. Tese de doutorado - Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2017.

ARANHA, Gláucio; FILHO, José Maria Pugas. Do Bishônen aos bears: diálogos de estética e recepção nos mangás. In: COSTA, Horácio *et al* (Orgs.). **Retratos do Brasil Homossexual - Fronteiras, Subjetividades e Desejos**. 2010, p. 991-1004.

ARANHA, Gláucio. Vozes abafadas: o mangá yaoi como mediação do discurso feminino. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 19, p. 240-251, jul. 2010.

ARAÚJO, Willian Fernandes. **As narrativas sobre os algoritmos do facebook: uma análise dos 10 anos do feed de notícias**. 2017. 312f. Tese de doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, 2017.

ARAÚJO, Willian Fernandes. A construção da norma algorítmica: análise dos textos sobre o Feed de Notícias do Facebook. **E-Compós**, v. 21, n. 1, 2018.

ARCON, Artur Quaglio. Olhar exploratório sobre a subcultura furry no Brasil. **Revista Iniciacom - Revista Brasileira de Iniciação Científica**, v. 1, n. 1, 2020. Disponível em: <http://portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/iniciacom/article/viewFile/3308/pdf>. Acesso em: 15 out. 2020.

ARTS, B.; BAUER, M. A construção do corpus: um princípio para a coleta de dados qualitativos. In: BAUER, M. W.; GASKELL, G. (Orgs.). **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som**. Trad. P. A. Guareschi. Petrópolis: Vozes, 2005. p. 37-89.

BARROS, Lilian R. M. **Cor no Processo Criativo: Um Estudo Sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe**. São Paulo: Editora Senac, 2006.

BAXEVANI, Theodora; ZAFEIROPOULOU, Maria. **The need for Folksonomies**. 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/333720094_The_need_for_Folksonomies. Acesso em: 15 out. 2020.

BLYME YAOI. **A evolução do Boys Love**. 2019. Disponível em: <https://blyme-yaoi.com/2018/2019/05/12/a-evolucao-do-boys-love/>. Acesso em: 12 abr. 2020.

BRASIL ESCOLA. **Segunda Guerra Sino-Japonesa**. 2017. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=ySt4eUb_NX8. Acesso em: 12 abr. 2020.

BRASIL ESCOLA. **Taoísmo**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/religiao/taoismo.htm>. Acesso em: 18. set. 2020.

BORTOLETTO, Guilherme Engelman. LGBTQIA+: identidade e alteridade na comunidade. **Trabalho de conclusão de curso**. 2019. 32f. Universidade de São Paulo. São Paulo, SP, 2019.

BOWKER, Geoffrey C, STAR, Susan Leigh. **Sorting Things Out - Classifications and its Consequences**. MIT Press. 2000.

BOWL OF LENTILS. **The Origins of Visual Novels**. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=7wOtv-J7tOI&feature=emb_title. 2019. Acesso em: 23 abr. 2020.

BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola. **Proceedings of SBGames**. 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>. Acesso em: 01 maio 2020.

BORBA, Rodrigo. A linguagem importa? Sobre performance, performatividade e peregrinações conceituais. **Cadernos pagu**, v. 43, p. 441-474, jul./dez. 2014.

BUCHER, Taina. **Algoritmos como um dever: uma entrevista com Taina Bucher**. [Entrevista concedida] D'ANDRÉA, Carlos; JUNRO, Amanda. Revista Parágrafo, v. 6, n. 1, p. 165-170, 2018.

BUTLER, Judith. **Os atos performativos e a constituição do gênero: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista**. Caderno de Leituras. n. 78. Editora Chão da Feira. 2018. Ensaio. 1990.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Cultrix / Pensamento. São Paulo. 1983.

CERDERA, Cristiane Pereira; LIMA, Marcos Rodrigues Ornelas de. Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola. **XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, p. 955-961, 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157420.pdf>. Acesso em: 01 maio 2020.

CERTEAU, Michel De. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1994.

CHIMICHANGAS. **O papel do fandom no consumo da cultura pop japonesa**. 2020a. Disponível em: <https://www.chimichangas.com.br/animes/o-papel-do-fandom-no-consumo-da-cultura-pop-japonesa/> Acesso em: 29 abr. 2020.

CHIMICHANGAS. **O que é yuri e quem consome esse tipo de mangá e anime?** 2020b. Disponível em: <https://www.chimichangas.com.br/manga/o-que-e-yuri-e-quem-consome-esse-tipo-de-manga-e-anime/> Acesso em: 29 abr. 2020.

CONNELL, Raewyn. **Gender In World Perspective**. Polity Press. Cambridge. 2009.

CONNELL, R; MESSERSCHMIDT, J. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 21, n 1, p. 241-82, 2013.

CSI: Crime Scene Investigation. **S04E05: Fur and Loathing**: Direção: Richard J. Lewis. Roteiro: Jerry Stahl. Nova York, NY: CBS, 2003.

DA PIEVE, Victor Hugo. **Representatividade nos Jogos Digitais: as minorias gritam por atenção!** 2016. Disponível em: <http://www.marketingegames.com.br/representatividade-nos-jogos-digitais-as-minorias-gritam-por-atencao/>. Acesso em: 01 maio 2020.

DA PIEVE, Victor; RODRIGUES, Letícia; MERKLE, Luiz. Uma investigação inicial dos tipos de jogos rotulados como LGBT dentro da plataforma Itch.io: tendências, identidades e protagonismos. **Revista Tropos**, 2020. No prelo.

DA PIEVE, Victor Hugo; RIBEIRO, Samuel de Sá. The Magic Wardrobe: The subversion of the metaphor “coming out of the closet” as an artifact of resistance and struggle in a digital game. **Journal Entertainment Computing** v. 34, maio 2020. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100355>.

DA PIEVE, Victor Hugo. **“Seu jogo é incrível, mas você precisa de pelo menos 10 reviews”: quatro testes com os algoritmos da Steam e o impacto na visibilidade de um game.** 2020. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1s1Gd0-2kRz9ByyhtdwokMCitW6T88dWI/view>. Acesso em: 09. nov. 2020.

D'ANDRÉA, Carlos. **Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos.** 2020. (No prelo).

DEALESSANDRI, Marie. How to get the most out of your game's Steam page. **gamesindustry.biz**. 2020. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-04-29-how-to-get-the-most-out-of-your-games-steam-page>. Acesso em: 31. out. 2020.

DE LAURETIS, Teresa. **Alicia ya no - Feminismo, Semiótica, Cine.** Madrid: Ediciones Cátedra. 1984.

DE LAURETIS, Teresa. **Technologies of Gender.** Essays on Theory, Film and Fiction. Indiana university Press, Bloomington and Indianapolis, 1987.

DIANARES. Otome: **What It Is and What It Isn't.** Disponível em: https://aminoapps.com/c/otome/page/item/otome-what-it-is-and-what-it-isnt/wkKx_zbcplDaLrJgPRMwLopaM30dR4k0q. Acesso em: 18. out. 2020.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. Circuitos de cultura/circuitos de comunicação: um protocolo analítico de integração da produção e da recepção. **Revista Comunicação, Mídia e Consumo.** São Paulo, v. 4, n. 11, p. 115-135. 2017.

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social.** Brasília: Universidade de Brasília, 2001 [1992].

FELINTO, Erick; ANDRADE, Vinícius. A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. **Revista de Comunicação e Cultura – Contemporânea**, v. 3, n. 1, p. 75-94, jan./jun. 2005.

FERMIN, Tricia Abigail Santos. **Yaoi: voices from the margins.** 2010. DOI: <https://doi.org/10.18910/7429>

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os Fundamentos do Texto Cinematográfico.** Rio de Janeiro: Objetiva, 1982[1979].

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values At Play - Valores Em Jogos Digitais**. São Paulo: Blucher, 2016[2014].

FORTH, C. Masculinidades e virilidades no mundo anglófono. *In*: CORBIN, A; COURTINE, J; VIGARELLO, G (Orgs.). **História da Virilidade: a virilidade em crise? Século XX-XXI**. Petrópolis: Vozes, 2013. v. 3. p. 154-188.

FRAGOSO *et al.* Tendências temáticas das trilhas do SBGames e das Teses e Dissertações sobre jogos defendidas no Brasil nos últimos 15 anos. **Proceedings of SBGames**. 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157675.pdf>. Acesso em: 08 abr. 2020.

FRIEDMAN, Erica. On Defining Yuri. *In*: RUSSO, Julie Levin; NG, Eve. **Queer Female Fandom**. 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2017.831>.

GAMASUTRA. **The number of Steam releases remained relatively flat from 2018 to 2019**. 2020. Disponível em: https://www.gamasutra.com/view/news/356433/The_number_of_Steam_releases_remained_relatively_flat_from_2018_to_2019.php. Acesso em: 08 abr. 2020.

GANZON, Sarah Christina. Growing the otome game market: Fan labor and otome game communities online. **Human Technology**, v. 15, n. 3, p. 347-366, 2019.

GAY WESTERN JAM. **Home page**. 2020. Disponível em: <https://itch.io/jam/gay-western-jam> Acesso em. 18. out. 2020.

GEEST, Dennis van der. **The role of Visual Novels as a Narrative Medium**. Tese. 2015 (Mestrado em Línguas: Linguagem e Comunicação) - Universidade de Leiden, Holanda. 2015.

GERE, Charlie. **Digital culture**. London: Reaktion Books, 2008.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 25, n. 1, p. 383-387, jan./abr. 2017.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. O Circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão, Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital. **Revista Logos: Comunicação e Universidade**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 2, p. 72-85, 2019.

GOUVÊA, Cleber; LOH, Stanley; GARCIA, Luís Fernando Fortes. **Tags Coletivas: Analisando Padrões de Uso para o Suporte a Sistemas de Folksonomia**. 2008. Disponível em: <http://www.din.uem.br/gsii/data/waihcws/Tags-Coletivas-Analisando-Padroes-de-Uso.pdf>. Acesso em: 16 set. 2020.

GOUVÊA, Cleber; LOH, Stanley. Folksonomias: Identificação de Padrões na Seleção de Tags para Descrever Conteúdos. **RESI-Revista Eletrônica de Sistemas de Informação**, 11. Ed, n. 2, 2007.

GRAVETT, Paul. Mangá. **Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo, Conrad Editora, 2006.

HUMAN DIGNITY TRUST. **Hate Crimes against the LGBT Community in the commonwealth: A Situational Analysis**. 2020. Disponível em: <https://www.humandignitytrust.org/wp-content/uploads/resources/2020-Hate-Crimes-against->

the-LGBT-Community-in-the-Commonwealth_A-Situational-Analysis.pdf. Acesso em: 23 out. 2020.

ISSHIKI, Jaqueline Naomy; MIYAZAKI, Silvio Yoshiro Mizuguchi. Soft Power como estratégia de marketing: a manifestação da cultura pop japonesa no Brasil. **Revista Estudos Japoneses**, n. 36, p. 59-70, 2016.

JULL, Jesper. **Half-real: video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge, MIT Press. 2005.

JURNO, Amanda; D'ANDRÉA, Carlos. (IN)Visibilidade algorítmica no “feed de notícias” do facebook. **Revista Contemporanea - Comunicação e Cultura**, v. 15, n. 2, p. 463-484, 2017.

JURNO, Amanda; D'ANDRÉA, Carlos. Agenciamentos e redes textuais no Facebook: uma cartografia do “feed de notícias”. **Revista Comunicare**, v. 15, p. 22-36, 2015.

KAWANAMI, Silvia. Moda no Japão – Visual Kei. **Japão em foco**. 2012. Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/moda-no-japao-visual-kei/>. Acesso em: 11 out. 2020.

KAWANAMI, Silvia. Como o Japão foi criado, segundo a mitologia japonesa. **Japão em foco**. 2015. Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/como-o-japao-foi-criado-segundo-a-mitologia-japonesa/>. Acesso em: 11 out. 2020.

KULPA, Cíntia Costa; PINHEIRO, Eluza Toledo; SILVA, Régio Pierre da. A influência das cores na usabilidade de interfaces através do design centrado no comportamento cultural do usuário. **Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, João Pessoa, v. 1, Número Especial, p. 119-136, out. 2011.

LEITE, Patrícia da Silva; ALMEIDA, Leonelo Dell Anhol. Modelo Artefato-Experiência para Elementos dos Jogos e Gameplay. **Proceedings of SBGames**. 2017. Disponível em: <https://sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignFull/175100.pdf>. Acesso em: 26 abr. 2020.

LEUPP, Gary. **O Belo Caminho - História da homossexualidade no Japão**. C33 Editora. São Paulo. 2019[1956].

LIEN, Tracey. No girls allowed. **Polygon**. 2013. Disponível em: <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>>. Acesso em: 16 jun. 2019.

LINARES, Francisco Javier Gallardo. Construcción de la identidad furry. **Intersticios: Revista Sociológica de Pensamiento Crítico**, v. 7, n. 1, 2013.

LISINA, Elena. Symbolic Colors in Japan - The meaning behind different colors. **JapanTravel**. 2020. Disponível em: <https://en.japantravel.com/blog/symbolic-colors-in-japan/61005>. Acesso em: 20. out. 2020.

MARLOW, Cameron; NAAMAN, Mor; BOYD, Danah; DAVIS, Marc. **Position paper, tagging, taxonomy, Flickr, article, toread**. 2010. Disponível em: <http://alumni.media.mit.edu/~cameron/cv/pubs/2006-ht06-tagging-paper.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2020.

MARQUES, Kamila Cristiny Pereira. **O Shinsengumi e a queda do Xogunato Tokugawa (1600-1868): a expressão dos valores de uma sociedade guerreira**. 2014. 51f. Monografia de Graduação - Universidade de Brasília. Brasília, DF, 2014.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Portugal: Editora Dinalivro e Les Éditions du Cerf. 2005

MEDEIROS, Ettore. **Textos verbo-visuais de homens que se relacionam afetivo-sexualmente com homens: te(n)sões entre masculinidades no aplicativo Grindr**. Dissertação de mestrado. 2018. 157f. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, 2018.

MEIRA, Júlio César. Estudos de Gênero e Historicidade: Sobre a construção cultural das diferenças. **Caderno Espaço Feminino**, Uberlândia, MG, v. 27, n. 2, jul./dez. 2014.

MENDONÇA, Carlos Magno Camargos. Heteronormatividade: breves apontamentos sobre a força das leis, das normas e das regras nos processos de assujeitamento. *In*: GONÇALVES, Juliana Soares; TRINDADE, Vanessa Costa; MACHADO, Felipe Viero Kolinski. (Orgs.). **Dar-se a ver: textualidades, gêneros e sexualidades em estudos da comunicação**. 1. ed. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2018, v. 1, p. 08-239.

MESSIAS, J. Gambiarra como mediação: um encontro entre materialidades da comunicação e filosofia da técnica a partir das mídias digitais. **E-Compós**, v. 23, abr. 2020.

METRO JORNAL. **Kratos bissexual? Criador de 'God of War' põe sexualidade do personagem em xeque e revolta fãs**. Disponível em: <https://www.metrojornal.com.br/entretenimento/2019/06/04/kratos-bissexual-criador-de-god-war-poe-sexualidade-personagem-em-xeque-e-revolta-fas.html>. Acesso em: 27 abr. 2020. 2019.

MISKOLCI, Richard. A Teoria Queer e a Sociologia: o desafio de uma analítica da normalização. **Dossiê Sociologias**, Porto Alegre, ano 11, n. 21, p. 150-182, jan./jun. 2009.

MISKOLCI, R. “Discreto e fora do meio” – Notas sobre a visibilidade sexual contemporânea. **Cadernos Pagu**, Campinas, v. 1, n. 44, p. 61-90, 2015.

MINOH WORKSHOP. **Follow-up to Furry & Bara: Let's Talk About Game Jams**. 2020. Disponível em: <https://minoh.itch.io/minotaur-hotel/devlog/104325/follow-up-to-furry-bara-lets-talk-about-game-jams>. Acesso em. 18. out. 2020.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Editora JBC. 2006.

MOURA, Eduardo. Game 'The Last of Us Part 2' atira conservadores com personagens lésbicas e trans. **Folha de S. Paulo**. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/06/game-the-last-of-us-part-2-insere-personagens-lesbicas-e-trans-e-atira-conservadores.shtml>. Acesso em. 23. out. 2020.

MOURA, Patrícia. O Poder do Engajamento através da promoção nas plataformas sociais. *In*: CHAMUSCA, M; CARVALHAL, M. **Comunicação e marketing digitais: conceitos, práticas, métricas e inovações**. Salvador: VNI, 2011.

NARVAZ, Martha Giudice; KOLLER, Sílvia Helena. Metodologias Feministas e Estudos de Gênero: articulando pesquisa, clínica e política. **Revista Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 11, n. 3, p. 647-654, set./dez. 2006.

NEWZOO, **The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market**. 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>. Acesso em: 12 abr. 2020.

NEWZOO. **Male and Female Gamers: How Their Similarities and Differences Shape the Games Market**. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>. Acesso em: 18 out. 2020.

OFICINA DA NET. **A história da Steam**. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/17519-a-historia-da-steam>. 2016. Acesso em: 14 abr. 2020.

PATEMAN, Carole. **O Contrato sexual**. São Paulo, Editora Paz e Terra S.A. 1993 [1988].

PC GAMES INSIDER. **Five years and 100,000 games later: Itch.io founder Leaf Corcoran tells us about the indie marketplace's evolution**. 2018. Disponível em: <https://www.pcgamesinsider.biz/feature/66894/five-years-and-100000-games-later-itchio-founder-leaf-corcoran-tells-us-about-the-indie-marketplaces-evolution/>. Acesso em: 14 abr. 2020.

PELLITTERI, Marco. Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese “Cute” and Transcultural Adoption of Its Styles in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods. **Arts**, v. 7, n. 3, set. 2018.

PLANTE, Courtney; REYSEN, Stephen; ROBERTS, Sharon; GERBASI, Kathleen. **FurScience! A Summary of Five Years of Research from the International Anthropomorphic Research Project**. Waterloo, Ontario, Canada. 2016.

PEREIRA, Carla Patrícia de Araújo. **A como como espelho da sociedade e da cultura: um estudo do sistema cromático de design de embalagens de alimentos**. 2011, 257f. Tese de doutorado. Universidade de São Paulo. São Paulo, SP, 2011.

PERLONGHER, N. **O negócio do michê: a prostituição viril em São Paulo**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2008.

PUPO, Nayana Louise Saqui; ÁVILA, Gustavo Noronha de. Violência contra a mulher nos jogos online. **Rev. de Movimentos Sociais e Conflitos**, Porto Alegre, v. 4, n. 2, p. 126 – 146, jul./dez. 2018.

RAMOS, António Luís. **Utilização de software open source em três Agrupamentos de Escolas do distrito de Bragança**. 2013. 138f. Dissertação de mestrado. Instituto Politécnico de Bragança. Bragança, Portugal. 2013.

REIS, Rafael Luis Bono. **Personajes y representación LGTBI+ en videojuegos japoneses**. 2019. 307f. Dissertação de mestrado - Universidad de Sevilla. Sevilla, 2019.

RENPHY. 2020. Disponível em: <https://www.renpy.org/>. Acesso em: 11 abr. 2020.

RODRIGUES, Letícia. **Questões de gênero em jogos digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização**. 2017. 236f. Dissertação de mestrado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, 2017.

FONTOURA *et al.* Relações de gênero em mecânicas de jogos. **Proceedings of SBGames**. 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198002.pdf>. Acesso em: 26 abr. 2020.

RIBEIRO, Samuel de Sá; DA PIEVE, Victor Hugo. Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games. **Proceedings of SBGames**. 2018. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188325.pdf> Acesso em: 01 maio 2020. 2018.

RUBERG, Bonnie. The Precarious Labor of Queer Indie Game-making: Who Benefits from Making Video Games “Better”? **Television & New Media**, v. 20, n. 8, p. 778-788, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1177/1527476419851090>

RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne. **Queer Game Studies**. University of Minnesota Press, Minneapolis, London. 2017.

SALTER, Anastasia; SULLIVAN, Anne; BLODGETT, Bridget Marie. "Just because it's gay?": transgressive design in queer coming of age visual novels. 2018. DOI: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3235765.3235778>

SANTOS, Alexandre Tadeu dos; PEREIRA, Sarah Emanuelle Marques. O spin-off como recurso de narrativa transmidiática na telenovela brasileira. **Revista Panorama**, v. 8, n. 1, p. 26-30, jan/jun. 2018.

SANTOS, Thais Helen do Nascimento. A taxonomia e a folksonomia na representação da informação de fotografias. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 23, n. 1, p.89-103, jan./mar. 2018.

SATO, Cristiane. **JAPOPOP – O Poder da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo, Editora NSP Hakkosha, 2007.

SÁEZ, Javier; CARRASCOSA, Sejo. **Pelo Cu: Políticas Anais**. Grupo Editorial Letramento. 2016.

SOTO, Cesar. A hora dos games pornô: plataforma cresce na quarentena e chega a 56 milhões de usuários. **G1 – Globo**. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2020/06/23/a-hora-dos-games-porno-plataforma-cresce-na-quarentena-e-chega-a-56-milhoes-de-usuarios.ghtml>. Acesso em: 24 jun. 2020.

SOUTHERTON, Clare *et al.* Restricted modes: Social media, content classification and LGBTQ sexual citizenship. **New Media & Society**, fev. 2020. DOI: [10.1177/1461444820904362](https://doi.org/10.1177/1461444820904362)

SHAW, Adrienne. **Gaming at The Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Videogame Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

SHAW, Adrienne; RUBERG, Bonnie. Imagining Queer Game Studies. *In*: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (Ed.). **Queer Game Studies**. University of Minnesota Press, 2018.

SWAIN, Tânia Navarro. Corpos construídos, superfícies de significação, processos de subjetivação (UNB). *In: A CONSTRUÇÃO dos corpos: perspectivas feministas*. Florianópolis: Mulheres, Disponível em: http://www.intervencoesfeministas.mpbnet.com.br/textos/tania-corpos_construidos.pdf. Acesso em: 21 abr. 2020. 2008.

STEINBERG, Marc. **Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan**. University of Minnesota Press. Minneapolis. 2012 [1977].

TAMAGNE, Florence. Mutações homossexuais. *In: COURBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges. (Org.). História da Virilidade*, v. 3, 2013, p. 424-453.

VAN DIJCK, José. **The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media**. Oxford University Press. 2013.

VAN DIJCK, José; POELL, Thomas; WALL, Martijn de. **The Platform Society - Public Values in a Connective World**. Oxford University Press. 2018.

VANDER WAL, Thomas. **Folksonomy definition and Wikipedia**. 2007. Disponível em: <http://vanderwal.net/folksonomy.html>. Acesso em: 15 abr. 2020. 2007.

WALTHER, Bo Kampmann. Game Studies - Playing and Gaming: Reflections and Classifications. *Int J Comput Game Res*, v. 3, n. 1, 2003. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0301/walther/>. Acesso em: 01 maio 2020.

WEEKS, J. **Sexualidad**. México: Paidós-UnaM- PUEG, 1998.

ZSILA, A *et al.* Loving the love of boys: Motives for consuming yaoi media. **PLoS ONE**, v. 13, n. 6, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0198895>.

ZSILIA, Ágnes; DEMETROVICS, Zsolt. The boys' love phenomenon: A literature review. 2017. **Journal of Popular Romance Studies**, 2017. Disponível em: <http://www.jprstudies.org/2017/04/the-boys-love-phenomenon-a-literature-reviewby-agnes-zsila-and-zsolt-demetrovics/>. Acesso em: 19 jun. 2020.

ZUKOWSKI, Chris. **Empathizing with Steam: How People Shop for Your Game**. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UJiv14uPOac>. Acesso em: 18 abr. 2020.