



Os valores político-sociais dos *videogames*: Uma análise do conteúdo LGBTQIA+ presente em *Life is Strange 2*¹

Tulio Girelli Rimi²

PUC-SP

Resumo

Este artigo tem o intuito de analisar de que forma os jogos podem carregar valores político-sociais no que tange à comunidade LGBTQIA+. Além disso, o artigo discute quais são as oportunidades e dificuldades apresentadas nesse processo, tanto sobre o impacto mercadológico quanto sobre representatividades positivas ou negativas. O jogo *Life is Strange 2* foi escolhido como caso a ser analisado por conter tomadas de decisão em sua narrativa que permitem relacionamentos LGBTQIA+, por apresentar o primeiro protagonista masculino da franquia, e por mostrar marcas do momento político pelo qual os desenvolvedores passaram ao criar o jogo. Para isso, foram utilizadas principalmente reflexões sobre os sistemas de valores presentes nos jogos (FLANAGAN, *et al.*, 2007) e novos olhares e ressignificações sobre o conceito de *queer* e sua aplicação nos *videogames* com Wood (2017), McCallum e Tuhkanen (2011) e Needham (2018).

Palavras-chave: *videogames*; valores político-sociais; LGBTQIA+; *Life is Strange 2*.

Introdução

Para Anna Everett, professora na Universidade da Califórnia, o momento atual propicia a criação de discussões críticas sobre a indústria dos *games*, em frente às intersecções entre gênero, sexualidade, etnia e o imaginário lúdico, especialmente agora que estamos no início da terceira década do século XXI. Desse modo, a autora observa que as análises de jogos feitas pelos estudos de humanidades têm criado espaços para discussões frutíferas a fim de entender e desconstruir tais conceitos de gênero, etnia e sexualidade, como também os de classes sociais e deficiências. Aliado a isso, Everett comenta que a associação frequente do “vício em jogos” com agressões, misoginia, violência e racismo elevou as discussões, contribuindo para a geração de uma ecologia de desenvolvedores de jogos, críticos da área, jogadores, fãs e também outras indústrias (MALKOWSKI, RUSSWORM; EVERETT, 2017). Malkowski e Russworm também

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 06 - Comunicação, Discursos da Diferença e Biopolíticas do Consumo, do 8º Encontro de GTs de Pós-Graduação - Comunicon, realizado de 13 a 15 de outubro de 2021.

² Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela ESPM-SP. E-mail: tuliogirelli@gmail.com.



notaram que a indústria de *games*, apesar de ter tido seu auge ao mesmo tempo em que ocorriam movimentos sociais como a segunda onda do feminismo e o movimento de libertação gay, tem se mostrado mais relutante em engajar nesses debates do que outras indústrias. No entanto, contextos sociais, políticos e culturais como o Gamergate³, o movimento Black Lives Matter e campanhas criadas por fãs como #INeedDiverseGames⁴, fazem da atualidade um momento único e urgente para discussões críticas no campo de *game studies* sobre pautas representativas e identitárias (MALKOWSKI, RUSSWORM; MALKOWSKI e RUSSWORM, 2017). Com isso, percebemos que não apenas é possível que os jogos tratem de assuntos político-sociais, mas também é necessário que o façam, dadas as controvérsias e movimentos sociais associados à indústria. Dessa forma, este artigo tratará de entender de que forma os jogos podem carregar consigo valores político-sociais – principalmente referentes à comunidade LGBTQIA+ – para incentivar formas positivas de representatividade; já que algumas tentativas de inclusão, apesar de bem-intencionadas, podem prejudicar a imagem da minoria social ao reforçar estereótipos negativos.

Antes de iniciar essas discussões, é interessante comentar sobre as formas pelas quais os jogos podem carregar sistemas próprios de valores. Flanagan, Belman, Nissenbaum e Diamond (2007) acreditam que, do mesmo modo que em outras mídias, os jogos carregam valores e crenças dentro de seus sistemas e mecânicas de representação. Dessa forma, os autores percebem que a possibilidade de ideais e valores humanos serem implementados em sistemas técnicos e processos referentes aos *videogames* consolidou-se em diversas abordagens: relacionando estudos sobre tecnologia, sociedade e humanidades e unindo profissionais como críticos e cientistas sociais, artistas, filósofos, cientistas da computação, entre outros. Assim, os autores creem que há um consenso entre desenvolvedores de jogos, jogadores e pesquisadores que os jogos já existentes devem ser aprimorados e/ou diversificados o suficiente para abrigarem valores humanos.

Dito isso, podemos pensar no momento de desenvolvimento da estrutura e do universo presentes em um *videogame* como um estágio potencial para a inclusão desses

³ Movimento entre 2014 e 2015 relacionado a expor corrupções e irregularidades no mercado de *games* que foi capturado por uma lógica machista, contando com ataques severos e constantes às mulheres do mercado. Fonte: <https://revistamarieclaire.globo.com/Mulheres-do-Mundo/noticia/2015/05/entenda-o-gamergate-escandalo-comecou-com-divulgacao-de-dados-de-desenvolvedora-por-ex-namorado.html>. Acesso em: 4 set. 2021.

⁴ *Hashtag* criada por fãs em meio às controvérsias do #Gamergate para exigir maior diversidade nos jogos. Fonte: <https://www.bustle.com/articles/43346-ineeddivegames-is-a-perfect-response-to-misogynistic-video-game-culture>. Acesso em: 4 set. 2021.



valores humanos. Para Squire, enquanto se estuda a forma que os jogadores interagem e interpretam as simbologias do universo de um jogo, “entender o contexto de produção de um jogo pode também ser importante para entender as camadas de significado em um texto” (SQUIRE, 2006, p. 21 *apud* FLANAGAN, *et al.* 2007, p. 6). Assim, esses momentos de construção do jogo podem abrigar valores e crenças dos designers (consciente ou inconscientemente). Por isso, essas questões tendem a ser cada vez mais discutidas, principalmente quando se leva em consideração os designers envolvidos em jogos ativistas ou que promovam alguma mudança no âmbito político-social; uma vez que, desse modo, serão criados jogos que visam refletir os valores incorporados e apresentar características que possibilitem aos jogadores vivenciar e entender tais valores (FLANAGAN, *et al.*, 2007).

Focando nesses jogos ativistas ou aliados a alguma mudança social, podemos trazer a discussão para a questão da representatividade LGBTQIA+ nos *videogames*. Para Jordan Wood (2017), as políticas sexuais nos *videogames* possuem uma história extremamente problemática, tanto na indústria, quanto nos produtos e na própria prática ao tentar inserir essa temática nos jogos. O autor afirma que a indústria dos *videogames* enfrentou várias dificuldades ao longo do tempo para representar ou incluir adequadamente vivências de comunidades LGBTQIA+, mas reconhece que, apesar de não serem ideais, essas tentativas acabaram criando espaços para que minorias sexuais criem discussões produtivas sobre jogos e sexualidade. Decorrente disso, alguns jogos conseguem, ao menos, incomodar as estruturas e lógicas heteronormativas presentes (ainda que indiretamente) nos jogos, desse modo colocando a seguinte questão: o que significa incluir temporalidades e espaços LGBTQIA+ para que encontrem representatividade nos jogos?

Ajudando a responder essa pergunta, Jessica Needham comenta que “narrativas *queer* incluem experiências de pessoas *queer*” (NEEDHAM, 2018, p. 70). Baseando-se nessa fala de Needham, podemos entender que, de certa forma, a falta de narrativas, personagens, espaços e temporalidades LGBTQIA+ nos jogos pode estar relacionada, dentre outros fatores, à falta de profissionais pertencentes à comunidade presentes em produções de jogos famosos, bem como a falta de incentivo cultural e comercial para fundar e apoiar jogos feitos por profissionais LGBTQIA+. Com essa inclusão, as experiências e vivências de pessoas LGBTQIA+ estariam no próprio processo de desenvolvimento dos jogos, podendo contribuir para um ambiente mais diverso e inclusivo. No entanto, imaginar uma temporalidade *queer* para contrabalancear a



heteronormatividade pode carregar grandes desafios, os principais sendo: ir contra uma lógica hegemônica de poder e reconhecer a precariedade da vida *queer* mediante essa opressão. Entendidos esses pontos, será possível articular uma identidade político-social (MALKOWSKI, RUSSWORM; WOOD, 2017). Ou seja, grande parte das tentativas falhas da representatividade LGBTQIA+ nos jogos pode também estar associada à dificuldade de pessoas não-pertencentes à comunidade em compreender suas necessidades e anseios – o que chamamos resumidamente de empatia. Mas não somente isso. Wood também comenta sobre como a própria existência *queer* é, por natureza, algo lúdico: que desafia lógicas produtivas, lineares e, traçando um paralelo com os jogos, algo que “não joga para ganhar, mas sim para brincar” – como se o *queer* “brincasse” entre as brechas das normas rígidas da sociedade. Assim, o autor conclui que os *videogames* não são simples representações passivas da temporalidade social, pois convidam os jogadores a formar as suas participações nos ritmos e estruturas das nossas vidas; oferecendo a possibilidade de incluir temporalidades que perturbem os ritmos heteronormativos da vida (MALKOWSKI, RUSSWORM; WOOD, 2017).

Outros autores que trabalham essa “ressignificação” do conceito de *queer* são McCallum e Tuhkanen, que entendem que “Viver nas margens da inteligibilidade social altera o ritmo do indivíduo: seu tempo se torna contrapontístico, sincopado, e, no pior, errático, aprisionado” (MCCALUM, TUHKANEN; MCCALLUM e TUHKANEN, 2011, p. 1). Além disso, os autores reconhecem que, por se situarem fora das expectativas e responsabilidades associadas a gerar e criar filhos, as pessoas *queer* são “excluídas” não apenas dessas responsabilidades, mas também dos ritmos cotidianos que a comunidade heteronormativa “orientada para a família” impõe: como a escola, jogos de futebol, fazer compras” (MCCALUM, TUHKANEN; MCCALLUM e TUHKANEN, 2011). Sob a ótica de Wood, Needham e McCallum e Tuhkanen, então, entendemos que as pessoas LGBTQIA+ “operam” em um ritmo diferente do proposto (e imposto) pela heteronormatividade, necessitando manter isso em mente ao lidar com inclusão e diversidade dessa comunidade dentro dos jogos.

Porém, há ainda muita hesitação por parte do mercado ao abordar estes assuntos dentro dos *videogames*. Needham, citando Adrienne Shaw, comenta que “sem os mesmos riscos financeiros e com a possibilidade de apelar a um mercado menor, os jogos *indie* têm a capacidade de incluir mais conteúdo *queer*” (SHAW, 2009. p. 243 *apud* NEEDHAM, 2018, p. 71). Desse modo, percebemos os possíveis receios de grandes



empresas abordarem temáticas *queer* por um temor a “boicotes” resultando em danos financeiros maiores dos que podem ocorrer com desenvolvedores pequenos, abrindo então “brechas” para que conteúdos LGBTQIA+ se mostrem mais predominantes em jogos fora da competição das grandes empresas. Outro ponto importante é que jogos independentes “existem fora da geração de lucro e de *commodities*, não respondendo a padrões de edição e censura enquanto jogos *mainstream* esperam lucrar com seu público principal” (HARVEY, 2014, p. 103 *apud* NEEDHAM, 2018, p. 71). Da mesma forma, Samantha Allen em seu artigo *Closing the gap between queer and mainstream games* (2014) discute que devemos criar diversas táticas para “derrubar” essas barreiras impostas à criação de conteúdos *queer* nos jogos: tanto criando jogos independentes inclusivos quanto advogando pela presença de narrativas LGBTQIA+ em jogos *mainstream*.

Tendo analisado essas questões macroambientais sobre a inclusão de narrativas LGBTQIA+ nos *games*, podemos analisar de forma mais próxima e prática as possibilidades de criação desses espaços de inclusão nos jogos. Needham detalha esse processo em dois possíveis momentos:

Quando a temática *queer* é colocada dentro dos *videogames* existem, então, dois diferentes pontos de entrada: 1) em um nível representativo, narrativo ou visível (na concha semiótica), ou, 2) dentro do jogo em si, oculto dentro dos códigos do jogo e de seu sistema lúdico. É dentro desses sistemas que a temática *queer* pode ser transmitida por códigos semióticos ou ser produzida e performada pelos jogadores como uma articulação das mecânicas internas do jogo (NEEDHAM, 2018, p. 31).

Pensando nesses dois pontos trazidos por Needham, podemos trazer a discussão para os jogos focados em tomadas de decisão, que incluem uma nova camada de discussão devido ao seu maior envolvimento do jogador no desenrolar da narrativa. Nesse sentido, quando há nestes jogos “caminhos” LGBTQIA+, eles estão completamente à mercê dos jogadores de serem acessados. Adrienne Shaw comenta que “os jogadores são responsáveis por fazer o seu jogo ir contra as normas masculinas e heterossexuais presentes nas representações dos jogos” (SHAW, 2014, p. 33). Porém, existem críticas sobre as características desse modelo, dizendo que “a falta de uma diferença clara entre diálogos *queer* e não-*queer* nega qualquer existência *queer* que ocorra além da codificação dominante dentro do próprio jogo. Na verdade, opções gay são opções hétero com uma cobertura *queer*” (MACKLIN, 2017, p. 250 *apud* NEEDHAM, 2018, p. 71). Ou seja, criar narrativas e diálogos LGBTQIA+ pode ir muito além de simplesmente “trocar” os gêneros das pessoas envolvidas em um relacionamento, produzindo, por exemplo, conteúdos que incluam outros aspectos da vida e baseados em vivências de



pessoas LGBTQIA+, como Needham disse anteriormente. No entanto, faz-se necessário dizer neste momento que, principalmente por contar com um envolvimento muito maior do jogador dentro da história, jogos com ênfase em tomadas de decisão trazem identificações e significados maiores na relação jogador-*avatar*; então, por mais que existam alguns defeitos ao criar “opções” de narrativas *queer* em jogos desse tipo, elas contam com um envolvimento emocional muito maior pela inserção do próprio jogador dentro das decisões da narrativa.

Tendo analisado as formas pelas quais os jogos podem conter as intenções dos designers, seus valores político-sociais e possíveis formas de representatividade LGBTQIA+, veremos exemplos disso em *Life is Strange 2*, jogo eleito como objeto principal de análise neste artigo. *Life is Strange 2* conta com uma particularidade: a presença de tomadas de decisão em sua narrativa que alteram o rumo da história de acordo com as escolhas do jogador, intensificando o envolvimento do jogador com a narrativa e seus personagens principalmente sobre os relacionamentos LGBTQIA+ presentes, que se encaixam na descrição apontada por Shaw como uma escolha que deve ser buscada ativamente. Outros fatores que configuram a importância de analisar esse jogo são: a presença de um protagonista masculino, até agora o único jogo da franquia com essa peculiaridade, e o fato de ter sido desenvolvido e lançado durante o governo Trump nos EUA, momento marcado por violências contra minorias sociais de uma forma geral, que resultou em marcas na narrativa fazendo referências a esse momento. O jogo será analisado de uma forma interpretativa, focando nas possibilidades de “caminhos” de um jogador pela história de *LiS2*, também observando conteúdos, formas e mecânicas que complementem a narrativa e o foco da análise, e com a ajuda dos conceitos sobre inserção de valores político-sociais nos *games*, bem como a ressignificação do conceito de *queer*, vistos até aqui.

Análise de caso: *Life is Strange 2*

Life is Strange 2, desenvolvido pela Dontnod Entertainment e publicado pela Square Enix, é o terceiro jogo da franquia e é dividido em 5 episódios que foram lançados entre setembro de 2018 e dezembro de 2019. Embora *LiS2* possua alguns momentos da história que mencionem decisões de *Life is Strange* (o primeiro jogo da franquia), ele não requer, necessariamente, que os jogadores tenham jogado o seu antecessor. *Life is Strange 2* conta a história de Sean (personagem que o jogador controla) e Daniel Diaz, dois irmãos



membros de uma família de imigrantes mexicanos vivendo em Seattle, nos EUA, com seu pai. Daniel, o irmão mais novo de 9 anos, ao ver a morte prematura de seu pai, desenvolve poderes de telecinese que, acidentalmente, matam um policial. Com medo de prenderem seu irmão, Sean, de 16 anos, decide fugir para a cidade de Puerto Lobos no México, onde seu pai nasceu – o único lugar que Sean acredita ser seguro para ele e seu irmão. Por isso, no início da jornada é mostrada a mensagem de que as decisões do jogador causarão impactos no mundo “ao seu redor e de seu irmão”, mais uma vez relembrando ao jogador para “escolher sabiamente” suas ações. Desse modo, o jogador é lembrado não somente da importância de suas ações, mas também de que precisa além de tudo proteger seu irmão mais novo.

Neste momento, faz-se necessário comentar com maior ênfase sobre o processo de tomada de decisão no jogo de uma forma geral, pois as temáticas abordadas em *LiS2* e a forma pela qual as decisões são apresentadas conferem uma nova camada de análise sobre a inserção de temáticas LGBTQIA+ neste caso, especificamente. A grande singularidade deste jogo está em incluir Daniel nas tomadas de decisão, ocorrendo algumas opções ou ações que poderão ser comentadas ou feitas com a ajuda de Daniel e seus poderes de telecinese. A presença de um irmão mais novo junto ao protagonista cria uma nova camada para todo o processo de decisão que ocorre no jogo, justamente por ser apenas uma criança que brutalmente perdeu seu pai e descobriu um superpoder que precisa aprender a controlar; desse modo caindo sobre Sean a responsabilidade de ser uma figura de referência e muitas vezes ter que decidir entre punir seu irmão se tiver feito algo errado ou relevar a situação, entendendo os traumas que Daniel vivenciou. Com todas essas formas diferentes de aprofundar as tomadas de decisão, *Life is Strange 2* possibilita diversos finais para os episódios – como por exemplo o episódio 3, que conta com um total de 19 possíveis resultados para a história. Dado o clima de sobrevivência constantemente presente no jogo, as decisões de cada jogador impactarão os próximos passos dos dois irmãos: o jogador optará por se resguardar para poder proteger Daniel se necessário, ou priorizá-lo ainda que em detrimento de Sean devido à sua situação mais frágil?

Outro fator característico da franquia é a presença de relatórios ao final de cada episódio que mostram as decisões do próprio jogador e de outros. Contudo, essa característica foi levemente alterada em *Life is Strange 2* para se encaixar na nova história e com a nova complexidade das decisões: agora, os relatórios mostram as decisões de



Sean e suas respectivas consequências que afetam Daniel, não mostrando apenas as decisões do personagem o qual o jogador controla.

Life is Strange 2 possui um complexo fundo ético-moral, apresentando temáticas e discussões que podem potencializar as tomadas de decisão do jogador, conforme ele se envolve cada vez mais na história de Sean e Daniel. Além de envolver questões sobre o preconceito contra os imigrantes latinos, o jogo traz reflexões sobre religião e sexualidade. Aqui, podemos lembrar o que Flanagan *et al.* (2007) trouxe anteriormente, sobre perceber o contexto de produção de um jogo, uma vez que ele pode, também, ser importante ao entender as várias camadas de significado do texto do jogo. Os episódios de *LiS2* foram lançados entre 2018 e 2019, momento em que os EUA viviam o governo Trump, marcado por constantes ataques a imigrantes – especialmente latinos – e também à comunidade LGBTQIA+, estes às vezes marcados por um fundamentalismo religioso exacerbado. Vemos aqui a importância de considerar o contexto no qual um jogo é desenvolvido e/ou apresentado, pois grande parte de sua construção de significado pode estar alinhada ou ser inspirada por acontecimentos macroambientais.

No episódio 3, os dois irmãos se juntam a um grupo de viajantes contratados para trabalhar em uma fazenda ilegal de maconha, onde Sean tenta conseguir o máximo de dinheiro possível para continuar sua viagem. Nesse grupo, estão a musicista Cassidy e Finn, o líder do grupo – os dois personagens com os quais Sean pode se envolver romanticamente. Em determinado momento, inclusive, é apresentada a Sean a possibilidade de comentar sobre a sua própria sexualidade, com opções (ainda que limitadas) associadas a relacionamentos homo ou heteroafetivos, bem como uma opção para “desconversar” e mudar de assunto. Cassidy é uma personagem com a qual Sean pode se envolver independentemente de suas escolhas, mas para que Sean se envolva com Finn, no entanto, é necessário que opte por seguir com o seu plano de usar os poderes de Daniel para assaltar o cofre do chefe da fazenda, algo que Cassidy é extremamente contra por colocar em risco a vida de Daniel. Independentemente do caminho que o jogador escolher, o irmão de Sean é levado à casa do chefe da fazenda, onde, dependendo das escolhas apresentadas, Cassidy pode ser ferida e Finn pode ser morto. Com essas possibilidades de envolvimento amoroso dependendo das escolhas dos jogadores, alguns dos possíveis finais do jogo podem contar com Sean vivendo em Puerto Lobos com Cassidy ou Finn.

Imagem 1 - Momento em que Sean é questionado sobre sua sexualidade.



Fonte: <https://youtu.be/JZPA14vle8k>. Acesso em: 20 jul. 2021.

Podemos agora retomar o que foi dito anteriormente sobre o envolvimento do jogador em jogos com ênfase em tomadas de decisão, e, principalmente, sobre a existência de conteúdos LGBTQIA+ a serem acessados pelas escolhas do jogador. Em *LiS2*, podemos ver um momento bem peculiar: a possibilidade do jogador comentar sobre a sexualidade de Sean, fazendo com que, mesmo que não consiga se envolver com Finn, ele tenha o controle da narrativa nesse sentido, dando uma nova carga de significado à história. Nessa situação, o jogador pode responder relacionando com sua própria experiência de vida ou responder com o que ele imagina ser o ideal para Sean. Mesmo isso não impedindo o seu envolvimento com Finn, pelo padrão heteronormativo da sociedade pode-se assumir em um primeiro momento que Sean seja heterossexual; fazendo com que o jogador precise “perturbar as estruturas” para criar uma narrativa LGBTQIA+, como Wood disseram anteriormente. Com isso, as duas opções oferecem grandes possibilidades de identificação e de construção de significado, pois ou o jogador une a perspectiva do protagonista com a sua, ou ele constrói uma história que condiz com o imaginário desenvolvido sobre Sean que, caso seja *queer*, necessite ir contra padrões sociais externos ao jogo.

Tendo entendido as formas pelas quais a temática *queer* foi apresentada pelas escolhas do jogador em *Life is Strange 2*, as discutiremos com mais ênfase a seguir. Needham (2018) entende que os jogos *Life is Strange* no geral podem ser considerados *queer* na sua essência, uma vez que esses jogos não possuem uma definição certa de “vitória”, ou algo que defina um jeito “certo” ou “errado” de jogar, deixando essa decisão



por conta do jogador, que irá trilhar seu próprio caminho durante a história. Podemos remeter este pensamento ao que Wood e McCallum e Tuhkanen disseram sobre a existência *queer* escapar dos controles da cultura dominante heteronormativa, sobre “não jogar para ganhar, mas para brincar”. Nesse sentido, os jogos analisados pela autora “engajam em uma forma de jogar *queer* e improdutiva, conduzida por mecânicas de jogo *queer* que se recusam a recompensar os jogadores e quebram com narrativas lineares” (NEEDHAM, 2018, p. 77), tornando *Life is Strange* uma franquia de jogos que apresenta temáticas *queer* tanto na sua narrativa quanto nas mecânicas de game design implementadas.

Dito isso, podemos analisar a presença das temáticas LGBTQIA+ que ocorrem diretamente na história de *Life is Strange 2*. Ainda que Needham não pesquise diretamente o jogo que está sendo trabalhado neste artigo, sua análise é extremamente válida pois vários aspectos discutidos pela autora são similares a outros jogos da franquia. Needham comenta que, nos jogos analisados, as temáticas LGBTQIA+ são apresentadas de forma trágica, contando com o fato de que a possibilidade de viver um romance abertamente *queer* está correlacionado à morte de um dos personagens envolvidos; sobre isso a autora comenta que “se *Life is Strange* foi feito para representar a ‘vida real’, talvez ele o faça de uma forma um tanto cruel” (NEEDHAM, 2018, p. 86), se referindo aos constantes crimes de ódio e violências que pessoas LGBTQIA+ sofrem. A autora ainda faz menção a um clichê literário chamado de “Bury Your Gays”, no qual escritores criam personagens *queer* que, pouco tempo após viverem elementos positivos de relacionamentos não-heterossexuais, morrem ou são assassinados, desse modo associando indiretamente a sexualidade à morte (NEEDHAM, 2018). Ainda que não seja, diretamente, o caso de *Life is Strange 2* (já que a morte de Finn é evitável), o único momento em que uma relação homoafetiva é apresentada no jogo ocorre após uma série de escolhas que, no ambiente do jogo, afetam o relacionamento entre Sean, Daniel e Cassidy, que abertamente aconselha Sean a não seguir com o plano de Finn. Por mais que, durante vários momentos do jogo, códigos morais são questionados juntamente com a necessidade de sobrevivência dos dois irmãos, a única possibilidade de escolher um relacionamento homoafetivo na história é associada a um crime; algo que, de fato, contribui para um estereótipo negativo dentre as possibilidades de representatividade LGBTQIA+. Além disso, no gráfico de estatísticas de resultados principais que ocorreram no terceiro episódio de *Life is Strange 2*, onde Finn e Sean se beijam pela primeira vez, quase 90% dos jogadores não chegaram à esta cena. Muito provavelmente isso ocorreu



por conta dos vieses negativos associados a essas escolhas. Needham, citando Macklin, comentou anteriormente sobre opções *queer* muitas vezes serem apenas opções hétero com uma “roupagem” *queer*. Isso em *Life is Strange 2* de fato não ocorre, pois os caminhos para Sean se envolver com Cassidy e Finn são muito diferentes. Porém, isso não compensa a necessidade de cometer um crime para o jogador alcançar o relacionamento de Sean e Finn.

Como dito anteriormente, *Life is Strange 2* foi desenvolvido pela Dontnod Entertainment e publicado pela Square Enix. Além de contarem com uma publicadora associada a grandes franquias (*Final Fantasy*, *Kingdom Hearts* e *Marvel*, por exemplo⁵), a desenvolvedora viu um crescimento muito grande de sua empresa após o sucesso do primeiro jogo *Life is Strange*, lançado em 2015, que resultou na geração de 20 milhões de euros em 2018, antes do lançamento do primeiro episódio de *Life is Strange 2*⁶. Aqui, podemos lembrar o que Shaw disse sobre grandes empresas “temerem” tratar de assuntos LGBTQIA+ por possíveis riscos financeiros. Tendo isso em mente, é interessante que empresas grandes como Square Enix optaram por “arriscar” publicar um jogo com esses valores, da mesma forma que empresas a Dontnod Entertainment, uma empresa em grande crescimento no mercado, optou por desenvolver um jogo dessa maneira; uma vez que, dadas as suas influências e presenças no mercado de games, podem inspirar outras empresas a fazerem o mesmo, mudando dinâmicas no mercado e facilitando que valores político-sociais como a questão LGBTQIA+ sejam tratados com mais frequência e responsabilidade nos *videogames*.

Fora a relação com as escolhas do personagem diretamente, *LiS2* apresenta personagens não-jogáveis que são LGBTQIA+ nos episódios seguintes. No 4º episódio, Sean, Karen (mãe de Sean e Daniel) e Jacob tentam salvar Daniel do controle de Lisbeth, uma pastora extremamente fundamentalista. Em meio a encontrar provas dos crimes de Lisbeth, os meninos encontram arquivos sobre cada “paciente” sob o controle da pastora, inclusive sobre Jacob. Sean, lendo sua ficha, percebe que Jacob sofreu terapia de conversão – uma técnica infelizmente ainda presente nas regiões mais conservadoras dos EUA que consiste em “reprogramar” pessoas LGBTQIA+ para serem héteros. Apesar desse passado triste, o final do episódio conta com os personagens saindo juntos da igreja

⁵ Fonte: https://square-enix-games.com/en_US/games. Acesso em: 03 set. 2021.

⁶ Fonte: “The chart-topping return of Dontnod Entertainment”. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-07-25-the-chart-topping-return-of-dontnod-entertainment>. Acesso em: 03 set. 2021.

de Lisbeth enquanto ela incendeia ao fundo. Uma imagem extremamente forte e carregada de significado, baseando-se no que ocorreu anteriormente, e reforçando o sistema de valores presente no jogo – se tornando ainda mais interessante se pensarmos na associação frequente no cristianismo entre o fogo e “pagar por seus pecados”.

Imagem 2 - Sean, Daniel e Karen saindo abraçados enquanto a igreja de Lisbeth queima ao fundo.



Fonte: <https://youtu.be/RBJGBOg7otQ>. Acesso em: 20 jul. 2021.

Já no episódio 5, a representatividade está por conta de Arthur e Stanley, um casal de homens gays de meia-idade. Os dois vivem na mesma comunidade no meio do deserto do Arizona onde Karen vive. Ao conversar com o casal, o jogador obtém as informações de que Arthur estava em um casamento hétero por 20 anos até se descobrir gay, fazendo com que quase sua família inteira o abandonasse. Ao conhecer Stanley, ambos saem das casas de suas respectivas famílias e decidem morar longe de tudo. Apesar de ainda existirem momentos como esses que reforçam estereótipos negativos sobre histórias LGBTQIA+ cheias de sofrimento, é explícito que Arthur e Stanley estão em um relacionamento por pelo menos 10 anos, e que, às vezes, uma das filhas do primeiro casamento de Arthur os visita para olharem as estrelas juntos; assim apresentando um “final feliz” de uma história de duas pessoas LGBTQIA+ que estão em um relacionamento estável, saudável e que ainda mantém contato com uma parte de suas famílias. Outro comentário ocorre por parte de Daniel, que conversa com Sean sobre Arthur e Stanley e, dependendo das escolhas da conversa, pode dizer que, embora tenha estranhado no começo, os reconhece como um casal apaixonado e comenta que quer alguém que cuide dele dessa forma quando for mais velho. Além disso, se Sean e Finn se



beijaram antes na história, agora é o momento que ele pode contar isso para Daniel. Se o fizer, o irmão mais novo fica surpreso, mas mais porque gostaria que Sean tivesse compartilhado com ele seus sentimentos por Finn. Aqui, mais uma vez é mostrada uma possibilidade de enredo positivo para a comunidade LGBTQIA+, inclusive sobre a forma de tratar do assunto com crianças, que podem entender e aceitar normalmente o assunto.

Tendo em vista os dois exemplos de personagens secundários citados, podemos ver que, no caso de Jacob, ainda existem restos de uma representatividade “negativa” por ser uma jornada carregada de traumas e abusos. No entanto, Jacob consegue seu “final feliz” por fugir de Lisbeth junto com sua irmã doente, podendo viver sua vida longe da opressão que sempre sofria. Arthur e Stanley são, provavelmente, o exemplo mais saudável presente em *LiS2*, contando com um relacionamento que começou turbulento, mas que encontraram seu lugar no mundo e estando felizes um com o outro, assim sendo um exemplo positivo de relacionamento para Sean e Daniel.

Como dito anteriormente, uma das possibilidades de final da história do jogo conta com Sean e Finn/Cassidy vivendo em Puerto Lobos enquanto Daniel continua sua vida morando com seus avós. Neste final, Daniel recebe uma foto dos dois sorrindo em uma praia do México, assumindo que estão bem e felizes. Por ocorrer apenas ao final da história e não conter muito desenvolvimento narrativo além disso, ainda é difícil de dizer que a representatividade do futuro relacionamento de Sean e Finn é completamente saudável.

Considerações Finais

Encerrando as discussões deste trabalho, podemos perceber a forma pela qual um jogo pode refletir valores e momentos externos a ele, principalmente pensando na forma que *Life is Strange 2* tratou de sexualidade, intolerância religiosa e xenofobia em meio a um período extremamente turbulento na política estadunidense. Com isso em mente, foram apresentados fatores macroambientais da indústria dos *games* que permitem a discussão de temáticas políticas, sociais e culturais, bem como a dificuldade da própria indústria de abordar esses temas, apesar de serem necessários. Em seguida, vimos possibilidades de incluir valores político-sociais nos jogos, em especial sobre a comunidade LGBTQIA+, reconhecendo a sua condição de precariedade frente à heteronormatividade e suas diferentes condições temporais e ritmos cotidianos, como



Wood e McCallum e Tuhkanen disseram – fatores que devem ser levados em consideração ao criar ambientes inclusivos nos jogos.

Dessa forma, começamos as deliberações sobre o jogo *Life is Strange 2* por meio de uma análise interpretativa dos possíveis “caminhos” que o jogador pode percorrer ocasionados pelas tomadas de decisão. Primeiramente, nota-se que os jogos *Life is Strange* de uma forma geral não possuem uma condição certa e pré-determinada de “vitória” ou “derrota” e possuem personagens LGBTQIA+ em suas narrativas, caracterizando-se então como jogos *queer* tanto em suas mecânicas e desenvolvimento quanto em sua história. Ao aprofundar mais no conteúdo LGBTQIA+ que é apresentado ao protagonista Sean, percebe-se que, por mais que exista a possibilidade de viver um relacionamento homoafetivo com Finn, isso inclui situações criminosas e de alto risco para todos os personagens envolvidos, podendo contribuir para uma representatividade negativa, como pensado no clichê “Bury Your Gays”, que associa comumente personagens não-heterossexuais à morte, doenças ou outras conotações negativas. No entanto, *LiS2* possui personagens secundários LGBTQIA+ com histórias saudáveis apesar dos traumas que vivenciaram, servindo de inspiração tanto para Sean quanto para Daniel.

Por fim, como forma de apresentar possíveis desdobramentos deste estudo, podemos olhar brevemente para o perfil no Twitter da franquia *Life is Strage*. Durante o Mês do Orgulho LGBTQIA+ de 2021, o perfil contou com postagens quase diárias mostrando instâncias de relacionamentos LGBTQIA+ nos personagens presentes em seus quatro jogos⁷, além de repostarem artes criadas pelos fãs (*fanarts*) sobre esses relacionamentos e personagens⁸. Essas *fanarts* sinalizam um possível comportamento *prosumer* – termo derivado de *consumer* e *producer* que indica consumidores que não apenas consomem, mas também produzem seus próprios conteúdos. Lima argumenta que a “experiência coletiva do ser fã, do ser *prosumer*” faz parte do fluxo contínuo do viver e, portanto, destaca a importância da diversidade de gênero e sexualidade nos *games* e seu caráter político; sendo essenciais para que os “sem-parte”, como o autor diz, conversem sobre e aprendam a fazer política por meio dos jogos (LIMA, 2017). Assim, entender que a comunidade de fãs de *Life is Strange* está envolvida na produção e

⁷ Exemplos retirados das seguintes fontes: <https://twitter.com/LifeIsStrange/status/1407743084524343298>; <https://twitter.com/LifeIsStrange/status/1408447391871602693>; <https://twitter.com/LifeIsStrange/status/1409551764609810434>. Acesso em: 14 jul. 2021.

⁸ Fonte: <https://twitter.com/LifeIsStrange/status/1404489789643137032?s=20>. Acesso em: 14 jul. 2021.



consumo de conteúdos da franquia, principalmente sobre a vida LGBTQIA+, se torna uma peça essencial na criação de espaços de discussão de aspectos político-sociais nos jogos, uma vez que é algo que os fãs depositam sua atenção e afeto para com a franquia. Deixam-se como sugestões de futuros estudos, então, a relação do fã *prosumer* com conteúdos político-sociais dos jogos, e análises sobre a representatividade LGBTQIA+ em futuros jogos da franquia *Life is Strange*.

Referências

ALLEN, Samantha. **Closing the gap between queer and mainstream games**. Disponível em: <https://www.polygon.com/2014/4/2/5549878/closing-the-gap-between-queer-and-mainstream-games>. Acesso em: 21 jul. 2021.

EVERETT, Anna. **Foreword**. In: MALKOWSKI, Jennifer; RUSSWORM, Treaandrea M. (orgs.). **Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games**. Indiana University Press: Indiana, 2017.

FLANAGAN, Mary; BELMAN, Jonathan; NISSENBAUM, Helen; DIAMOND, Jim. **A Method For Discovering Values in Digital Games**. Digital International Games Research Association, Tóquio, setembro de 2007. Volume 4. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.46300.pdf>. Acesso em: 28 jun. 2021.

LIFE IS STRANGE 2. Tóquio: Square Enix, 2019. 1 jogo eletrônico.

LIMA, Leandro Augusto Borges. O potencial político dos videogames para o debate sobre gênero e sexualidade. **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 19, n. 1, p. 129-143, jan./abr. 2017. Disponível em: <http://www.revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2017.191.12/5922>. Acesso em: 4 set. 2021.

MALKOWSKI, Jennifer; RUSSWORM, Treaandrea M. **Identity, Representation, and Video Game Studies beyond the Politics of the Image**. In: MALKOWSKI, Jennifer; RUSSWORM, Treaandrea M. (orgs.). **Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games**. Indiana University Press: Indiana, 2017.

MCCALUM, E. L.; TUHKANEN, Mikko. **Becoming Unbecoming: Untimely Mediations**. In: MCCALUM, E. L.; TUHKANEN, Mikko (orgs.). **Queer Times, Queer Becomings**. The State University of New York Press: Albany, 2011.

NEEDHAM, Jessica Kathryn. **Queering Player Agency and Paratexts: An Analysis and Expansion of Queerbaiting in Video Games**. Wilfrid Laurier University: Waterloo, 2018. E-book. Disponível em: https://scholars.wlu.ca/cast_mrp/6. Acesso em: 6 jul. 2021.

SHAW, Adrienne. **Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

WOOD, Jordan. **Romancing an Empire, Becoming Isaac: The Queer Possibilities of Jade Empire and The Binding of Isaac**. In: MALKOWSKI, Jennifer; RUSSWORM, Treaandrea M. (orgs.). **Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games**. Indiana University Press: Indiana, 2017.