

**UMA INVESTIGAÇÃO INICIAL DOS TIPOS DE JOGOS
ROTULADOS COMO LGBT DENTRO DA PLATAFORMA ITCH.IO:
TENDÊNCIAS, IDENTIDADES E PROTAGONISMOS**

**Victor Hugo da Pieve¹
Leticia Rodrigues²
Luiz Ernesto Merkle³**

RESUMO

Neste artigo, buscamos analisar o funcionamento de *tags* na plataforma *Itch.io* e suas relações com a circulação de jogos etiquetados como LGBT. Partimos de aportes em Susan Leigh Star e Geoffrey C. Bowker para considerar os efeitos da classificação e padronização em sistemas computacionais com o intuito de perceber quais as dinâmicas e questões sociais que podem surgir a partir das classificações geradas na plataforma *Itch.io* nos jogos LGBT. Por intermédio da coleta de dados realizada durante seis meses apontamos algumas tendências e lacunas nas representações identitárias que são possíveis de se observar na organização e circulação de jogos LGBT na *Itch.io*.

PALAVRAS-CHAVE: Estudos de Gênero; *Game Studies*; Classificação; LGBT.

**AN INITIAL INVESTIGATION OF GAME GENRES
TAGGED AS LGBT WITHIN THE ITCH.IO PLATFORM:
CLAIMS, IDENTITIES AND TRENDS**

ABSTRACT

In this paper we seek to analyze the functioning of tags on the *Itch.io* platform and their relations with the circulation of games marked as LGBT. We start with contributions from Susan Leigh Star and Geoffrey C. Bowker to consider the effects of classification and standardization in computer systems in order to understand what dynamics and social issues may arise from the classifications generated on the *Itch.io* platform in LGBT games. Through the collection of data carried out over six months we point out some trends and gaps in identity representations that can be observed in the organization and circulation of LGBT games at *Itch.io*.

KEYWORDS: Gender Studies, *Game Studies*, Classification, LGBT.

INTRODUÇÃO

¹ Universidade Federal de Minas Gerais.

² Leticia Rodrigues atualmente é doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade (PPGTE) da Universidade Federal de Tecnologia do Paraná (UTFPR). Seus interesses de pesquisa têm ênfase em Estudos de Gênero e Estudos Feministas e suas interseções com Estudos de Jogos e desenvolvimento de jogos. Sua pesquisa é focada nos aspectos culturais e pedagógicos no desenvolvimento de jogos. Ela co-organiza um grupo de Estudo sobre Gênero e Jogos.

³ Luiz Ernesto Merkle é professor na Universidade Tecnológica Federal do Paraná, onde atua no Programa de Pós-graduação em Tecnologia e Sociedade e no Departamento Acadêmico de Informática. Tem doutorado em Ciência da Computação, pela Western University, Ontário, Canadá.

Em nosso cotidiano estamos envolvidas/os de modo recorrente em práticas de classificação e padronização. Embora não seja inerentemente “bom” ou “ruim”, classificar envolve atribuições de valor e hierarquias ao propor sistemas de organização. O ato de classificar dado o seu aspecto pervasivo em nossas vivências passa muitas vezes despercebido e os processos envolvidos em sua geração, assim como suas origens, são por vezes velados ou esquecidos. Nesse sentido, padrões e sistemas classificatórios passam a se tornar naturalizados e muitas vezes inquestionáveis.

Assim, entendemos essas classificações e padrões a partir da perspectiva de Susan Leigh Star e Geoffrey C. Bowker (1998, 1999) que compreendem tais fenômenos como uma prática humana de organização social do mundo, imbricada por regimes de poder, hierarquias, valores e consequências nas vivências das pessoas. Esta autora e este autor trazem em seu pensamento as dimensões sociais e políticas dos sistemas classificatórios e nos auxiliam a olhar para as *tags* analisadas neste artigo como pertencentes a estruturas mais abrangentes que ganham sentido nas dinâmicas culturais, materializadas em aspectos identitários como expressão de gênero e orientação sexual.

Temos por intuito olhar para os sistemas classificatórios materializados na utilização de *tags* (etiquetas) na *Itch.io*⁴, uma plataforma de distribuição de jogos, tendo em vista as lógicas necessárias para o seu uso nesse “ambiente” em específico. Consideramos que essas sistematizações são construídas a partir de uma mistura entre processos folksonômicos, isto é, marcações individuais de informações e objetos que visam a recuperação da informação (VANDER WAL, 2007); de classificações pré-existentes - tanto aquelas comuns ao universo dos jogos quanto outras presentes em nossa sociedade; e de um processo de normalização⁵.

Sistemas de classificação em jogos estão vinculados, assim como em outras mídias, ao seu gênero literário (romance, histórico, terror, mistério etc.), mas também a uma característica particular denominada “mecânica de jogo”. A literatura da área, como aponta a revisão de Patricia Leite e Leonelo Almeida (2017), apresenta diversas

⁴*Itch.io* é uma maneira fácil de encontrar e compartilhar jogos independentes (*indies*) online gratuitamente. Ver: ITCH.io. “*itch.io is a simple way to find and share indie games online for free*” Disponível em <https://itch.io/> Acesso em 13 de junho de 2020. Trad. própria.

⁵ Para saber mais veja a descrição da própria *Itch.io* em *Project tool classification and tagging updates*, de 5 de março de 2018. Disponível em: <https://itch.io/updates/project-tool-classification-and-tagging-updates>. Acesso em 20 de junho de 2020.

terminologias para identificar aspectos dos jogos digitais, mas ressalta uma falta de consenso em relação as suas definições. Um dos pontos considerados como “parte componente” do jogo é a “mecânica” (LEITE E ALMEIDA, 2017). Mecânicas são usualmente o modo privilegiado de interação proposto dentro do sistema do jogo e têm sido utilizadas como referencial para a divisão taxonômica nessa mídia, comumente chamada de “gênero do jogo” (*genre*). Evitaremos utilizar o termo “gênero” enquanto taxonomia para evitar ambiguidade nos termos utilizados nesta produção. Optamos, portanto, por ‘tipos de jogos’, conforme já utilizado em Rodrigues e colab. (2019) ao discutir questões de gênero em mecânicas. Alguns ‘tipos de jogos’ populares reconhecidos pela literatura são: ação, RPGs, aventura, estratégia, simulação, esportes e quebra-cabeças (RODRIGUES e colab., 2019).

Jogos digitais ainda se apresentam como uma mídia que tem como seu principal consumidor imaginado o homem branco, cisgênero⁶ e heterossexual (SHAW, 2014; GOULART, 2017). Esse registro ainda restringe grande parte das possibilidades e das experiências representadas em jogos, assim como quais identidades são visibilizadas, e quais são as pessoas “autorizadas” a participar nas comunidades de jogos. Essa normalização⁷ contribui, entre outros fatores (como classe e idade/geração) para a invisibilização da participação de demais grupos sociais nesse universo como as mulheres (cis e trans) e pessoas não-binárias, lésbicas, gays, bissexuais, travestis, transexuais e transgênero (LGBT⁸), pessoas negras, indígenas, asiáticas, entre outras.

Por esse ângulo, as motivações para manifestações em favor de uma indústria e comunidades de jogos mais acolhedoras e diversas são várias e com diferentes intenções. Desde a ampliação do mercado consumidor à reivindicações por espaços igualitários e com maior diversidade de representações. Não obstante, os jogos enquanto parte de nossa cultura atuam também no auxílio de construções de imaginário,

⁶ Cisgênero, que está de acordo com o sexo biológico que foi designado ao nascer.

⁷ Neste contexto, a utilização de normalização está vinculada a noção de que as normas sociais ditam o que é “normal” e o que é “anormal”. Segundo Mendonça (2017), as normas diferenciam-se das leis e das regras 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).

⁸ Durante este artigo, utilizaremos a sigla “LGBT” dado ao seu uso pela comunidade existente dentro na plataforma que analisamos. Reconhecemos, entretanto, que essa grafia não representa algumas identidades presentes em grafias como LGBTI+. As múltiplas maneiras de apresentar o nome dos movimentos já se mostram nesse sentido uma questão para se pensar a partir dos sistemas classificatórios.

promovendo com frequência valores excludentes, preconceituosos, machistas, racistas e LGBTfóbicos.

Nesta produção, consideramos que os jogos, assim como outros campos de conhecimento e outras mídias, não são “terrenos neutros” de ideologias e políticas. A partir disso, identificar seus vieses é um primeiro passo para promover o desenvolvimento e circulação de jogos mais inclusivos em termos de gênero, raça/etnia, classe, idade/geração, corporalidades, etc. Assim, argumentamos que os jogos digitais são tecnologias de gênero nos termos de Teresa de Lauretis (1987, 1994), ou seja, um aparato de representação e autorrepresentação, por meio do qual noções de gênero⁹ podem ser reiteradas ou contestadas. Nos posicionamos com base nessa autora de modo crítico a uma visão de gênero enquanto “essência”, materializada pela biologia dos corpos. Compreender os jogos enquanto tecnologias de gênero é um recurso por intermédio do qual podemos promover o questionamento das práticas e discursos excludentes em termos de gênero/sexualidade que circulam na indústria e nas comunidades relacionadas. Permite também que consideremos as feminilidades/masculinidades não como dadas pela biologia dos corpos, mas sim como construtos históricos e culturais. Ao fazer isso temos possibilidade para engajar em manifestações críticas das normalizações de gênero e de sexualidade como estão colocadas na indústria dominante de jogos. De Lauretis nos dá meios para pensar também que a construção do gênero passa tanto pela normalização quanto pela contestação e questionamento das normas vigentes e, nesse enquadramento, podemos olhar para os jogos marcados como e com o enfoque em protagonismos LGBT como um tensionamento da indústria dominante de jogos digitais.

Para tanto, utilizamos um recorte da coleta de dissertação de Victor Hugo Da Pieve R. Valadares que tem como objetivo analisar como a plataforma de *games Itch.io* opera para a construção, manutenção e normalização do gênero a partir de seu sistema de classificações (*tags*) – em específico as *tags* LGBT e Gay. A escolha do autor por essas duas *tags* teve como origem sua vivência produzindo jogos majoritariamente protagonizados por homens gays e dos dados relacionados ao acesso de suas criações que predominantemente demonstravam a *tag* Gay como uma classificação mais

⁹ Gênero aqui deve ser compreendido também com uma marcação identitária perpassada por outras, como raça/etnia, idade/geração, corporalidade etc., na qual nenhuma pode ser dissociada da outra.

relevante durante o processo de escolha do público. Para mais, outras pessoas que produzem jogos sobre o protagonismo masculino gay e publicam na *Itch.io* confirmam a mesma realidade quanto ao uso especificamente da *tag* Gay em detrimento da LGBT¹⁰.

Nosso intuito de buscar os jogos presentes na *tag* LGBT do *Itch.io* foi o de observar quais são as características e quais tipos de representações identitárias estão em circulação por meio dessa. A escolha dessa *tag* em detrimento da *tag* Gay partiu de dois aspectos. O primeiro se relaciona com o fato de que é um acrônimo com maior tempo de difusão social – se comparado às novas variações como por exemplo, LGBTI, LGBTQ ou LGBTQIA. Além disso, dentro da plataforma em questão, é uma das etiquetas mais antigas capazes de contemplar múltiplas orientações sexuais e uma identidade de gênero – como explanamos adiante.

O segundo motivo é uma abordagem estritamente quantitativa. Identificamos na *Itch.io* doze (12) *tags* que abordam questões de gênero e de sexualidade – incluindo aquelas que são classificações originárias do Japão e foram apropriadas¹¹ para o contexto norte-americano visando, em alguma medida, evidenciar o protagonismo LGBT. Nessa perspectiva, temos respectivamente (recorte em 15/06/20): LGBT com 1341 jogos, LGBTQIA (207), Gay (346), *Yaoi*¹² (116), *Boy's Love*¹³ (43), *Lesbian*¹⁴ (227), *Yuri*¹⁵ (332) *Transgender*¹⁶ (244), *Queer* (306), *Female Protagonist*¹⁷ (2654), *Male protagonist*¹⁸ (199) e *Gender*¹⁹ (64) - Figura 01. É fundamental ressaltar que

¹⁰ 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>>

¹¹ Na dissertação de Victor Hugo Da Pieve R. Valadares, o autor faz um resgate histórico das principais *tags* que abordam o protagonismo masculino e feminino homoerótico japonês e hoje estão presentes na *Itch.io* sendo relacionadas diretamente a relações homossexuais.

¹² O *yaoi* é um gênero midiático japonês centrado em relações homoeróticas masculinas no qual as narrativas possuem um forte eixo emocional na relação entre rapazes e, em certa medida, abdicam o foco no conteúdo sexual (MOLINÉ, 2006). Surgiu como uma criação de mulheres japonesas para elas próprias consumirem e não possui interesse algum em discutir pautas identitárias masculinas gays. O *yaoi* é considerado uma forma de resistência das mulheres à cultura machista nipônica (ARANHA, 2010).

¹³ *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 e DEMETROVICS, 2017). No contexto norte-americano 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.

¹⁴ Lésbica.

¹⁵ O *yuri* é um gênero japonês de revistas em quadrinho, animações e conteúdos midiáticos focados em temas e conteúdos lésbicos (FRIEDMAN, 2017)

¹⁶ Transgênero.

¹⁷ Protagonista feminina.

¹⁸ Protagonista masculino.

Female Protagonist não busca, necessariamente, discutir questões ligadas a desigualdade de gênero entre homens e mulheres. Qualquer jogo que tenha uma protagonista mulher pode utilizar essa classificação, ou seja, é uma etiqueta extremamente ampla que, dentro do nosso objetivo, dificultaria observar os interesses definidos para este trabalho.

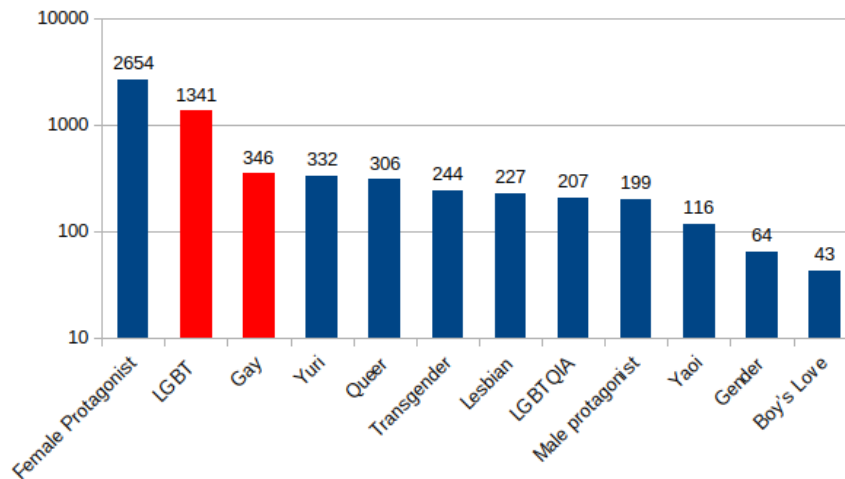


Figura 01 - Relação entre os jogos marcados por tags na *Itch.io*. Elaborado pela autora e pelos autores.

Neste artigo, nos concentramos no monitoramento realizado na tag LGBT ao longo de seis meses. Nos dez jogos destacados dentro da tag LGBT, ou seja, nos dez primeiros exibidos ao filtrar pela tag em questão, podemos observar como as pessoas etiquetaram seus jogos ao mesmo tempo em que percebemos tendências nas categorizações apresentadas pela plataforma e utilizadas pelas pessoas desenvolvedoras e jogadoras. Dessa maneira, é possível apontar algumas das lógicas de organização da plataforma enquanto um sistema computacional, das apropriações realizadas pelo público produtor e consumidor e das diretrizes de organização (padrões) promovidos pela *Itch.io*, além das implicações para a circulação de algumas temáticas e jogos.

Esta produção encontra-se dividida em três sessões. Na primeira, aprofundamos nossa discussão sobre os efeitos sociais gerados pelas classificações a partir das contribuições de Susan Leigh Star e Geoffrey C. Bowker (1998, 1999). No segundo momento, apresentamos resumidamente o contexto da plataforma *Itch.io*, as motivações que levam a escolha desta plataforma para análise, o funcionamento da plataforma em

¹⁹ Gênero.

relação ao acesso à jogos e aos seus sistemas de classificação (*tags*). Na sequência, na terceira seção discorreremos sobre como foi o processo de monitoramento e coleta dos jogos destacados pela plataforma *Itch.io* e quais os resultados encontrados. A partir de gráficos produzidos com informações mensais dos ‘tipos de jogos’ localizados nos meses de setembro de 2019, de dezembro de 2019 e fevereiro de 2020 e do agrupamento de todo o período coletado, demonstramos como existe a predominância do ‘tipo de jogo’ *visual novel*²⁰ (VN). Dentre os 10 ‘tipos de jogos’ encontrados, tivemos um total de 63 *games* que não se repetiram. Desse número, 45 são do ‘tipo’ em questão, isto é, 71% são classificados como VN.

As *visual novels* têm como centralidade, majoritariamente, experiências textuais narrativas com elementos audiovisuais. Em outras palavras, é um jogo no qual a mecânica principal consiste em ler textos e em alguns momentos fazer escolhas. Ademais, a necessidade de mecânicas centradas na manutenção de relacionamentos afetivos-sexuais predomina em nosso recorte dentro de contextos específicos. Destacamos o que se baseia em relações cotidianas (a *tag Slice of Life*²¹ aparece em 50% dos jogos mais presentes) nas quais aspectos ligados ao medo (dentro do grupo de 41 jogos menos presentes, as *tags spooky* e *horror* estão visíveis em apenas em 1 e em 2 jogos, respectivamente) e a estética *cyberpunk*²² e retrô (apareceram em 1 e em 2 jogos, respectivamente, dentro do grupo anteriormente mencionado) não conseguem se fazer predominantes. Outrossim, notamos que a *tag* LGBT foi apropriada pelo protagonismo lésbico o que mostra um tensionamento do imaginário hegemônico nos videogames.

²⁰ *Visual novel*, as VNs surgiram no Japão e têm mecânicas consideradas mais “acessíveis” em termos de interatividade com o sistema de jogo (não necessita de ações que demandam reflexos rápidos como mirar, atirar, desviar etc.) nas quais comumente a jogadora ou jogador tem acesso ao ponto de vista da narrativa em primeira pessoa. O objetivo principal é o de acompanhar uma história audiovisual (como se fosse um livro interativo, mas com áudio – poucas possuem dublagem) que apresenta pensamentos, diálogos, músicas, cenários, ruídos do ambiente etc. (ALVES e TABORDA, 2015). Em *visual novels* a principal agência da jogadora ou jogador costuma ser por meio de escolhas a serem executadas para dar continuidade a trama que está sendo narrada. É relevante ressaltar que embora sejam um tipo de jogo próprio, *visual novels* são frequentemente incorporadas como parte de jogos mais extensos e complexos (que apresentam múltiplas mecânicas), nesses exemplos, parte do jogo se caracteriza como uma VN em particular para contar a história do jogo enquanto o desenrolar de conflitos e o avançar da história pode se apresentar em outros sistemas de jogo (RPG, ação, tiro em primeira/terceira pessoa etc).

²¹ “Na linguagem literária, o termo “*slice of life*” refere-se a uma técnica de contar histórias que apresenta uma amostra aparentemente arbitrária da vida de um personagem na qual muitas vezes carece de um enredo, de um conflito ou de um final coerente” (GITTENS, 2019).

²² *Cyberpunk*, um gênero literário originado na ficção científica, costuma ter como diferencial a relação entre a sociedade e as tecnologias digitais, as tecnologias ciborguianas, a relação com o ciberespaço etc.

Apesar disso, observamos também que pessoas trans (etiqueta *transgender*) apresentam um protagonismo expressivamente menor dentro dessa *tag*, dado que ela não aparece nos “jogos mais presentes” e apenas dois (2) jogos utilizam a etiqueta no grupo dos 41 “jogos menos presentes”. Intuímos por meio disso a predominância de narrativas cisgênero e ressaltamos a necessidade de investigar os ‘tipos de jogos’ presentes na *tag transgender*, uma vez que, como mostramos anteriormente, 244 jogos são classificados especificamente com essa etiqueta. Lembramos que, embora não etiquetados, pode haver presença de narrativa transgênero em jogos que não foram marcados como tal.

CLASSIFICAÇÕES, PADRÕES E SEUS EFEITOS SOCIAIS

Star e Bowker (1998, 1999) nos falam sobre como a ação de classificar é parte de nossas vivências e cotidianos, parte da organização da vida social. São também processos frequentemente velados e despercebidos apesar de sua ubiquidade, devido à sua dissolução e constante naturalização nas práticas culturais em que estamos imbuídos. Star e Bowker apontam que termos estas questões como enfoque de estudo pode desvelar aspectos da sociedade nem sempre evidentes.

Além disso, práticas de categorização e de classificação que geram padrões e normas, estão implicados também em relação à escolhas morais, políticas e éticas. Star e Bowker exploram em sua obra a análise de que sistemas classificatórios como o *International Classification of Diseases (ICD)* ou o *apartheid* na África do Sul geraram diferentes implicações na vida dos sujeitos classificados. Nos dizem Star e Bowker:

Para qualquer indivíduo, grupo ou situação, classificações e padrões dão vantagem ou dão sofrimento. Empregos são feitos e perdidos; algumas regiões se beneficiam à custa de outras. Como essas escolhas são feitas e como podemos pensar sobre esse processo invisível de correspondência está no centro do projeto ético deste trabalho (STAR; BOWKER, 1999, p. 6).

Nesse ponto de vista, a autora e o autor definem uma “classificação” como uma “segmentação espacial, temporal ou espaço-temporal do mundo” (STAR; BOWKER, 1998, p. 233). Um sistema de classificação define assim um “conjunto de caixas” no sentido metafórico, ou não, nas quais coisas podem ser ordenadas com a finalidade de executar algum tipo de trabalho, esse burocrático ou no campo da construção do conhecimento (STAR, BOWKER, 1998, p. 233). A autora e o autor se utilizam de uma

definição ampla de classificação, pois consideram a purificação da instabilidade dos sistemas classificatórios um tarefa impossível, visto que seu enfoque encontra-se no trabalho de plano de fundo envolvido na manutenção desses sistemas e de seus processos (STAR; BOWKER, 1998, p. 233).

É válido ressaltar também, conforme apontado por Star e Bowker, que a concepção de um sistema de classificação não requer uma operação “baseada nas origens” (chamada “classificação genética”); não requer que as categorias classificatórias sejam mutuamente excludentes; e não requer completude, ou seja, que o sistema classificatório contemple tudo e todos “ao seu redor” (STAR; BOWKER, 1998, p. 233).

Por padrões²³, a autora e o autor concebem “qualquer conjunto de regras acordadas para a produção de objetos (textuais e materiais)” e comentam sobre a relevância do papel da padronização na produção industrial (STAR; BOWKER, 1998, p. 233). Padrões se tornam essenciais para a produção, no sentido em que definem medidas, ferramentas, processos de fazer, etc., e seu controle, embora central na vida econômica, é frequentemente deixado de lado em termos de análises (STAR; BOWKER, 1998, p. 233). Padronizações também são frequentemente reforçadas por “corpos legais”, por organizações ou pelo Estado. Nesse sentido, Star e Bowker afirmam que tentar implantar “padrões” que não possuam esses “mecanismos de reforço” resulta em seu provável fracasso (STAR; BOWKER, 1998, p. 234).

As classificações e os padrões são considerados “dois lados de uma mesma moeda” (STAR, BOWKER, 1998, p. 234), na qual as classificações contém “descrições de eventos”, se tratando de um “aspecto da memória organizacional, social e pessoal”; enquanto os padrões são “procedimentos para fazer coisas”, um aspecto de “agência no mundo” (STAR, BOWKER, 1998, p. 234). Um padrão que seja bem sucedido passa a impor um sistema de classificação” (STAR, BOWKER, 1998).

Star e Bowker nos fornecem “quatro temas” para a compreensão da classificação e da padronização em relação às políticas e histórias envolvidas, essa abordagem opera no sentido de observar aspectos de “plano de fundo” das infraestruturas. São eles:

²³ No original, *standards*, pode ser entendido como “padrões”, “normas”, diretrizes”.

1. Perceber a ubiquidade da classificação e da padronização: refere-se a observar como os sistemas classificatórios e os padrões estão imbricados na nossa vida cotidiana e nos mundos que habitamos. Eles encontram-se tão intrínsecos que embora possamos separar um sistema ou padrão para utilizarmos de referencial, nenhum deles é isolado (STAR, BOWKER, 1998).
2. Perceber a classificação e a padronização como sendo materialmente texturizadas: refere-se ao modo como a classificação e a padronização têm uma “força material no mundo”, não estando sujeitas apenas ao plano dos processos mentais. Star e Bowker dizem que pensar a materialidade envolve o uso de metáforas que descrevem a experiência das pessoas em relação aos processos classificatórios em que se encontram imersas e como elas os percebem (STAR, BOWKER, 1998).
3. Perceber o passado como indeterminado: refere-se à compreensão da evolução da ubiquidade da classificação/padronização acompanhada da multiplicidade de vozes representadas em qualquer esquema. Nenhum sistema de classificação ordena a realidade de todas as pessoas. Se olharmos para esses esquemas como uma ordenação do passado isso ignora aquelas/aqueles não-contempladas/os. Star e Bowker consideram assim, que a indeterminação do passado recupera a “multi-vocalidade” e permite observar como foram construídas as narrativas sobre padrões que aparentam uma universalidade (STAR, BOWKER, 1998).
4. Revelar as políticas práticas da classificação e da padronização: refere-se à uma compreensão baseada em dois aspectos, o processo de decidir o que é visibilizado dentro de um sistema e conseqüentemente o que é feito invisível. É necessário atentar que a aparente universalidade das classificações e dos padrões é na verdade resultado de negociações e conflitos. A autora e o autor nos propõem alguma perguntas: “como essas negociações ocorrem? Quem tem a palavra final na preparação de uma classificação formal?” (STAR, BOWKER, 1998, p. 235). Fora isso, questões de visibilidade emergem nas decisões de quem determina os “cortes” no sistema, ou o grau de detalhe e de descrição de tal. Star e Bowker afirmam ainda que há sempre “vantagens e desvantagens” em ser

visível, logo observar essas políticas é crucial para um esquema (STAR, BOWKER, 1998, p. 235).

Ainda em relação à ubiquidade, Star e Bowker discutem que toda classificação gera categorias residuais (como “não-classificado” ou “outros”). A categorização em “outros” aparece em diversas comunidades e em diversos sistemas computacionais. Nas palavras da autora e do autor:

A análise de qualquer instância de uma categoria residual pode gerar informações sobre preconceitos ou o que é valorizado em qualquer circunstância; visto que categorias residuais são onipresentes oferecem uma varredura muito mais geral nas tendências de categorização da maioria das culturas modernas (STAR, BOWKER, 1998, p. 236).

Em relação particularmente ao design de sistemas computacionais para comunidades, a ubiquidade se materializa no modo como os sistemas interpenetram os grupos para os quais foram desenvolvidos, interagindo e os modificando por intermédio de sua implementação (STAR, BOWKER, 1998, p. 236). Nos termos da materialização texturizada, Star e Bowker referem-se à habilidade que designers de sistemas para comunidades devem trabalhar a partir das experiências e das metáforas que surgem na relação entre comunidades-classificações/padronizações. Quanto ao passado como indeterminado, isso implica no fato de que novos membros podem encontrar dificuldades em representar seus próprios passados ou tradições ao adentrar espaços computacionais comunitários. Logo, ou há a pressão para reinterpretar seus próprios passados de acordo com o esquema disponível, ou haverá a pressão para alterar os ditos esquemas (STAR, BOWKER, 1998, p. 238). Uma vez que um sistema seja definido, as práticas políticas de decisões e de negociações são com frequência esquecidas e enterradas em arquivos, isso se algum registro sobre esses processos sequer for mantido. A voz da pessoa que determina as decisões e as escolhas é por vezes “um exercício de puro poder” (STAR, BOWKER, 1998, p. 238). Como recomendação aos designers de sistemas, a autora e o autor nos dizem:

Designers de sistemas de suporte comunitário fazem uma série de decisões quando são forçados a decidir entre estruturas representacionais conflitantes (defendidas por mundos sociais conflitantes). Essas decisões precisam ser tomadas em pleno reconhecimento desse fato – e, assim, serem feitas de modo tão aberto e reversível quanto possível (STAR, BOWKER, 1998, p. 238).

Star e Bowker posicionam de modo evidente a tarefa cuidadosa de desenvolver sistemas computacionais para comunidades, visto que eles interferem nelas, assim como elas os transformam ao interagir com eles. Nas palavras da autora e do autor: “precisamos entender não apenas as 'necessidades de informação' em um sentido superficial – precisamos de uma compreensão profunda da estrutura e da natureza da comunidade para a qual estamos construindo e das maneiras como ela representa a si mesma, os outros e o passado” (STAR, BOWKER, 1998, p. 246). Com isso em mente, olharemos para a plataforma *Itch.io* em um recorte, dadas as dimensões deste artigo, com foco no uso da *tag* LGBT e algumas de suas implicações na circulação de jogos com protagonismo LGBT.

O FUNCIONAMENTO DA PLATAFORMA *ITCH.IO*

A distribuição de jogos digitais na atualidade, sejam eles para dispositivos móveis como *smartphones*, sejam para computadores ou videogames domésticos (*consoles*), tem como principal meio o uso de sistemas computacionais denominados por plataformas. Plataformas são arquiteturas computacionais e *online* projetadas para organizar as interações entre diferentes usuárias/os, sejam elas/eles finais, entidades corporativas e órgãos públicos (D'ANDRÉA, 2020, apud DJICK, POELL e WALL, 2018, No prelo).

Criada em 2013 por Leaf Corcoran, programador norte-americano, a *Itch.io* chamou a atenção de pequenas/os desenvolvedoras e desenvolvedores independentes, uma vez que seu modelo de negócios não cobrava nem um centavo para a publicação de jogo. Diferentemente da *Steam*²⁴ que hoje opera com um modelo de negócios *premium*²⁵ cobrando uma taxa de \$100 para a inserção de cada novo jogo, recolhendo 30% da receita bruta de todas as vendas e tendo foco na/o usuária/o final/jogador/a, a *Itch.io*

²⁴ *Steam* é uma plataforma digital de distribuição de jogos e é uma das maiores em termos de quantidade de jogadores e jogadoras do mundo.

²⁵ 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 necessite 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*.

trabalha de uma outra forma. 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 ela – a possibilidade de não pagar ainda permanece. Esse caráter um pouco mais “democrático” é um dos motivos para que ela seja popular para jogos LGBT, conforme debatem Anastasia Salter, Anne Sullivan e Bridget Blodgett (2018), e também o que a torna diferente em relação a *Steam*. É adequado ressaltar que a *Itch.io* permite a venda de outros conteúdos relacionados a jogos como peças gráficas, sons, ferramentas, entre outros; característica comuns a diferentes plataformas de jogos. Em 25 de abril de 2020, a *Itch.io* contava com mais de 241 mil jogos.

Para participar da plataforma de modo a publicar algum jogo ou interagir com a comunidade, é necessário criar uma conta individual. Se o interesse for apenas na busca e/ou no *download*, não é necessário. Com o objetivo de conhecer um pouco dessa plataforma, “desmontamos” a interface do *Itch.io* em subpartes. Desse modo, priorizamos três: (1) Categorias e *Tags*, (2) Menu e (3) Catálogo de Jogos. Para encontrar um determinado jogo, 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 a/o usuário/a seja cadastrado/a), entre outros. A página inicial apresenta no lado esquerdo superior um atalho para a filtragem via *tags* denominado “*Popular Tags*”, um denominado “*Browse*” para filtragem via tipos de produto (jogo, 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 do campo de busca. Baseado nessa filtragem, fica evidente a grande diferença na quantidade de jogos classificados com as *tags* LGBT e LGBTQIA. Atualmente (recorte em 14/06/20), existem 1340 etiquetados como LGBT e cerca de 207 marcados como LGBTQIA. É considerável ressaltar que esses números se baseiam em jogos visibilizados sem a utilização de um perfil, isto é, sem estar credenciado/a na *Itch.io*. Nesse sentido, podem existir mais jogos dentro dessas classificações, visto que não estar

credenciada/o implica em não visualizar jogos com conteúdo pornográfico, por exemplo.

Na plataforma, só é permitido realizar a categorização do jogo durante o processo de criação de páginas, logo cabe exclusivamente as pessoas que as produzem realizar tal ação. Nesse momento, também é possível definir diversos aspectos relevantes para a apresentação do jogo como a configuração de página, sua descrição, a galeria de fotos, entre outros. Aqui, existe um campo denominado “*Genre*” (‘Tipo de Jogo’), uma referência a categorização da mecânica principal. O *default* dessa escolha traz “*No genre*” (Nenhum gênero), mas é possível classificar o jogo dentro de algumas tipificações mercadológicas arbitrariamente fornecidas pela plataforma como *action* (ação), *interaction fiction* (ficção interativa), *adventure* (aventura) etc. Tanto a opção “*No genre*” quanto a “*Other*” (Outros), inserem o jogo dentro da Categoria *Other* e ocultam o ‘tipo de jogo’ no campo dedicado a essa escolha. Caso as sugestões arbitrárias fornecidas pela plataforma para “*Genre*” não atendam às expectativas da pessoa que pretende publicar o jogo, é possível utilizar *tags* 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*”.

Ainda nesse ato, é essencial 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 jogo). 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. Por outro lado, isso não quer dizer que qualquer etiqueta utilizada vá gerar visibilidade e/ou acessos. A plataforma, em seu guia de boas práticas para produção de conteúdo²⁶ (*guidelines*), ressalta: “Prefira usar uma *tag* sugerida ao invés vez de criar uma nova. Tornamos as *tags* sugeridas mais fáceis de

²⁶ Disponível em: <https://itch.io/docs/creators/quality-guidelines> Acesso em 20 jun. 2020.

encontrar. Se nada couber, adicione o seu, podemos promovê-lo para uma *tag* popular (tradução nossa)”.

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 primariamente a própria plataforma. Utilizar uma *tag* popular traz importantes implicações técnicas capazes de influenciar no processo de navegação de que utiliza. Ao atingir esse *status*, essas etiquetas são apresentadas em uma aba específica²⁷ que possui um filtro nomeado por “*Find tag*” (Localizar etiqueta).

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

Nesse sentido, retomando a questão dos ‘tipos de jogos’, destacamos que algumas mecânicas são duplamente evidenciadas, tanto no campo “*Genre*” quanto no campo das “*Tags*”. É possível categorizar um jogo com o tipo *action* (ação) ao mesmo tempo que etiqueta-o como *action RPG* (um RPG de ação). Logicamente, a plataforma explicita que não é ideal fazer essa “dupla classificação”, mas salientamos que não realizá-la pode implicar em desafios de circulação/localização do jogo.

Realizando uma busca através desse recurso de localização por *caractere* e dentro do nosso interesse pela *tag* LGBT, localizamos 1631 jogos. Repetindo o mesmo processo, mas buscando pela etiqueta LGBTQIA, aparecem 207. Filtrando inicialmente por LGBT e na sequência pela por LGBTQIA, temos um novo resultado: 135. Essas divergências de resultados através de mesmo recurso presente em um mesmo sistema de classificação sinalizam o quanto as plataformas estão em constante mutação e que isso deve ser visto como um desafio para a pesquisa, e não com um empecilho para sua realização (D’ANDRÉA, 2020, No prelo). É possível pensar, por exemplo, que os diferentes resultados são em decorrência de um teste de uma nova funcionalidade.

²⁷ Disponível em: <https://itch.io/tags> Acesso em 20 jun. 2020.

Pensar dessa forma, dialoga com a percepção de Bowker e 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 e STAR, 1998, p. 236).

Também podemos pensar nos termos da autora e do autor, como sistemas estabelecidos podem ser difíceis de modificar (BOWKER e STAR, 1998), e que impor um padrão ou um sistema classificatório sem o reforço ou a validação institucional/organizacional (no caso materializada na curadoria de quem desenvolve a plataforma) pode significar seu “fracasso” (BOWKER e STAR, 1998, p. 234), como é o caso das *tags* “não-populares” que não apresentam repercussão na prática de uso do *Itch.io*.

Se resgataremos os quatro pontos sobre as classificações e as padronizações apontados por Star e Bowker no segundo tópico deste artigo, podemos observá-los na análise do uso de *tags* na *Itch.io*.

1. Perceber a ubiquidade da classificação e da padronização; considerando o nosso recorte (*tag* LGBT) é necessário observar que as classificações presentes não se materializam na plataforma ou apenas nela, elas se constroem a partir da apropriação de gêneros midiáticos japoneses como o *Yaoi*, o *Yuri* e o *Slice of Life*, juntamente das vivências e do cotidiano das pessoas que utilizam a *Itch.io* e também das que publicam nela. Logo, o sistema de classificação na plataforma não deve ser lido de modo isolado, mas como em diálogo com outras esferas sociais e principalmente com aspectos da cultura japonesa. O mesmo ocorre se pensamos nos ‘tipos de jogo’ e suas mecânicas, eles possuem relações com interações fora dos jogos dos quais eles emprestam suas nomenclaturas. Por exemplo, se pensarmos a categoria “simulação de namoro” (*dating sim*) está vinculada à imaginários e práticas do cotidiano, da cultura e da sociedade.

2. Perceber a classificação e a padronização como sendo materialmente texturizadas; pensar a classificação e os padrões na *Itch.io* significa considerar como os processos ocorrem de modo mais amplo, com a participação de diferentes elementos. Ou seja, não é apenas a atuação da plataforma (ou melhor dizendo das pessoas responsáveis pelo sistema), nem apenas as comunidades desenvolvedora e jogadora, mas a conjuntura desses grupos. Para pensarmos isto, Star e Bowker recomendam uso de metáforas para analisar como ocorre o funcionamento desses processos. Se tem “nós”, se há “lacunas” etc. Levando em consideração as experiências das pessoas envolvidas.
3. Perceber o passado como indeterminado; no caso da *Itch.io* isso pode ser observado por exemplo em como as *tags* tem um momento de criação e de implementação, como caso da *tag* LGBTQIA²⁸. Nesse sentido, os sistemas classificatórios na plataforma seguem a mesma operação de reivindicações de representação identitária em um sentido político.
4. Revelar as políticas práticas da classificação e da padronização; relacionado também ao tópico anterior, é necessário considerar as escolhas de quais *tags* se fazem mais relevantes, assim como engajamento da comunidade nelas. Se existem jogos LGBT que não se marcam com a *tag*, por exemplo. Isso nos traz uma nova questão: quais as implicações de marcar o jogo com a *tag* LGBT em relação às demais *tags* existentes na plataforma? Essa questão permeia o sistema de classificação, mas dado o recorte neste artigo não será aprofundada.

INVESTIGANDO O *ITCH.IO* E A *TAG* LGBT

Utilizamos neste artigo o material de três coletas mensais realizadas de maneira manual durante o período entre setembro de 2019 a fevereiro de 2020 observando os 10 primeiros jogos dentro da *tag* “LGBT” apresentados na *Itch.io*. A definição por coletar apenas os jogos que aparecerem nas primeiras posições partiu do pressuposto apontado por Carlos Gomez-Uribe, profissional que atuou como vice-presidente de inovação da

²⁸ Disponível em: <<https://itch.io/t/443221/updating-lgbt-tag-to-lgbtqia>> Acesso em 26 mai 2020.

*Netflix*²⁹, 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 e MIRANDA, 2017). Ainda que as plataformas atuem em mercados distintos (uma no mercado de jogos e a outra no de *streaming*), a forma na qual ambas constroem sua interface e apresentam seus produtos é similar (Figura 2).

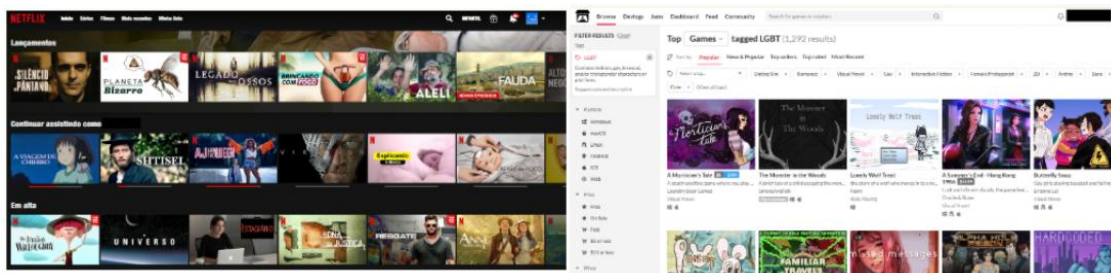


Figura 2: Print Screen com a interface utilizada pela *Netflix* (esquerda) e pela plataforma *Itch.io* para exibir seu catálogo de produtos (direita) – acesso via computador.

As coletas na tag “LGBT” foram realizadas durante todos os quatro primeiros domingo 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 levando em consideração a hipótese de que em um curto período de tempo talvez não pudéssemos localizar alguma alteração gerada pela própria plataforma (uma atualização em suas ferramentas, por exemplo) ou algum tipo de tensionamento provocado por parte do público e/ou de quem publica o conteúdo. Esse intervalo foi determinado a partir do cálculo de uma média de atualizações algorítmicas anunciadas na categoria *NewsFeed FYI* e listadas por Jurno e D’Andréa (2017). Segundo a lista da autora e do autor, entre 2013 (coincidentemente o ano em que a *Itch.io* foi criado) até 2016 houveram pelo menos 34 atualizações no *Facebook* (JURNO e 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 plausível percebermos algum tipo de incremento/mudança.

A partir dos resultados obtidos, eliminamos os jogos que se repetiram e os dividimos em dois grupos: “os mais presentes” – aqueles que apareceram pelo menos 4 semanas dentre as 12, e “os menos presentes” – aqueles que estiveram presentes em apenas 1 semana durante toda a coleta. Esse filtro de 4 semanas originou a partir de uma

²⁹ *Netflix*, é um serviço de *streaming* de séries e filmes. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/> Acesso em 13 jun. 2020.

observação livre do material colhido na qual foi constatada uma recorrência de determinadas características em detrimento de outras. Elementos como o uso de cores similares, tipos de representações e de 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 se investigam as diferentes representações localizadas, pois se assume que a variedade encontrada é limitada no tempo e no espaço social, portanto o *corpus* é suficientemente heterogêneo (AARTS; BAUER, 2005, p. 59).

A partir da observação das permanências de alguns jogos buscamos analisar quais associações de *tags* são mais recorrentes e quais associações identitárias podem ser vinculadas a elas. Com isso podemos perceber algumas tendências acontecendo no interior das subcategorizações da *tag* LGBT, conforme descrevemos a seguir. Conseqüentemente, é possível perceber que algumas temáticas e associações são menos recorrentes e sua permanência é mais volátil (apenas 1 semana), podendo implicar em uma circulação prejudicada.

Durante a 1ª coleta de setembro (1º domingo), localizamos uma predominância de 6 *visual novels*, 1 jogo *simulation* (simulação), 1 *card game* (jogos de cartas), 1 *adventure* (aventura) e 1 *action* (ação). Na 2ª, detectamos de 6 *visual novels*, 1 *simulation*, 2 *RPG* (*Role Playing Game*³⁰) e 1 *survival* (sobrevivência). Na 3ª, identificamos 7 *visual novels*, 1 *RPG*, 1 *racing* (corrida) e 1 definido como *other* (outro). Na 4ª e última, notamos um aumento considerável de *visual novels* totalizando 9 e apenas 1 jogo de *RPG*. Em resumo, durante todo o mês de setembro tivemos 30 jogos sendo que 10 jogos foram desconsiderados por se repetirem ao longo do mês. Desse valor, 70% são classificados como *visual novel* (70%) conforme mostra o gráfico abaixo (Gráfico 01). Ao longo da 1ª coleta de dezembro, detectamos apenas *visual novels* (10 – 100%). Na 2ª, identificamos 8 *visual novels*, 1 *interaction fiction* (ficção interativa) e 1 *other*. Na 3ª, novamente tivemos uma predominância de 8 *visual novels*, 1 *interaction fiction* e 1 *adventure*. Na 4ª e última, ocorreu uma dominância de 100% de *visual novels*. Como podemos ver no Gráfico 01, contamos em dezembro 27 ‘tipos de jogos’ sendo 24 (89%) classificados como *visual novel*. No decorrer da 1ª coleta de fevereiro de 2020, detectamos uma predominância de 8 *visual novels*. Na 2ª, 8 *visual*

³⁰ Jogo de interpretação.

novels, 1 *interaction fiction* e 1 *RPG*. Na 3ª, 8 *visual novels* e 2 *interaction fiction*. Na última (4ª), localizamos 7 *visual novels*, 1 *interaction fiction*, 1 *simulation* e 1 *RPG*. Recuperando o Gráfico 01, detectamos nesse mês 23 ‘tipos de jogos’ sendo 16 (70%) classificados como *visual novel*.

Com base nesses resultados, agrupamos todos os 120 jogos coletados, descartamos 57 itens por se repetiram ao menos 1 vez ao longo da coleta (47,5%) e geramos uma nova tabulação na qual os resultados também estão presente nos Gráfico 01.

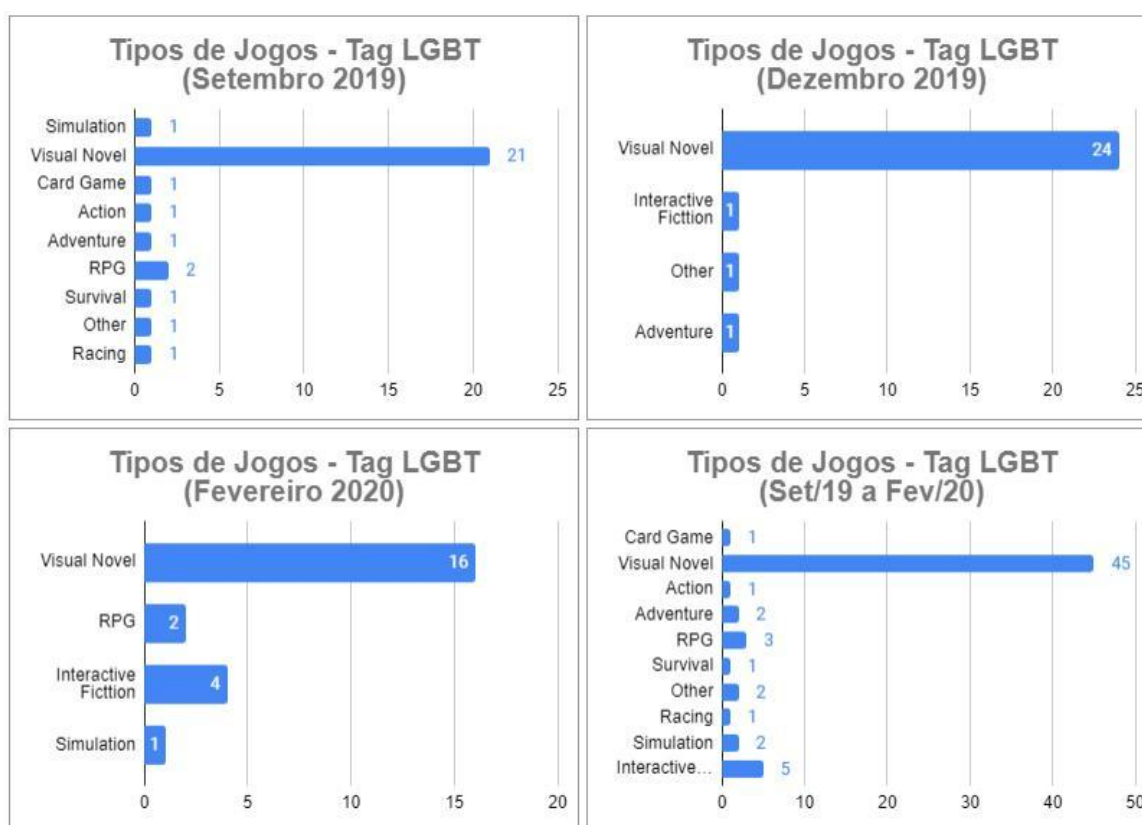


Gráfico 01: Tipos de jogos encontrados ao longo de todos os meses coletados e uma versão agrupando todos ao longo de todo o período de coleta. Elaborado pelos autores e pela autora.

Buscando conhecer as relações entre os ‘tipos de jogos’ produzidos e suas classificações e categorizações, registramos na Tabela 01 os jogos que compõe o grupo dos “jogos mais presentes”. Destacamos em **negrito** alguns pontos que serão discutidos em nossa análise. Na coluna “Tipo” - Tabela 01, evidenciamos como as *visual novels*

têm forte presença como um ‘tipo de jogo’ recorrente na temática LGBT, essencialmente no grupo que se mantém presente por mais de 1 mês de coleta.

Os Mais Presentes			
Nome do Jogo	Tipo	Qtd. de vezes que aparece na coleta	Tags Utilizadas
Butterfly Soup	Visual Novel	12	2D, Anime, Female Protagonist, LGBT, renpy, Romance, Slice Of Life, Yuri
Lonely Wolf Treat	RPG	8	2D, Anime, Episodic, Fantasy, Female Protagonist, LGBT, Pixel Art, RPG Maker, Walking simulator
Errant Kingdom	Visual Novel	4	Dating Sim, Fantasy, LGBT, LGBTQIA, Medieval, Mystery, Romance
Contract Demon	Visual Novel	4	2D, Anime, Fantasy, Female Protagonist, Lesbian, LGBT, renpy, Romance, Yuri
Tennis Ace	Visual Novel	4	Anime, Dating Sim, Furry, Gay, LGBT, Romance, Slice Of Life
Dungeons & Lesbians	Visual Novel	4	Casual, Comedy, Dating Sim, friendship, Lesbian, LGBT, renpy, Slice Of Life, Yuri

Tabela 01: Detalhamento dos jogos mais presentes durante o período de coleta dentro da tag LGBT. Produzido pelos autores e pela autora.

Apoiado nos dados anteriores, é perceptível que 71% dos jogos coletados (45) são do tipo *visual novel* e isso, em alguma medida, tende a resolução de conflitos que não dependam unicamente de sistemas de batalhas e do uso de violência, comum à jogos de tiro em primeira pessoa, RPGs, ação e aventura. Para além disso, observamos a predominância desse ‘tipo de jogo’ associado a temáticas e ao protagonismo LGBT, seguida dos tipos *interactive fiction* e RPG. Estes tipos são classificações focadas na

narrativa, característica valorizada por Anthropy para a utilização de jogos como meio de experienciar e de “contar histórias” (ANTHROPY, 2012). A valorização dos aspectos narrativos pode ser entendida como um dos modos mais simples e diretos de representar características de personagens em termos de sexualidade e de relações afetivas. Apesar disso, a narrativa não é um aspecto encontrado apenas em jogos do tipo *visual novel*, ficção interativa e RPG, logo outros tipos que explicitem relações afetivas e/ou sexuais como os de ação e de aventura são lacunas não trabalhadas dentro desse recorte da *tag* LGBT na plataforma *Itch.io*.

É necessário apontar que as categorizações de jogos não são “fechadas”, isto fica evidente na combinação de múltiplas *tags* como em “*romance, LGBT, lesbian, visual novel*”, por exemplo. Múltiplos identificadores são utilizados e os jogos, apesar de apresentarem um tipo específico que normalmente determina seu meio de interação, podem ser constituído por um mix de mecânicas. Nesse sentido, como comentado por Star e Bowker (1999) em relação às classificações, as categorias de ‘tipos de jogos’ não são mutuamente excludentes e não devem ser vistas como cristalizadas.

Do mesmo modo e seguindo a mesma linha de raciocínio, as categorias *romance* e *dating sim* (simulador de encontros) aparecem de modo recorrente demonstrando que o enfoque de jogos LGBT na plataforma está associado à jogos que valorizem mecânicas capazes de evocar, necessariamente, a manutenção de relacionamentos afetivos e/ou sexuais - dando destaque para a questão da sexualidade e do afeto.

Por outro lado, o contexto no qual essas relações se estabelecem tende a se materializar em relações cotidianas (etiqueta *Slice Of Life*) e em nosso recorte distanciam-se de imaginários que compreendem aspectos de medo (*tag spooky* e horror) e da estética *cyberpunk* e retrô (etiquetas com os mesmos nomes). Diante disso, na *Itch.io* a expectativa em torno dos jogos LGBT é fortemente orientada a partir de um universo colorido, doce, “fofo”. Segundo Goulart (2017), o uso da estética “fofa” na produção de jogos relacionados ao *queer* busca:

ser um contraponto à *mainstream*, compor uma facilidade maior de acesso das próprias pessoas tidas como *queer* e também ser uma forma de amenizar temas que muitas vezes são considerados traumáticos para essa comunidade como *bullying* e violência física e/ou psicológica – em casa e/ou na escola (GOULART, 2017, p. 159 a 162).

Podemos refletir sobre essas questões em termos de design de jogos de modo a analisarmos quais são as barreiras em termos técnicos de produção, de mecânicas e de interatividade que favorecem a preferência por certos ‘tipos de jogos’ para tratar de questões de gênero e de sexualidade. Se essas barreiras se encontram nas próprias *game engines*³¹, nas convenções históricas associadas às categorias, na construção do imaginário das/dos consumidoras, entre outras possibilidades de investigação. Do mesmo modo, é pertinente nos perguntarmos porque essa prevalência ocorre em temáticas marginais e é menos utilizada no mercado dominante, espaço em que mecânicas associadas à reflexos rápidos, agilidade e violência são mais predominantes. Também é possível analisar isso a partir do mesmo registro dos “jogos cor-de-rosa”³² que por serem classificados como “para meninas”, quase obrigatoriamente eram concebidos de modo a se distanciar do mercado dominante da época (focado em jogos violentos, agilidade e reflexos). Nesse contexto, os jogos “para meninas” se tratavam de jogos considerados mais “contemplativos”. De modo semelhante, se o mercado dominante dos jogos de ação, aventura, tiro em primeira pessoa etc., são classificados como interesse do público dominante, ou seja, do homem cisgênero heterossexual, essa associação pode acentuar a essencialização de que um jogo LGBT se distancie dessas temáticas/mecânicas. Apontamos isso no sentido de imaginário cultural, visto que na prática, jogadoras e jogadores optam por diferentes tipos de jogo e reinterpretam diferentes mecânicas de acordo com suas vivências e percepções (SHAW, 2014). No entanto, desconstruir essas polarizações podem ser um ponto importante de debate ao pensar associações de tipos de jogos e de temáticas LGBT.

Outro aspecto interessante observado nos jogos LGBT mais recorrentes na *Itch.io* refere-se ao protagonismo feminino e lésbico, apresentado nas *tags* “*female protagonist*”, “*yuri*” e “*lesbian*”. Historicamente falando, o protagonismo de

³¹ Em Fristoe et al (2011), comentam que a *engine* em questão facilitava o uso de determinadas mecânicas, influenciando assim no trabalho desenvolvido pelas crianças participando do projeto de desenvolvimento de jogos. Nesse sentido, atentar para os *softwares* disponíveis é relevante para entendermos a predominância de alguns tipos de jogos sobre outros.

³² Categoria de jogos iniciada na década de 1990, que engloba artefatos com temáticas considerada “femininas” e cujo objetivo era atrair meninas para jogar. Majoritariamente reproduzem estereótipos de gênero, mas suas contribuições na indústria e história dos videogames é amplamente marginalizada dada sua relação com as feminilidades. Para mais detalhes ver Blanco (2017).

personagens femininas nos jogos ainda é pouco recorrente, assim como a representação da orientação sexual lésbica. Percebemos nesses jogos, portanto, um tensionamento do imaginário hegemônico nos videogames. Apesar disso, é plausível ponderarmos a existência de algumas lacunas no grupo dos “jogos menos recorrentes” na *Itch.io* como a ausência da *tag transgender* entre os “jogos mais recorrentes” e a presença de apenas duas vezes no grupo dos “menos recorrentes”.

As categorias “*lesbian, yuri e female protagonist*” ainda são as mais presentes mesmo nos jogos menos recorrentes, demonstrando que em termos de comunidade ativa no *Itch.io* ainda são predominantes, mas menos valorizadas quando associadas a outras temáticas ou a categorias específicas.

A *tag “gay”* também aparece entre as menos visibilizadas e não observamos uma ocorrência de categorias que remetam especificamente à bissexualidade. A *tag LGBTQIA* que engloba mais identidades também aparece entre os jogos que não permanecem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, tivemos por objetivo olhar para as *tags* presentes na *Itch.io* de modo a conhecer as categorizações e associações vigentes que aparecem no sistema classificatório da plataforma. Com a coleta de dados pudemos observar a predominância do protagonismo lésbico nos jogos mais e menos presentes dentro da *tag* LGBT.

Esse panorama contrasta com o circuito dominante do mercado de jogos amplamente dominado pelo protagonismo de homens cisgênero heterossexuais (seja no desenvolvimento propriamente, como no conteúdo dos jogos). Podemos pensar nesse sentido conexões com as reivindicações de representação e de participação das mulheres nas comunidades de jogos, em que dado o contexto de acesso mais diverso possibilitado (em alguma medida) pela plataforma *Itch.io*, auxilia na distribuição dos jogos de desenvolvedoras focadas na produção de obras com protagonismo lésbico.

Os motivos para que determinadas categorias permaneçam mais ou menos acessíveis podem ser múltiplos e vastamente heterogêneos, dado que a visibilidade

dentro de uma plataforma se assemelha a uma “caixa-preta³³” (BUCHER, 2018). Outrossim, devemos também observar aspectos como as próprias diretrizes e as recomendações da *Itch.io* no uso de *tags* que geram padrões dentro do sistema, dificultando assim, alterações após serem estabelecidos. Dialogar com a comunidade consumidora e desenvolvedora da plataforma também é uma possibilidade para pensarmos como as categorias e as classificações estão sendo entendidas, apropriadas e reinterpretadas. Esses passos não são realizados no presente artigo dado o recorte escolhido, mas são apontamentos para investigações futuras.

Em termos gerais, é possível perceber que as classificações e as categorizações de jogos, em particular por operarem como maior ferramenta de localização/recuperação da informação em sistemas computacionais como as plataformas de distribuição de jogos, podem exercer impactos nos modos como manifestações identitárias ocorrem. Ademais, a relação entre usuárias/os e os sistemas de padrões disponíveis nas plataformas para criar as categorias que são utilizadas pelas comunidades/sistemas ainda é um campo a ser explorado. Observando a grande variedade de *tags* presentes na *Itch.io* para filtrar conteúdos ligados a gênero e a sexualidade (12) e os diferentes resultados obtidos através do sistema de filtragem, é pertinente pensarmos que a busca pela criação de mais categorizações dentro do ambiente digital para ambas questões pode gerar barreiras técnicas para a recuperação dos próprios jogos que abordam esse universo. Argumentamos, a partir desses pontos, que o estudo e a investigação das classificações de jogos, das comunidades jogadoras/desenvolvedoras e dos sistemas classificatórios concebidos nas plataformas podem auxiliar na compreensão crítica das dinâmicas em que o protagonismo de identidades subalternizadas nas culturas do videogames estão imersas.

REFERÊNCIAS

ALVES, Adriana Gomes; TABORDA, Paolla Kulakowsk. **Visual Novel**: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147469.pdf>. Acesso em: 26 abr 2020. 2015.

³³ Para Tainia Bucher, professora adjunta do Centre for Communication and Computing na University of Copenhagen (Dinamarca), o termo “caixa-preta” tem uma genealogia militar e é um sinônimo para tudo que é desconhecido, pode ser ou deveria ser escondido, como segredos comerciais (BUCHER, 2018).

ALZAMORA, Geane Carvalho; SALGADO, Tiago Barcelos Pereira; MIRANDA, Emmanuelle C. Dias. Estranhar os algoritmos: Stranger Things e os públicos de Netflix. **Revista Geminis**, v. 8, n. 1, p. 38-59, 19 jul. 2017.

ALZAMORA, Geane Carvalho; ZILLER, Joana; D'ANDRÉA, Carlos. Mídia e dispositivo: uma aproximação à luz de Michel Foucault. In: Bruno Leal; Carlos Alberto Carvalho; Geane Alzamora. (Org). **Textualidades Midiáticas**. 01 ed. PPGCOM UFMG, 2018, v. 01, p. 59-81.

ANTHROPY, Anna. **Rise of the Videogame Zinesters**: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form. New York: Seven Stories Press, 2012.

ARANHA, Gláucio. Vozes abafadas: o mangá yaoi como mediação do discurso feminino. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 19, p. 240-251, jul. 2010.

ARANHA, Gláucio; FILHO, José Maria Pugas. Do Bishônen aos bears: diálogos de estética e recepção nos mangás. In: COSTA, Horácio et al (Org). **Retratos do Brasil Homossexual** – Fronteiras, Subjetividades e Desejos. p. 991-1004. 2010.

BLANCO, Beatriz. Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate. Disponível em: https://www.academia.edu/35145768/Games_para_mulheres_do_Girls_Game_Movement_ao_p%C3%B3s_Gamergate. Acesso em: 19 mar 2019.

BOWKER, Geoffrey C. e STAR, Susan Leigh. Building Information Infrastructures for Social Worlds — The Role of Classifications and Standards. ISHIDA, T. (Org.). In: **Community Computing and Support Systems**. Lecture Notes in Computer Science. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 1998. v. 1519. p. 231–248. Disponível em: http://link.springer.com/10.1007/3-540-49247-X_16. Acesso em: 1 jun 2020.

_____.Introduction: To Classify Is Human. In: BOWKER, Geoffrey C. e STAR, Susan Leigh. **Sorting things out**: classification and its consequences. Cambridge, Mass: MIT Press, 1999. (Inside technology).

BUCHER, Taina. Algoritmos como um devir: uma entrevista com Taina Bucher. [Entrevista concedida] D'ANDRÉA, Carlos; JUNRO, Amanda. **Revista Parágrafo**, v. 6, n. 1, p. 165-170, 2018.

FRIEDMAN, Erica. On Defining Yuri. In: **Queer Female Fandom**, edited by Julie Levin Russo and Eve Ng. 2017. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2017.831>.

GITTENS, Willian Anderson. **A Slice of Culture**. Vol.1. 2019, ISBN 978-976-96313-4-2. Published by Devgro Media Arts Services.

GOULART, Lucas Aguiar. **Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital**. 2017. Tese (Doutorado em Psicologia) – Faculdade de Psicologia, Psicologia Social, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. p. 258.

JURNO, Amanda; D'ANDRÉA, Carlos. (IN)Visibilidade algorítmica no “feed de notícias” do facebook. **Revista Contemporânea – Comunicação e Cultura**, v. 15, n. 2, p. 463-484. 2017.

DE LAURETIS, Teresa. **A tecnologia do gênero**. Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206–242.

LEITE, Patricia da Silva e ALMEIDA, Leonelo Dell Anhol. Modelo artefato experiência para elementos dos jogos e gameplay. In: SBGAMES 2017 – XVI SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, Art & Design Track – Full Papers, 2017, Curitiba, Brazil. Anais... Curitiba, Brazil: Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR), 2017. p. 125–134.

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 (Org.). **Dar-se a ver: textualidades, gêneros e sexualidades em estudos da comunicação**. 01ed. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2018, v. 01, p. 08-239. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198002.pdf>.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Editora JBC. 2006.

RODRIGUES, Leticia e colab. Relações de gênero em mecânicas de jogos. SBC – Proceedings of SBGames 2019, Culture Track – Short Papers. 2019. **Anais... Rio de Janeiro, Brazil. Disponível em:** <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198002.pdf>.

SALTER, Anastasia; SULLIVAN, Anne; BLODGETT, Bridget Marie. "Just because it's gay?": transgressive design in queer coming of age visual novels. 2018. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3235765.3235778>.

SHAW, Adrienne. **Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture**. Minneapolis, MN: University Of Minnesota Press, 2014. Disponível em: <http://lib.myilibrary.com?id=688778>>. Acesso em: 11 jul 2016.

VANDER WAL, T. **Folksonomy definition and Wikipedia**. 2007. Disponível em: <http://vanderwal.net/folksonomy.html>. Acesso em: 15 abr 2020.

ZSILIA, Ágnes; DEMETROVICS, Zsolt. The boys' love phenomenon: A literature review. **Journal of Popular Romance Studies**. 2017. Disponível em:



<http://www.jprstudies.org/2017/04/the-boys-love-phenomenon-a-literature-review-by-agnes-zsila-and-zsolt-demetrovics/>. Acesso em: 15 abr 2020.

Recebido em 21 de junho de 2020

Aprovado em 21 de setembro de 2020