

# ELEMENTOS NARRATIVOS LGBTQIA+ NOS GAMES: UMA LEITURA *QUEER* DE *THE LAST OF US PART II*

*LGBTQIA+ NARRATIVE ELEMENTS IN GAMES: A QUEER READING OF THE LAST OF US PART II*

*ELEMENTOS NARRATIVOS LGBTQIA+ EN LOS GAMES: UNA LECTURA QUEER DE THE LAST OF US PART II*

Rangel Luiz dos Santos<sup>1</sup>

## Resumo

O objetivo deste trabalho é analisar o game *The Last of Us Part II* sob a perspectiva da teoria *queer*, a partir de uma reflexão sobre a possibilidade de construção de narrativas de valor artístico e estético nos jogos eletrônicos interativos, observando tais mídias por seu aspecto narratológico, em contraste às tradicionais abordagens ludológicas. Para tanto, através dos textos de Michel Foucault e Judith Butler, apresentam-se os pressupostos históricos que moldaram a concepção mais comum de gênero e sexualidade, e como foi problematizada e desconstruída ao longo do tempo, de modo que mulheres, pessoas LGBTQIA+ e outras minorias levantassem uma voz de resistência em meio a uma sociedade machista e heteronormativa. Por fim, apresenta-se uma análise dos personagens e da história do jogo para entender como o universo ficcional de *The Last of Us* pode ampliar o debate entre seus jogadores e espectadores sobre redução binária entre homem e mulher, ou hétero e homossexual. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica com revisão qualitativa de literatura sobre a relação entre games, narrativa/literatura e universo *queer*.

**Palavras-chave:** game; *The Last of Us Part II*; teoria *queer*; LGBTQIA+.

## Abstract

This paper purpose is to analyze the game *The Last of Us Part II* from the queer theory perspective, as of a reflection on the possibility of constructing artistic and aesthetic value narratives in interactive electronic games, observing such media by its narratological aspect, in contrast to traditional ludological approaches. To this end, through Michel Foucault and Judith Butler texts, it presents the historical assumptions that shaped the most common gender and sexuality conceptions, and how it was problematized and deconstructed over time, so that women, LGBTQIA+ people and other minorities raised a resistance voice amidst a macho and heteronormative society. Finally, an analysis of the game's characters and story is presented to understand how the fictional universe of *The Last of Us* can broaden the debate among its players and viewers about binary reduction between men and women, or straight and gay. The methodology used was bibliographic research with qualitative literature review on the relationship between games, narrative/literature and queer universe.

**Keywords:** game; *The Last of Us Part II*; queer theory; LGBTQIA+.

## Resumen

El objetivo de este trabajo es analizar el game *The Last of Us Part II* desde la perspectiva de la teoría *queer*, a partir de una reflexión sobre la posibilidad de construcción de narrativas de valor artístico y estético en los juegos electrónicos interactivos, evaluando esos medios por su vertiente narratológica, en contraposición a los enfoques ludológicos. Para ello, por medio de los textos de Michel Foucault y Judith Butler, se presentan los presupuestos teóricos que delinearon la concepción más común de género y sexualidad y como ella se ha problematizado y desconstruido a lo largo del tiempo, de modo que mujeres, personas LGBTQIA+ y otras minorías elevaran una voz de resistencia en una sociedad machista y heteronormativa. Por último, se presenta un análisis de los personajes y de la historia del juego para entender cómo el universo ficcional de *The Last of US* puede ampliar el debate entre sus jugadores y espectadores sobre la reducción binaria entre hombre y mujer, u hetero y homosexual. La

---

<sup>1</sup> Licenciado em Letras pelo Centro Universitário Internacional — Uninter. E-mail: rangelluizdossantos@gmail.com.

metodología utilizada fue la investigación bibliográfica con revisión cualitativa de literatura sobre la relación entre *games*, narrativa/literatura y universo *queer*.

**Palabras-clave:** game; *The Last of Us Part II*; teoría *queer*; LGBTQIA+.

## 1 Introdução

O jogo mais premiado da história: assim se poderia apresentar *The Last of Us Part II*. A narrativa, a princípio, pode parecer pouco original: parte da humanidade está infecta por um fungo que faz as pessoas se comportarem como zumbis, perseguindo e atacando os demais humanos. Esse enredo pode nos fazer cair na simplificação de classificá-lo como apenas mais um jogo. No entanto, a segunda parte da franquia vai muito além de exigir matança de inimigos e resolução de desafios. Basta acompanhar o jogo por alguns minutos para perceber que, além desses elementos batidos, da excelente qualidade gráfica e da jogabilidade, há uma história forte e diferencial capaz de causar raiva, indignação, tristeza e catarse.

Vencedor do prêmio de melhor jogo do ano de 2020 e de melhor narrativa no *The Game Award*, uma espécie de Oscar dos videogames, questiona-se se suas qualidades seriam suficientes para reconhecê-lo como obra de valor artístico literário capaz de permitir a problematização de questões sociais como sexualidade.

A partir de *The Last of Us Part II*, o objetivo deste trabalho é desfazer dois preconceitos de natureza distinta: o primeiro é a ideia de que as novas mídias digitais, baseadas na interatividade e imersão, não têm histórias esteticamente relevantes e devem ser estudadas exclusivamente pelo caráter lúdico; o segundo diz respeito ao problema social da representação de identidades sexuais não hegemônicas em roteiros de jogos eletrônicos para além do binarismo heteronormativo que sexualiza o corpo feminino e estereotipa personagens LGBTQIA+.

A popularidade e o reconhecimento tornam *The Last of Us Part II* um jogo ideal para questionar temas tão pertinentes. Para analisá-lo, recorre-se aos principais pontos da teoria *queer*.

## 2 Metodologia

Em uma pesquisa bibliográfica, revisaram-se informações sobre o tema proposto nas bases de dados científicas Capes, *SciELO* e Google Acadêmico, além do material disponível na biblioteca da Universidade Federal de Uberlândia. Segundo Lakatos e Marconi (2003), a pesquisa bibliográfica:

Trata-se de levantamento de toda bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo aquilo que foi escrito sobre um determinado assunto, com objetivo de permitir as cientistas reforço paralelo na análise de suas informações (Trujillo, 1974:230). A bibliografia pertinente “oferece meios para definir, resolver, não somente problemas já conhecidos, como também explorar novas áreas, onde os problemas ainda não se cristalizaram suficientemente” (MANZO, 1971:32). (LAKATOS; MARCONI, 2003, p. 43-44).

Este artigo emprega uma revisão de literatura qualitativa, definida por Triviños (1987) como levantamento do acervo crítico sobre um tema para proporcionar suporte teórico e aprofundamento ao pesquisador. O referencial teórico segue dois trajetos: 1) compreender os estudos narratológicos através da teoria de Janet Horowitz Murray e 2) compreender como a luta dos grupos LGBTQIA+ por espaço na sociedade se reflete nas histórias contadas nos jogos digitais, a partir da teoria *queer*, de Judith Butler, e do *História da sexualidade*, de Michel Foucault.

### **3 Os jogos eletrônicos como meio de criação e apresentação da arte narrativa**

#### **3.1 Os games como possibilidade de narrativa digital**

Entre 335 a.C. e 323 a.C., produziu-se um conjunto de anotações das aulas de Aristóteles posteriormente organizado sob o título *A poética* (1990). Trata-se, muito provavelmente, do primeiro escrito a apresentar uma análise das narrativas. Desde os tempos do poeta grego, inventaram-se outros gêneros literários e novos espaços para o surgimento de novas histórias, de maneira que se representassem velhas narrativas em plataformas e ambientes diferentes.

Para Murray (2001), “o nascimento de um novo meio de comunicação é ao mesmo tempo estimulante e assustador” (MURRAY, 2001, p. 17). Para a autora, ao longo da história, novas tecnologias — embora consideradas perigosas e acusadas de privar o homem de sua cultura, reduzi-lo à bestialidade — permitiram formas diferentes de apresentar uma narrativa. Inicialmente, os ataques eram dirigidos especialmente ao cinema e à televisão, mas, com a chegada dos jogos eletrônicos, estes viram alvo do mesmo tipo de represália.

A partir das décadas de 1970 e 1980, o mesmo medo provocado pelo advento do cinema e da televisão começou a se fazer sentir contra os videogames, que adicionaram interatividade aos encantamentos sensoriais da visão, do som e do movimento. Críticos condenaram a estimulação fácil dos jogos eletrônicos como uma ameaça aos prazeres mais reflexivos da cultura impressa (MURRAY, 2001, p. 36).

Apesar disso, Murray (2001) lembra que o medo de as novas narrativas digitais gerarem sensações desumanizantes e vícios convive com uma perspectiva mais otimista, na qual a literatura do ciberespaço é entendida como continuidade das antigas tradições literárias.

Existe certo preconceito sobre a perspectiva literária dos jogos até nos estudos acadêmicos. Segundo Nesteriuk (2009), há três linhas de pesquisa acadêmico-científica sobre jogos eletrônicos. A primeira abordagem é funcionalista, focada em causas e efeitos, relacionada à perspectiva da sociologia, da psicologia e de áreas da educação. A segunda abordagem entende seu objeto como processo irreversível dos nossos tempos e foca no utilitarismo para desenvolvimento de raciocínio, lógica, integração, etc. Nesta linha estão os estudos mais voltados à técnica e tecnológica, explorando campos como inteligência artificial, computação gráfica e informática. A última linha é a menos explorada:

Por fim, encontramos a terceira tendência, a dos estudos formalistas, que aborda questões referentes à linguagem, à estética, à retórica do meio e que procura investigar as formas expressivas e potencialidades intrínsecas do videogame. [...] É nessa linha que encontramos o menor número de pesquisadores e de trabalhos científicos desenvolvidos. Acredito que tal fato ocorra em virtude de três fatores: o preconceito, ou falta de status perante a comunidade científica em se estudar videogames; a novidade do enfoque, ou seja, a falta de uma tradição formal calcada nesses estudos, o que também impossibilita a criação de uma base sólida para o seu desenvolvimento em extensão e profundidade; e a aparente indiferença do mercado e dos próprios jogadores em relação a essas questões, já que há uma crença comercial generalizada de que tudo funciona bem independentemente dessas considerações: “os jogos são bastante vendidos e os jogadores estão felizes” (NESTERIUK, 2009, p. 25).

Nesteriuk (2009) reforça que o avanço dos estudos sobre os jogos pela abordagem formalista originou duas correntes de interpretação: a dos chamados ludologistas, que estudam pela perspectiva dos jogos em si, e a dos narratologistas. Para estes, os jogos eletrônicos devem ser analisados por sua narrativa, seu enredo e seus personagens, de modo semelhante ao que ocorre com o estudo literário.

Além disso, Nesteriuk (2009) diz que as narrativas sempre estiveram apoiadas em três suportes: a oralidade, a escrita e a transmissão a distância em tempo real, utilizada por jogos eletrônicos. Outros três elementos também necessários à narrativa são as personagens, o ambiente e a ação. Todos eles compõem os jogos eletrônicos. Contudo, seria limitante simplesmente aplicar teorias da literatura de séculos anteriores aos estudos das narrativas de *games*.

A poética fornece um conjunto de ferramentas perfeito para a compreensão da tragédia grega antiga, mas o mundo que Aristóteles tentou entender não envolvia computação ou instalações de memória praticamente ilimitadas. Parece quase arcaico supor que as teorias da narração desenvolvidas para a era da máquina de escrever sejam adequadas

para explicar narrativas digitais interativas (KOENITZ, 2015, p. 96, tradução nossa).<sup>2</sup>

Para compreender as novas possibilidades de narrativa nos *games*, Koenitz (2015) utiliza o termo *narrativa digital interativa* (*IDN*, sigla em inglês para *interactive digital narrative*), a qual se diferencia da simples narrativa em plataformas digitais pelo caráter interativo e a finalidade de contar uma história. Na narrativa digital interativa, o jogador avança gradualmente no *game* em um sistema com diferentes possibilidades de ações. Importante observar que esse mundo de possibilidades de interação só é factível, como afirma Rodríguez (2006), no ciberespaço. O jogador precisa assumir e concordar com as regras deste espaço.

Quando se está imerso num mundo virtual, faz-se necessário que o usuário aceite as normas daquela plataforma, independente se suas ações e comportamento no mundo real sejam diferentes do virtual. Imersos estamos dispostos a aceitar o que nos é dado (BUSARELLO; BIEGNING; ULBRICHT, 2012, p. 3).

Com o avanço da tecnologia, o espaço virtual se alargou, ampliaram-se as possibilidades de o jogador escrever uma história diferente em determinado jogo, baseada em suas opções e habilidade para enfrentar desafios. É o caso, por exemplo, do jogo *Star Ocean: Second Evolution*, que pode ter até cem finais alternativos.

Pelo que se pode perceber até aqui, consolida-se uma alternativa para o entendimento do universo dos *games* como simples jogos, ora vistos como degeneradores, ora como entretenimento ou mero suporte a outras áreas do conhecimento entendidas como mais sérias e importantes. Em outra linha de estudo, as narrativas eletrônicas são exploradas por suas possibilidades estéticas e artísticas.

### 3.2 História da sexualidade e teoria *queer*

Na década de 1960, enquanto a tecnologia evoluía para a criação de jogos eletrônicos, de início extremamente reservados (o primeiro *game* jogável em uma televisão surgiu apenas em 1967), o movimento LGBTQIA+ começou a se organizar, especialmente motivado por conflitos em Nova York em 28 de junho de 1969, onde houve repressão policial durante cinco noites de protesto em prol do reconhecimento de direitos civis. Tal acontecimento ficou conhecido mundialmente como *Revolta de Stonewall*.

---

<sup>2</sup> No original: “The poetics provide a perfect toolset for understanding ancient Greek tragedy, but the world that Aristotle tried to understand did not involve computation, or practically limitless memory facilities. It seems almost as archaic to assume that theories of narration developed for the era of the typewriter will be adequate to explain interactive digital narratives”.

Um ano antes, Robert Jesse Stoller apresentou um novo conceito de gênero no livro *Sexo e gênero*, obra que propõe uma distinção entre sexo, referente à biologia, e gênero, relacionado às expectativas sociais e aos papéis dos indivíduos, a como se sentem e se expressam em sociedade. O movimento feminista utilizou bastante essa concepção teórica para demonstrar a construção da identidade das mulheres.

Em 1990, Judith Butler (2003) publica o livro *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*, em que contesta a hegemonia heterossexual e a acusa de delimitar nossa compreensão sobre cultura e sociedade, permitindo uma série de privilégios nos campos político e econômico para os sujeitos que se enquadram em suas normas. Enquanto isso, pessoas LGBTQIA+ são descritas e combatidas como subversivas, degeneradas, uma ameaça à heterossexualidade compulsória, calcada no modelo familiar tradicional. Butler (2003) ajuda a consolidar uma nova perspectiva de leitura da sociedade, a teoria *queer*.

O termo *queer* vem do inglês e, segundo Louro (2009, p. 38), “pode ser traduzido por estranho, talvez ridículo, excêntrico, raro, extraordinário”, comumente utilizado para retratar indivíduos que fugiam do padrão binário heterossexual. A ideia dos ativistas e teóricos da causa LGBTQIA+ foi ressignificar a palavra, dando-lhe contornos positivos.

Um dos pensadores mais relevantes a inspirar os teóricos *queer* foi o francês Michel Foucault. Em sua obra *História da sexualidade*, aborda uma genealogia da sexualidade no Ocidente. Para o escritor francês, até o século XVIII havia três códigos que dividiam o tema do sexo entre o lícito e o ilícito, a saber, o código canônico, a pastoral cristã e a lei civil, todos prevendo a relação sexual apenas no matrimônio monogâmico e com a finalidade única de procriação, rejeitando o prazer sexual.

Apesar disso, segundo Foucault,

no início do século XVII ainda vigorava uma certa franqueza. As práticas não procuravam o segredo; as palavras eram ditas sem reticência excessiva e as coisas sem demasiado disfarce; tinha-se com o ilícito uma tolerante familiaridade (FOUCAULT, 1988, p. 9).

A partir do século XIX, a sexualidade é abordada sob perspectiva médica e psiquiátrica, torna-se domínio da sociedade burguesa, que concebe todo um aparato de conceitos clínicos para examiná-la, vigiá-la e controlá-la.

Ora, o aparecimento, no século XIX, na psiquiatria, na jurisprudência e na própria literatura, de todo uma série de discursos sobre as espécies e subespécies de homossexualidade, inversão, pederastia e “hermafroditismo psíquico” permitiu, certamente, um avanço bem marcado dos controles sociais nessa região de “perversidade” (FOUCAULT, 1988, p. 96).

Nesse período, segundo Foucault (1988), o homossexual é “inventado”, altera-se a antiga noção, muito ligada ao contexto religioso, do sodomita. Na concepção de Louro (2009), a homossexualidade marca um tipo específico de sujeito fora da normalidade desde a segunda metade do século XIX. O homossexual não é mais um sodomita, um indivíduo pecador que se relaciona sexualmente com outro do mesmo sexo. Ele é, a partir de então, um personagem inteiramente ligado à sua sexualidade.

Contudo, essa patologização da homossexualidade, bem como a tentativa de exercer controle sobre ela através de sua classificação, permitirão aos sujeitos LGBTQIA+ construir um contradiscurso para falarem por si em busca da legitimação de sua identidade em todos os seguimentos sociais, como na ciência, na filosofia, na arte e na literatura.

### 3.3 Literatura *queer*

Uma literatura *queer*, diferentemente da literatura homoerótica, não apenas trabalha com a representação de sujeitos fora da normativa heterossexual, mas também problematiza os conceitos de sexo e gênero, destruindo as muralhas do binarismo homem/mulher, hétero/homo e macho/fêmea. Nessa visão, a argumentação clássica da sexualidade “construída pelos discursos das igrejas, da psiquiatria, da sexologia, do direito desde os finais do século XIX” (LOURO, 2009, p. 85) é colocada em xeque e os dois gêneros tradicionais são ora multiplicados, ora exterminados, permitindo aos corpos passearem livremente por espaços antes proibidos.

Em seu artigo *O fantasma travesti: uma rapsódia queer*, Emerson Silvestre (2020) afirma que o romance de Orthof pode ser considerado *queer* não apenas por retratar uma personagem fora do universo cis heteronormativo, mas também por “apagar qualquer vestígio de lógica narrativa e ao desafiar o Realismo com o qual a produção da década de oitenta costumava tratar a ficção literária” (SILVESTRE, 2020, p. 40). Assim, pode-se perceber que não se deve reduzir a literatura *queer* a narrativas que reproduzem identidades não hegemônicas.

Sob essas perspectivas, analisaremos o game *The Last of Us Part II* para entender como um universo pós-apocalíptico pode apresentar um mundo de resistência e subversão do normal, não apenas no campo da sexualidade, mas também na representação do espaço, dos corpos e da afetividade.

### 3.4 O jogo mais premiado da história à luz da teoria *queer*

Era uma vez um mundo em que todos os principais pilares da sociedade ruíram. Os edifícios de grandes organizações, como igrejas, parlamentos, universidades e multinacionais estão mofados, tomados por fungos. A sociedade, antes dividida pelo binarismo homem e mulher, agora está partida entre não infectados e infectados, apenas estes últimos podem caminhar livremente pelas ruas e espaços públicos, antes dominados pela civilização.

A segunda parte de *The Last of Us*, lançada seis anos depois da primeira, se passa cinco anos após o fim do primeiro jogo, no qual Joel impede que Ellie seja sacrificada para encontrar uma cura para a doença que assola a humanidade. A garota agora vive em um acampamento, onde tenta uma vida normal em um universo estranho. A jovem consegue fazer novas amizades durante esse período, especialmente com o casal Jesse e Dina. Porém, algo mais que amizade se forma entre as amigas, após Dina terminar com Jesse.

Numa história paralela, encontra-se outra jovem, Abby. Ela lidera um pequeno grupo dentro de uma grande organização, a Frente de Libertação de Washington (WFL). A garota é filha do cirurgião assassinado por Joel no *game* anterior e quer vingança pela morte do pai. Em dado momento, Abby encontra Joel com seu irmão Tommy, e os leva a uma emboscada que terminará com o protagonista do primeiro jogo morto violentamente na frente de Ellie e Tommy.

Abby e seu grupo poupam os dois, mas ambos buscarão vingança. Tommy, temendo pela segurança de Ellie, vai à frente, mas a garota parte no dia seguinte com Dina atrás de Abby e seu grupo. O mundo em *The Last of Us*, porém, não é perigoso apenas pelos rivais humanos: os infectados são uma ameaça ainda maior nessa jornada. Ellie precisa revelar a Dina sobre sua imunidade contra o fungo que domina o cérebro dos seres humanos e os transforma em zumbis. Dina, por sua vez, também revela seu segredo: está grávida de Jesse.

Ante a revelação, Ellie deixa Dina em segurança em um teatro abandonado e segue sozinha em busca de Tommy. O jogo segue com seus perigos. Ellie encontra Jesse e Tommy em sua jornada, mas os três são capturados por Abby.

Abby, antagonista da história, não é vilã. Sua história corre paralela a de Ellie. Ambas têm seu ponto de vista a respeito dos acontecimentos e suas justificativas para os crimes cometidos. O mundo caótico enseja novas concepções de justiça e moral, de modo que a força e o poder são os novos juízes e jurados sempre a sentenciar rivais à pena de morte.

### 3.5 Corpos e sexualidade em *The Last of Us Part II*

Meninas vestem rosa e meninos vestem azul. O corpo masculino é musculoso e viril. O homem é mais alto e mais forte. A mulher é mais delicada, sensível e gentil. Os garotos têm pênis e as garotas têm vagina. O que foge desse binarismo é estranho, anormal, é *queer*.

Como afirmamos acima, *The Last of Us* criou um binarismo entre infectados e não infectados. Enquanto a nossa sociedade espera que indivíduos nascidos com vagina sejam mulheres compassivas, submissas e voltadas para a maternidade, em um mundo dominado por um fungo “zumbi” não há espaço para delicadezas. Todas as pessoas precisam estar em constante vigilância, e matar é uma necessidade tão básica quanto se alimentar.

Isso transforma a mente e os corpos de todos. Abby, antagonista do game, é uma das personagens jogáveis. Possui um corpo que poderia ser lido como masculino, seios pequenos e bastante músculo. Seu corpo, que talvez fora do game fosse estranho, diferente e motivo de comentários pouco elogiosos, não causa estranheza naquele universo distópico. Poder-se-iam citar outros corpos assim, como Emily, líder dos serafitas, além de inúmeras outras personagens coadjuvantes que surgem durante o jogo.

Outro corpo que poderia causar “estranhamento” é o de Lev. Membro dos serafitas, uma organização com forte apelo religioso, ele é um menino transexual que descobre sua verdadeira identidade de gênero dentro de uma seita religiosa com um culto estranho inspirado por uma profetiza. Não se tem ciência do conteúdo exato das crenças deles, mas se sabe que eles acreditam que as desgraças daquele mundo são fruto do pecado dos humanos.

Devido a essa perspectiva de mundo, os serafitas procuram recriar um universo binário, em que mulheres e homens possuem papéis diferentes. Ao raspar a cabeça, Lev estaria agindo como o que se esperaria de um homem, que para eles não se esperaria de uma pessoa biologicamente do sexo feminino.

Lev é, assim, um grito de resistência em um grupo que tenta se reorganizar em moldes antigos. Seu corpo se rebela à padronização binária imposta por sujeitos de pretensa inspiração divina. Lev é, de certo modo, uma representação no universo de *The Last of Us* de conceitos anteriores ao apocalipse da história. Em um mundo em que se podem ver corpos estranhos, exibindo suas aberrações no meio da rua, desnudos e sem genitálias, o que é perseguido e odiado pela religião é um menino educado e esperto, que se diferencia pelo simples fato de ser transexual.

Além de corpos *queer*, o game apresenta sexualidades *queer*. *The Last of Us Part II* é protagonizado por uma garota que poderia ser lida como homossexual ou talvez bissexual. Ellie demonstra seu amor, afeto e ciúmes por sua namorada Dina. Estar em um mundo de cabeça para baixo não impede as paixões e a sexualidade das jovens de se manifestar.

A princípio, esse parece se tratar de um simples romance homoerótico. Mas se, como vimos, a homossexualidade é uma invenção do século XIX, se os papéis de gênero foram descobertos no século XX, o século XXI distópico de *The Last of Us* talvez seja o local em que os papéis masculinos e femininos desapareceram.

Em um mundo pós-apocalíptico parece não haver espaço para manutenção de ideias limitantes calcadas na heteronormatividade. A religião tradicional ruiu, o Estado desapareceu e a ciência precisa se ocupar de coisas mais urgentes do que a manutenção de um binarismo sexual.

O indivíduo não é, nesse mundo caótico, mais ou menos normal por se relacionar com alguém do mesmo gênero. O carinho e o afeto parecem ser igualmente estranhos em um mundo dominado por criaturas irracionais. Os beijos e o sexo entre Ellie e Dina são as tentativas dos seres racionais de viverem seus desejos e impulsos de resistência e sobrevivência frente a um desfile constante e despidorado da morte.

#### **4 Considerações finais**

O mundo sempre foi *queer* e estranho. O que se determina como padrão ou natural só se caracteriza assim diante das forças de oposição e resistência. Normalidade não é um conceito definido por si, mas sempre em posição de combate, variável e flexível.

A arte de contar narrativas sempre esteve presente na história — nas tábuas de madeira e argila, nas paredes dos grandes templos, nos corpos, na tradição oral, no papel, no cinema, na televisão e nos games. A inventividade humana procura se adaptar às diferentes plataformas para transmitir uma mensagem ou simplesmente entreter.

O medo do novo também acompanha a humanidade desde tempos primitivos. Neste trabalho, abordou-se como a tradição enraíza dois preconceitos limitadores. O primeiro diz respeito a juízos de valor que tentam reduzir as narrativas aos cânones do livro impresso. Só tem valor artístico aquilo que foi experimentado pelo tempo. Outro preconceito, este muito mais danoso, é o que limita a identidade de gênero e a sexualidade a um binarismo heteronormativo, que entende o feminino como oposto do masculino e invisibiliza inúmeras identidades e formas de afeto.

Numa concepção de mundo natural, desenhada a partir do modelo científico do século XIX, o que foge do idealizado é uma aberração que precisa ficar escondida em hospícios, cadeias ou dentro de casa. Vale tudo para que o diferente não se manifeste. Neste sentido, as mídias digitais, ao exporem para o jogador/expectador corpos, identidade de gênero e

sexualidades *queer*, contribuem para um desmonte das forças de opressão, tiram da escuridão e fortalecem indivíduos que, há séculos, resistem à normalização.

## Referências

ARISTÓTELES. **Poética**. Trad. Eudoro de Sousa. 2. ed. Imprensa Nacional – Casa da Moeda. 1990. (Série Universitária — Clássicos de Filosofia).

BUSARELLO, Raul Inácio; BIEGNING, Patrícia; ULBRICHT, Vania Ribas. **Narrativas interativas**: imersão, participação e transformação no caso da nova tecnologia para games “kinect”. [S.l.], 2012. Disponível em: [https://www.ipea.gov.br/panam/pdf/GT2\\_Art3\\_Raul.pdf](https://www.ipea.gov.br/panam/pdf/GT2_Art3_Raul.pdf). Acesso em: 15 jul. 2022.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Trad. Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I**: a vontade de saber. Trad. Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

KOENITZ, Hartmut *et al.* Towards a specific theory of interactive digital narrative. *In*: INTERACTIVE Digital Narrative. 1. ed. New York: Routledge, 2015. p. 91-105.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LOURO, Guacira Lopes. Foucault e os estudos *queer*. *In*: RAGO, Margareth; VEIGA-NETO, Alfredo (orgs.). **Para uma vida não-fascista**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 135-142.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2001.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas ligações e potencialidades. *In*: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (orgs.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 23-36.

RODRÍGUEZ, Jaime Alejandro. **El relato digital**: hacia un nuevo arte narrativo. [S.l.]: Editorial Libros de Arena, 2006. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/23242364/El-relato-digital-hacia-un-nuevo-arte-narrativo>. Acesso em: 15 jul. 2022.

SILVESTRE, Emerson. O fantasma travesti: uma rapsódia *queer*. **Anuário de Literatura**, Florianópolis, v. 25, n. 1, p.39-52, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/2175-7917.2020v25n1p39>. Acesso em: 15 jul. 2022.

SPARGO, Tamsin. **Foucault e a teoria queer**: seguido de Ágape e êxtase — orientações pós-seculares. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.