
Gay For Pay: Uma crítica à monetização dos afetos queer¹

Julia STATERI²

Lucas Aguiar GOULART³

Instituto de Tecnologia e Inovação - INTELI, São Paulo, SP

Universidade Paulista - UNIP, São Paulo, SP

Resumo:

Este trabalho versa sobre a reprodução de circuitos afetivos LGBTQIA+ em jogos digitais, e de que maneiras esses circuitos são arrançados para a promoção e manutenção de modelos de negócio possivelmente predatórios em jogos de *visual novel*. Compreendemos que jogos do tipo *visual novel*, subgênero de romance, têm se mostrado cada vez mais compostos por e para públicos LGBTQIA+. Compreendemos que esses jogos acabam se apresentando enquanto substrato de “arquivos de sentimentos LGBTQIA+”, circuitos de afeto materializados como formas de pessoas LGBTQIA+ que lidam com o trauma cotidiano da heteronormatividade. Dessa maneira, analisaremos com a metodologia MDA Framework os jogos *The Arcana*, *The Elementalists, Book 1* e *Touchstarved* - jogos realizados por pessoas abertamente apoiadoras das causas LGBTQIA+. Nossa observação traz uma crítica, sobretudo às escolhas de design dos dois primeiros títulos, que se submetem ao modelo de monetização conhecido como “*pay-per-choice*”. Dessa maneira, discutiremos de que maneira elementos de “arquivos de sentimento” da coletividade LGBTQIA+ acabam sendo produzidos e utilizados, mas ao mesmo tempo tendo seu acesso regulado via monetização intra-jogo, compondo uma discussão ética acerca de commoditização de manifestações coletivas via *gameplay*.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa – Games do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

² Doutora em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Unicamp, realizou pesquisa de pós-doutorado pelo programa de Tecnologias da Inteligência e Design Digital - TIDD, PUC-SP, professora no Instituto de Tecnologia e Inovação - INTELI - SP, e-mail: julia.stateri@prof.inteli.edu.br.

³ Doutor em Psicologia Social pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS, pesquisador de pós-doutorado pela Universidade Paulista, UNIP, e-mail: lagoulart1985@gmail.com.

Introdução

Este texto propõe uma análise inicial de títulos de videogame do gênero *visual novel* LGBTQIA+ de subgênero romântico que operam por alguma forma de monetização, dando ênfase nos títulos que disponibilizam a compra de moedas ou créditos para a realização de ações (*pay-per-choice*). Realizaremos uma análise utilizando o *MDA Framework* (HUNICKE; LEBLANC; ZUBECK; 2004), visando compreender as relações entre o design da experiência de jogo e seu equilíbrio com a sustentabilidade deste enquanto produto comercial. Serão analisados os títulos: *The Arcana*, *The Elementalists, Book 1* e *Touchstarved*. Com base numa fundamentação teórica que constitui os jogos de afeto e *visual novels* dentro da teoria dos afetos nas comunidades *queer*, realizamos uma análise crítica sobre as escolhas de design, posicionamento no mercado e respectivas estratégias de comunicação diante da comunidade LGBTQIA+ visada como público-alvo, enfocando nas economias internas de comoditização de afetos interpelantes desses títulos. Longe de buscar realizar alguma forma de juízo moral dos títulos analisados, alertamos para os possíveis perigos da repetição de determinados modelos de negócios e fórmulas de comunicação, apontando possibilidades para criação e disponibilização de jogos que venham a mitigar as vulnerabilidades de uma população que já sofre com a exclusão.

Jogos de Afeto e Visual Novels

Jogos que têm como centralidade expressões sentimentais - jogos de afeto - têm uma cultura bastante reconhecida dentro dos jogos digitais, sendo os chamados “Love Testers” (aparelhos gráficos que “testavam” o amor de casais) comuns em fliperamas desde os anos 1970. Historicamente, contudo, estes encontram dificuldades em sua visibilização, seja devido às restrições técnicas das interações humano-computador - onde possibilidades de feedback quantitativo e jogos cooperativos encontram maior dificuldade em sua composição nos anos iniciais dos videogames - quanto culturais - como a “tomada” dos *arcades* por homens jovens durante a década de 1980 e a temática de “*power fantasy*” encampada pela indústria desde este mesmo período. Entretanto, a quantidade e uso desses jogos tem se proliferado, embora sua relevância siga baixa em

plataformas online comerciais. Jogos de afeto ainda são considerados “de cunho íntimo” (GRACE, 2020).

Os videogames do gênero *visual novel* recebem esta denominação por terem como impulso condutor da jogabilidade o foco na narrativa. Tendo se originado no Japão, as *visual novels* eram conhecidas inicialmente como *adventure games* (GETTYSBURG COLLEGE, 2023), graças à sua característica, até então particular, de oferecimento de múltiplas escolhas para o curso de ação da pessoa que joga. Tornaram-se populares graças aos chamados *Dating Sims*, que traduzimos livremente como “simuladores de encontro” - jogos geralmente construídos em torno da pessoa jogadora no papel de protagonista, buscando um relacionamento afetivo com um ou mais candidatos românticos da história proposta. Não por acaso, ainda atualmente, o subgênero mais popular de *visual novels* é o romance, ainda construído sob a premissa dos antigos *Dating Sims*: a pessoa que joga, na maioria das vezes, visualizando toda a ambientação em primeira pessoa, é colocada no contexto que se chama de “harém” ou “harém invertido”⁴ e deverá realizar uma série de escolhas que poderá levar a um final feliz ou um final triste com um dos seus candidatos românticos.

Recentemente, em boa parte graças à popularização das plataformas para a distribuição de jogos independentes (como por exemplo a Itch.io), o número de *visual novels* com temas de interesse para a comunidade LGBTQIA+, ou mesmo LGBTQIA+ *friendly*, tem crescido consideravelmente. Quando da escrita deste artigo, a TAG (palavra-chave para indexação de jogos na plataforma) “*Visual Novel*” se encontrava entre as mais populares do Itch.io, com 29.263 jogos indexados. Dentre estes resultados, se filtrarmos apenas os que se encontram indexados especificamente pela TAG “LGBT”, encontraremos 1.860 *visual novels*. É possível encontrar, também, jogos sob a

⁴ Desde o surgimento dos *Dating Sims*, estabeleceu-se como uma narrativa de “harém” quando o protagonista é identificado como tendo o gênero masculino e diversos personagens identificados com o gênero feminino são apresentados na narrativa como seus possíveis interesses românticos. Com o surgimento e popularização dos chamados *otome games* (ou, em traduções livres possíveis, “jogos para moças”, “jogos para mulheres solteiras”, “jogos para donzelas”, dentre outras), cunhou-se o termo “harém invertido”, também encontrado como “harém inverso”, no qual a protagonista, identificada pelo gênero feminino, é colocada num contexto de busca do relacionamento romântico com um dos personagens identificados pelo gênero masculino.

indexação de nichos específicos como “*Lesbian*”, “*Gay*”, “*Yaoi*”, “*Yuri*”⁵, dentre outros.

Comunidades Queer e a Comoditização do Afeto

Aubrey Anable (2017) argumenta que, para além de uma relação de leitura de textos ou “entretenimento” simples, os jogos digitais seriam “estruturas de sentimentos” - experiências que estão além de relações “simples” de diversão por *gameplay* e seus efeitos, compondo uma imersão simbólica que introduz a pessoa que joga em uma estrutura afetiva de coletividade. Para finalidade deste artigo, propomos uma concepção de “afeto” dentro das produções de Sara Ahmed (2012). Longe de ser uma concepção de foro íntimo, os afetos são redes móveis que perpassam seres (humanos e não humanos) produzindo emoções e relações entre eles. Estes afetos são possíveis apenas nessas passagens, sendo uma concepção entre corpos, promovendo emoções e relações, moldando-se e relacionando-se de maneira fugaz. Embora passageiras, muitas dessas produções afetivas tornam-se “viciadas”, aludindo a sentimentos e relações repetitivas, as quais denominam-se “circuitos afetivos”. Esses circuitos afetivos não apenas produzem sentimentos, mas também dão sentido social aos mesmos de maneira simbólica, mantendo economias internas locais de produção de sentimentos e relações.

Dessa maneira, esses circuitos afetivos acabam produzindo-se enquanto ferramentas para lidar com a vida dentro do sistema capitalista tardio contemporâneo, especialmente em relação a “traumas”. Ann Cvyktovich (2003), seguindo uma noção proveniente de autores como Walter Benjamin e Michel Foucault, compreende trauma como um fenômeno “irrepresentável”, ou seja uma instância que resiste uma tradução única, simples ou que encerre simbolicamente o fenômeno. Contudo, a autora não compreende “trauma” apenas como grandes eventos de violência e opressão, mas sim um “trauma cotidiano”, que se encontraria na existência de certas pessoas no capitalismo - como, por exemplo, pessoas LGBTQIA+. Dessa maneira, a utilização de tais circuitos afetivos para lidar com traumas em relação a sexualidade e gênero acabam criando uma série de produções culturais coletivas, o que a autora chama de “arquivos

⁵ Yaoi e Yuri são termos no idioma japonês que identificam conteúdos que tratam do relacionamento homoafetivo entre homens e entre mulheres, respectivamente.

de sentimentos”. Estes arquivos de sentimento dispõem da composição de diversos sentidos para os traumas cotidianos, desafiando a ideia de sofrimento psíquico como uma agrura privatizada e a própria divisão das esferas pública e privada, promovendo a politização dos impactos dos traumas cotidianos causados pela heteronormatividade.

Os efeitos sentimentais produzidos por esses circuitos e arquivos promovem então uma organização coletiva e um arcabouço sentimental para se lidar com o trauma e as dificuldades impostas simbolicamente pela heteronormatividade, sendo vital para a conjunção do que se convencionou chamar de comunidade LGBTQIA+. Dessa maneira, é possível compreender que símbolos históricos, vivências e expressões características remetam a circuitos afetivos característicos - o que aqui chamaremos de “afetos *queer*”, compreendendo o papel destes na manutenção e reconhecimento de comunidades LGBTQIA+. Este afeto *queer* não necessariamente significa a reprodução de imagens gênero/sexodiversas, mas também no questionamento de outros circuitos afetivos que mantêm as lógicas heteronormativas baseadas na reprodução e na anti-política, como organizações de sexualidade enquanto construto privado universal (BERLANT E WARNER, 1998), a centralidade da felicidade (AHMED, 2020), a compreensão do tempo reprodutivo como única referência possível (KVELLER, 2022) e nas cenas de bem-estar do capitalismo clássico como única possibilidade de vida digna (BERLANT, 2012). Em relação aos jogos digitais, os afetos *queer* também contrastam com circuitos afetivos que definem o jogo como apolítico *a priori* e centrado em uma experiência de diversão escapista (GOULART E NARDI, 2019).

A relação entre jogos digitais e estes afetos *queer* tem tornado-se cada vez mais material, tanto na produção de jogos pensando nas experiências LGBTQIA+, ou ainda em uma leitura questionadora das repetições que sustentam o jogo enquanto heteronormativo. Jogos chamados “avant-garde”, onde a vivência de pessoas LGBTQIA+ são organizados em mecânicas “antijogo”, promovendo frustração e estranhamento (RUBERG, 2020), e de “leituras densas” de jogos tradicionais demonstram ali possibilidades de subversão de expectativas e possíveis alusões ao desconforto da vida cotidiana (RUBERG 2019, PHILLIPS 2020). Em relação aos *Dating Sims* em si, jogos como Dream Daddy, apesar de um foco homonormativo em famílias nucleares, traz à tona as possibilidades de (homo)sexualização de figuras

paternas tradicionais, questionando a masculinidade que sustenta lógicas heteronormativas (SCHAUFERT, 2018), enquanto *Monster Prom* traz novamente à tona relações entre a monstrosidade e sexualidades não-heterossexuais (KRETZSCHMAR E SALTER, 2020).

Contudo, a estrutura afetiva capitalista congela esses afetos para uma repetição visando sua normalização, balizadora de realidades - deslocando potências questionadoras provenientes de contra-públicos marginalizados para lógicas de reprodução do capital. Essa passagem lógica se dá na constituição da “representação” enquanto marco maior da diversidade, compondo públicos LGBTQIA+ não mais como coletivos questionadores mas como “públicos-alvo mercadológicos” (SHAWN, 2014). O engessamento de afetos *queer* para uma lógica comoditizada de “diversidade” após o chamado Gamergate migrou essa lógica de forma substancial para as comunidades LGBTQIA+ dentro das culturas de jogo digital (GOULART, BLANCO, HENNIGEN, 2020), sendo então importante um mapeamento dessas relações de economia interna entre afetos, comunidades *queer* e comoditização.

Análise

Iniciaremos nossa análise pelo título *The Elementlists, Book 1*, uma *visual novel* indexada ao lado de outros 7 títulos LGBTQ+ (a plataforma não utiliza a sigla LGBTQIA+) *friendly* da plataforma *Choices*. Embora, quando da composição deste estudo, a referida indexação conte com um total de 8 títulos, uma rápida exploração mostrou que há títulos não indexados na plataforma e que permitem a seleção do gênero da protagonista, com qual sexo biológico a pessoa gostaria de se identificar visualmente, bem como seus possíveis interesses afetivos - que podem ser heteroafetivos, homoafetivos, biafetivos ou aromânticos. No caso de *The Elementlist, Book 1*, este traz alusões a livros, filmes e jogos da franquia *Harry Potter*. Sua estrutura segue o padrão da plataforma, iniciando o jogo com as possibilidades de escolha do gênero com o qual a pessoa que joga gostaria de se identificar, sua aparência física, seus interesses românticos e seu nome.

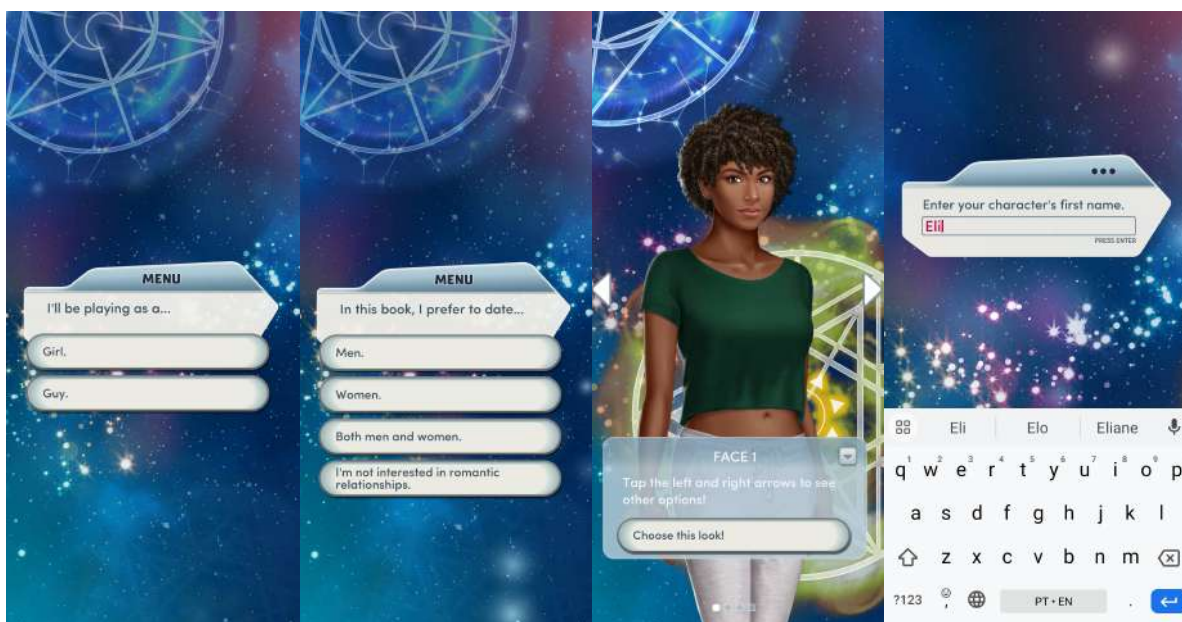


Figura 01 - Captura das telas iniciais *The Elementalist*. Fonte: PIXELBERRY, 2023.

Selecionadas as características de identificação entre a pessoa que joga e protagonista do jogo, é dado o contexto da história por meio de uma introdução. O jogo costuma introduzir sua primeira possibilidade de escolha logo no início. No caso de *The Elementalist*, a primeira escolha paga que se apresenta é a possibilidade de comprar com “diamantes” (a moeda da plataforma) uma roupa diferente das opções padrão. As escolhas pagas podem vir sob a forma dos mais diversos elementos justificáveis pelo roteiro do jogo, como memórias, narrativas de personagens secundários, equipamentos que possam ser utilizados em momentos específicos, além de, ações que representem afeto e intimidade entre personagem sob controle da pessoa que joga e demais personagens (nosso foco neste trabalho). Essas expressões de afeto representam desde interações emocionais - como trocas de confidências - até expressões físicas de afeto - como beijos, abraços e relações sexuais - descritas apenas textualmente, de forma mais romântica do que explícita/pornográfica.



Figura 02 - Captura de tela com opção de escolha paga. PIXELBERRY, 2023.

Além dos “diamantes”, a *Choices* também conta com “chaves”, recursos utilizados para desbloquear capítulos do título selecionado. Tanto “diamantes”, quanto “chaves” podem ser comprados, mas também podem ser recarregados de forma alternativa. Os “diamantes” podem ser coletados por ações como: terminar um capítulo, assistir a um anúncio e cumprir desafios dentro da própria plataforma. É possível recarregar estes recursos com investimento de tempo na plataforma. Quanto mais a narrativa do título avança, com o aumento da intimidade com outros personagens e maiores possibilidades de contatos “aprofundados” com seu(s) interesse(s) romântico(s), mais caras essas escolhas se tornam. Desse modo, romper o fluxo do jogo para coletar diamantes por dias, às vezes semanas, pode ser bastante frustrante para a pessoa que joga.

Na mesma linha de funcionamento encontramos *The Arcana*. Um título lançado com uma campanha focada no público *queer*. O título trabalha com personalidades tipificadas de maneira bastante delineada, posteriormente replicadas por outros títulos da desenvolvedora, bem como do próprio título *Touchstarved*.

A visual novel *The Arcana* trabalha com uma estrutura narrativa que se relaciona com a pessoa que joga por meio da seleção de seus pronomes de preferência, dentre masculino, feminino e neutro. Dos pontos positivos da narrativa, vale a pena mencionar que há um rompimento com a estereotipia característica das narrativas escritas para

retratar personagens *queer* as quais, na busca por soarem engajadas, colocam as questões da relação com a heteronormatividade numa perspectiva de estranheza e, não raro, de dor. É comum que narrativas tidas como representativas das minorias sejam escritas de forma a destacar expressões de estranhamento e preconceitos vividos, quando na maioria das vezes não é isso que o público identificado como esta minoria busca enquanto entretenimento. Assim, *The Arcana* tem como mérito apresentar uma narrativa na qual as relações homoafetivas retratadas são tratadas como normais e socialmente aceitas pelo universo proposto pelo jogo. Personagens que fujam aos padrões estereotípicos, também no que diz respeito aos seus corpos, são apresentados, sem que a discussão central se torne se estes devem ou não ser aceitos socialmente pela realidade do jogo. Por outro lado, *The Arcana* traz como problemática o fato de que segue o mesmo modelo de negócios de outros títulos que têm como *commodity* do jogo, o afeto. Dadas as características das escolhas de design, narrativa e, principalmente, de marketing do jogo, estamos falando especificamente dos afetos *queer*. Dado o modelo de microtransações do jogo original, vendido como um aplicativo desenvolvido pelo estúdio Nix Hydra, que foi mantido quando da aquisição deste pela plataforma Dorian (2022), repete-se a problemática do investimento de dinheiro e tempo para que se possa experienciar de forma completa o engajamento emocional que o jogo tem a oferecer. A ética do design deste aplicativo e da escolha de negócios torna-se ainda mais turva quando olhamos para os processos de formação da comunidade de jogadores do *The Arcana*, por meio de planos de comunicação com um marketing focado no público *queer* e que culmina na aquisição por uma plataforma que não transferiu o histórico de escolhas pagas de seus jogadores para o novo ambiente, ao mesmo tempo em que tem como fonte de seu faturamento as produções de conteúdos feitas por fãs.

Quando surge o estúdio Nix Hydra, ele é apresentado como “(...) um estúdio de games mobile fundado por mulheres, com um portfólio de games e aplicativos populares com mulheres.” (2023) Com foco no desenvolvimento de jogos orientados para a demografia feminina entre 16 e 28 anos (CHEN, 2013), *The Arcana* opta por uma narrativa que acomoda a diversidade e passa a fundamentar a construção de uma comunidade produtora de conteúdos de fãs: ilustrações, cosplays (inclusive estimulados por concursos do próprio estúdio), etc. Estes fãs, convertidos no que o campo do

marketing chamaria de “advogados de marca” são os mais ferrenhos divulgadores e defensores do jogo, até o momento da aquisição pela plataforma Dorian. A aquisição não foi bem recebida dado o problema de integração anteriormente mencionado, bem como o fato de que, por se tratar de uma plataforma que é monetizada em cima dos conteúdos produzidos por admiradores e que se encontra misturado a outros títulos autorais do catálogo, Dorian traz uma percepção de desorganização e fragmentação de seus conteúdos. Capítulos são lançados e podem ser lidos sem contexto prévio, enquanto algumas histórias não possuem e talvez jamais venham a consolidar um final claro. Não há controle de qualidade tanto no que diz respeito à qualidade da escrita, quando à qualidade dos gráficos. Ainda assim, espera-se que a pessoa que joga desembolse um valor em dinheiro para realizar escolhas.



Figura 03: Captura de tela. Fonte: DORIAN, 2023.

Bebendo da fonte do aplicativo original de *The Arcana*, surge a proposta da visual novel *Touchstarved*. O título do *Red Spring Studio* se apresenta para financiamento via Kickstarter como sendo uma proposta diversa de ficção interativa, que se desenrola com base na escolha inicial entre três arquétipos pela pessoa que joga: *The Unnamed*, *The Hound* e *The Alchemist*. Quando do lançamento da demo, em termos pragmáticos, a escolha do arquétipo inicial trouxe algumas mudanças sutis quando aos diálogos baseados na história anterior da personagem protagonista controlada por quem joga. Quanto à fundação do estúdio, nas palavras dos próprios criadores em seu site oficial (2023):

“O Red Spring Studio é um pequeno estúdio indie, fundado por pessoas queer e não brancas que são veteranas na indústria de games.

Nosso objetivo é autopublicar nossos ‘projetos paixão’: experiências de histórias interativas profundas e maduras para aqueles que estão à margem, amantes do perigo e românticos irremediáveis.

Os créditos de nosso time incluem:

The Arcana
Dream Daddy
Horizon: Zero Dawn
Last Legacy
The Last of Us Parts I and II

...e muitos mais.”⁶

As experiências anteriores da equipe certamente contam bastante na proposta da demo de *Touchstarved*. A estrutura da narrativa, com a apresentação das personagens no prólogo, cada qual com características específicas (e às vezes arriscadamente pré-formatadas), para gerar uma identificação inicial com a pessoa que joga é bastante particular dos jogos de visual novel com foco nas interações românticas. Quando apresentado, por exemplo, o personagem Kuras, desde seus traços de personalidade até sua representação imagética, relembram muito o personagem Asra de *The Arcana*. Ambos são personagens etereamente andrógenos, estranhos misteriosos de pele escura e aura mágica, cuidadores - Asra é um mago com ares de alquimista, enquanto Kuras é um médico e supostamente um anjo - mesmo as expressões faciais de seus *sprites* são semelhantes, guardando também alguma semelhança com a estrutura facial de Nadia - outra personagem não-branca de *The Arcana*.



Figura 03: Kuras, personagem de *Touchstarved*. Fonte: RED SPRING STUDIO, 2023.

⁶ Tradução livre dos autores.



Figura 04: Sprites oficiais de *The Arcana*, Asra à esquerda e expressões faciais de Nádía à direita.

Fonte: NIX HYDRA, 2023.

No âmbito dos negócios, ainda está incerto qual o caminho que *Touchstarved* decidirá tomar, embora existam indícios que possam apontar para o desenvolvimento de um game completo para ser comprado, ao invés de um aplicativo que se baseie em microtransações. O game possui uma página na *wishlist* da plataforma *Steam*, embora tenha apontado em publicações da rede social *X* (antigo *Twitter*), evidências de estar preparando DLCs (conteúdos baixáveis adicionais) com histórias de personagens extras.

Olhando para os três títulos sob o *framework* proposto para a decomposição da Mecânica, Dinâmica e Estética dos videogames, temos a intersecção da experiência estética fundamentalmente narrativa em todos eles. São histórias que propõem cenários de fantasia com a promessa de narrativas imersivas nas quais a pessoa que joga pode escolher como quer ser identificada e se relacionar romanticamente com um ou mais parceiros à sua escolha (no caso de *Touchstarved* e *The Arcana*, a seleção de um parceiro específico conduz à rota narrativa a ser tomada pela pessoa que joga). Os ganchos criados pelas histórias criam uma suspensão da continuidade narrativa nos termos de capítulo, mas também geram uma superficialidade da relação desenvolvida entre protagonista controlada pela pessoa que joga e seu interesse romântico, no caso dos jogos que optam pela microtransação como modelo de negócios.

O modelo de negócios, então, afeta diretamente as escolhas de design que têm seu funcionamento assegurado pelo desenvolvimento da mecânica de jogo: a prioridade,

neste modelo, é aumentar o faturamento do jogo por meio do oferecimento de uma gama de escolhas pagas, mas para que isso aconteça é necessário gerar uma expectativa na pessoa que joga. Quando esta expectativa está alinhada diretamente à simulação da intimidade buscada por quem joga e que é o diferencial deste subgênero de visual novel, a pessoa que joga enfrenta uma escolha que pode culminar nos seguintes resultados: investir o seu tempo para assistir a anúncios ou realizar atividades dentro do jogo que façam com que sejam acumulados créditos do jogo; jogar com base em opções superficiais; ou, pura e simplesmente, romper com a experiência e abandonar o jogo.

A dinâmica que emerge da narrativa envolvente e da promessa de intimidade é a do engajamento alimentado por outra expressão estética que LeBlanc (2023) chamaria de “submissão”. Dado um determinado ponto de engajamento e de investimento emocional da pessoa que joga com o jogo e seus personagens, abandonar a narrativa torna-se mais e mais difícil. Assim, embora saibamos do princípio de negócios que preconiza a necessidade de se alimentar o engajamento em prol de se aumentar o faturamento, quando falamos sobre a venda de afetividades sob um marketing que urge a comunidade sob a égide da diversidade, os limites éticos dessas escolhas tendem a se turvar.

Considerações finais

Laine Nooney (2013) indica que, ao compormos uma história dos jogos digitais como um catálogo de adventos tecnológicos, mecânicas e jogos organizados por sua pretensa influência (sucesso mercadológico), as condições afetivas de produção dos jogos e as maneiras nas quais estes materializam-se enquanto construtos possíveis são perdidas. Assim, a produção de referenciais que leiam construtos metodológicos do ponto de vista afetivo, para além de desenvolvimentista e mercadológica, se faz necessária. Tal prerrogativa é passível de ser observada neste trabalho, visto que relações mercadológicas entre “*pay-per-choice*” e uma ideia privatizada/comoditizada de “representação LGBTQIA+” não compreenderiam as questões éticas acessíveis quando visto em modelos afetivos, de produção crítica de comunidades e coletividades.

O presente artigo deve ser apreciado como trabalho em desenvolvimento, haja vista a vasta discussão que pode se desdobrar com base nas observações e nos embasamentos apresentados. Até o momento, podemos apresentar como resultado parcial do nosso trabalho algumas observações: os títulos analisados trazem uma estruturação formal e lógica que se pauta pela tipologia dos personagens, condução dos arcos narrativos para visar o engajamento da pessoa que joga, bem como o oferecimento de escolhas que representam expressões de afetividade. Embora não se possa negar a importância do reconhecimento do público LGBTQIA+ como consumidor, trazendo à tona sua representatividade, também é impossível não enxergar a repetição dos modelos de monetização que interrompem o fluxo narrativo, o engajamento propositalmente construído pelo jogo, forçando a pessoa que joga a pagar pela continuidade, de forma predatória. Compreendemos, então, que a relação entre a sustentabilidade dos estúdios e promoção de jogos de nicho alude, dessa maneira, a uma necessidade de redimensionamento ético por outros modelos de monetização (alguns já existentes, como jogos com preço “fechado”, venda de merchandising, publicações de *crossover* entre personagens de títulos diferentes, etc).

REFERÊNCIAS

- AHMED, Sara. **Cultural politics of emotion**. Edinburgh University Press, 2014.
- AHMED, Sara. **The promise of happiness**. Duke University Press, 2020.
- ANABLE, Aubrey. **Playing with feelings: Video games and affect**. U of Minnesota Press, 2018.
- BERLANT, Lauren; WARNER, Michael. Sex in public. **Critical inquiry**, v. 24, n. 2, p. 547-566, 1998.
- BERLANT, Lauren. **Cruel optimism. The affect theory reader**, p. 93-117, 2010.
- CHEN, L. **Nix Hydra Games**, 2013. Disponível em: <<https://youtu.be/nAAq2UZcjNI>> Acesso em: 16 ago. de 2023.
- CVETKOVICH, Ann. **Archive of feelings**. Durham, NC: Duke University Press, 2003.
- DORIAN. **Welcoming The Arcana and Fictif to Dorian!**, 2022. Disponível em: <<https://home.dorian.live/nixhydraacquisition>> Acesso em: 16 ago. de 2023.
- GRACE, Lindsay D. **Love and electronic affection: A design primer**. CRC Press, 2020.

GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique Caetano. **O Circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão, Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital.** *Logos*, v. 26, n. 2, p. 72-85, 2019.

KRETZSCHMAR, Mark; SALTER, Anastasia. Party Ghosts and Queer Teen Wolves: Monster Prom and Resisting Heteronormativity in Dating Simulators. In: **Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games.** 2020. p. 1-8.

KVELLER, Daniel Boianovsky. **Dissidências sexuais, temporalidades queer: Uma crítica ao imperativo do progresso e do orgulho.** Editora Devires, 2022.

LEBLANC, M. **The collected game design rants of Marc LeBlanc:** 8kindsoffun.com. Disponível em: <<http://algorithmancy.8kindsoffun.com/>> Acesso em: 16 ago. de 2023.

LINKEDIN. **Nix Hydra Games.** Disponível em: <https://www.linkedin.com/company/nix-hydra-games/?trk=extra_biz_viewers_viewed&originalSubdomain=br> Acesso em 16 ago. de 2023.

NOONEY, Laine. **A pedestal, a table, a love letter:** Archaeologies of gender in videogame history. *Game Studies*, v. 13, n. 2, 2013.

PHILLIPS, Amanda. **Gamer trouble: Feminist confrontations in digital culture.** NYU Press, 2020.

RUBERG, Bo. **The queer games avant-garde:** How LGBTQ game makers are reimagining the medium of video games. Duke University Press, 2020.

RUBERG, Bonnie. **Video games have always been queer.** nyu Press, 2019.

SCHAUFERT, Braidon. **Daddy's Play:** Subversion and normativity in Dream Daddy's Queer world. *Game Studies*, v. 18, n. 3, 2018.

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

STUDIO, Pixelberry. About - Pixelberry Studio. **About,** 2023. Disponível em: <<https://www.pixelberrystudios.com/about>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

STUDIO, Redspring. Touchstarved. **Touchstarved,** 2023. Disponível em: <<https://www.redspring.studio/>>. Acesso em: 09 jul. 2023.

VISUAL Novel. **Gettysburg College.** Disponível em: <<https://emmarie.sites.gettysburg.edu/visual-novels/>>. Acesso em: 09 de jul. de 2023.

TOUCHSTARVED. **Steam,** 2023. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/2185510/TOUCHSTARVED/>>. Acesso em: 09 de jul. de 2023.

ITCH.IO. **Itch.io.** Disponível em: <<https://itch.io/>>. Acesso em: 09 de jul. de 2023.