



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LETRAS INGLÊS

JUAN CARLOS DA SILVA DUARTE

**ANÁLISE DO DISCURSO DE ÓDIO E HOMOFOBIA EM RELAÇÃO A JOGOS
COM PERSONAGENS LGBTQIAPN+**

JOÃO PESSOA

2026

JUAN CARLOS DA SILVA DUARTE

**ANÁLISE DO DISCURSO DE ÓDIO E HOMOFOBIA EM RELAÇÃO A JOGOS
COM PERSONAGENS LGBTQIAPN+**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Licenciatura em
Letras – Inglês, da Universidade Federal da
Paraíba – UFPB, como requisito parcial para
obtenção de título de Licenciatura em Letras –
Inglês.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Alexandre Silva
Bezerra.

JOÃO PESSOA

2026

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

D812a Duarte, Juan Carlos da Silva.

Análise do discurso de ódio e homofobia em relação a jogos com personagens LGBTQIAPN+ / Juan Carlos da Silva Duarte. - João Pessoa, 2026.

37 f.

Orientador: Fábio Alexandre Silva Bezerra.

TCC (Graduação) - Universidade Federal da Paraíba/Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, 2026.

1. Análise crítica do discurso. 2. Homofobia. 3. Jogos eletrônicos. 4. Representatividade LGBTQIAPN+. 5. Cultura gamer. I. Bezerra, Fábio Alexandre Silva. II. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 81'322.5

JUAN CARLOS DA SILVA DUARTE

**ANÁLISE DO DISCURSO DE ÓDIO E HOMOFOBIA EM RELAÇÃO A JOGOS
COM PERSONAGENS LGBTQIAPN+**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a obtenção do grau de
Licenciatura em Letras - Inglês, pela Universidade Federal da Paraíba.

Data da defesa: 19/04/2026

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Fábio Alexandre Silva Bezerra
Orientador
Universidade Federal da Paraíba

Prof. Dr. Walison Paulino de Araújo Costa
Examinador
Universidade Federal da Paraíba

Prof. Dr. Anderson Alves de Souza
Examinador
Universidade Federal da Paraíba

Prof^a. Dr^a. Renata Gonçalves Gomes
Suplente
Universidade Federal da Paraíba

“O discurso não é simplesmente aquilo que traduz
as lutas ou os sistemas de dominação, mas aquilo
por que, pelo que se luta.”

— Michel Foucault

AGRADECIMENTOS

Ao concluir este trabalho, percebo que ele jamais teria sido possível sem o apoio, o carinho e a presença de tantas pessoas que fizeram parte da minha trajetória. Cada página escrita carrega não apenas referências teóricas e análises, mas também histórias, afetos, encontros e resistências que atravessaram meu caminho até aqui.

Primeiramente, agradeço ao meu orientador, Professor Dr. Fábio Alexandre Silva Bezerra. Desde o momento em que fui seu aluno em Inglês VI, em 2023, sua postura acadêmica, seu repertório teórico vasto e, sobretudo, sua coragem e lucidez ao debater sobre a força do discurso, poder e identidade enquanto também homem gay no meio acadêmico, impactaram profundamente minha forma de pensar e de existir dentro da universidade. Foi a primeira pessoa em quem pensei quando comecei a desenhar este projeto. Sua paciência, sua escuta atenta e seu respeito ao meu tempo foram fundamentais. Mesmo nos momentos em que eu duvidei de mim, você sempre me recebeu com um sorriso e a certeza de que eu conseguiria. Muito obrigado por ter acreditado em mim.

Agradeço, igualmente, a um grupo de professoras e professores incríveis que marcaram minha formação na UFPB e que levarei para toda a vida: Anderson, Barbara, Barthyra, Betânia, Carla, Danielle, Débora, Flávia, Francieli, Jailine, Maria Aparecida, Rafaela, Renata, Rosilma, Rubens e Walison (não estou favorecendo ninguém, não tenham ciúmes, foi em ordem alfabética apenas). Cada aula, cada debate, cada orientação contribuiu para que eu me tornasse não apenas um profissional, mas um sujeito mais crítico e consciente do meu papel social.

À minha família, deixo minha mais profunda gratidão. Em especial, a duas mulheres extraordinárias sem as quais eu definitivamente não estaria aqui. À minha mãe, Odeilda Duarte, minha base, minha fortaleza. Mulher forte, que enfrentou a vida como mãe solo, que lutou por mim, que me sustentou emocionalmente e que, quando eu finalmente tive coragem de dizer quem eu era, apenas me amou ainda mais. Minha saída do armário não nos afastou, nos uniu. Hoje, você é também minha melhor amiga, aquela com quem posso compartilhar medos, sonhos e conquistas. Obrigado por nunca soltar minha mão. À minha tia e madrinha Hosana Duarte, que investiu na minha educação quando talvez eu mesmo ainda não tivesse dimensão do quanto isso mudaria meu destino. Por ter ajudado financeiramente na minha entrada na universidade, por ter custeado meu curso de inglês, por ter acreditado no meu potencial. Se hoje escrevo este trabalho em Letras – Inglês, é porque você plantou essa semente muitos anos atrás. Ao meu padrasto, por todo apoio e por ter me acolhido em sua casa por tantos anos, minha sincera gratidão.

À minha melhor amiga Mayla, que conheci no pós-pandemia e que se tornou minha parceira de universidade, minha confidente e meu refúgio em tantas noites na UFPB. Foram risadas, desabafos, inseguranças compartilhadas e uma companhia que tornou tudo mais suportável. Mesmo eu sendo introvertido, mesmo ausente às vezes, você nunca deixou de me procurar, de lembrar de mim, de dizer que sente minha falta. Eu não sei o que seria da minha trajetória sem você.

Aos amigos que fiz ao longo do caminho como Fernanda, Luiz, Lizandro, Clésia, Lucas, Maria Clara, Dinho e tantos outros, obrigado por dividirem comigo essa caminhada.

À diretora da Escola Municipal Cléa Bezerra, aqui em Mamanguape, Eliete Celestino, por ter me dado a oportunidade de aprender com a prática aquilo que a teoria nem sempre consegue alcançar. À Josivânia (Vaninha), ex-coordenadora, a Sanúbia, Leonardo, às meninas da secretaria e a todos os professores e funcionários que tornaram os três anos que passei na escola mais leves, mais humanos e fundamentais para minha formação docente. À professora Talyta, que me recebeu como estagiário no ensino médio com tanta calma, cuidado e generosidade.

Às minhas ex-professoras e hoje minhas chefes Hosana Soares e Wênida Soares, do CCAA Mamanguape, que foram indispensáveis no meu caminho com a língua inglesa e que me deram a oportunidade de ser professor antes mesmo de eu imaginar cursar Letras Inglês. A todos os meus colegas de trabalho, que fazem do CCAA Mamanguape uma verdadeira família.

E, por fim, ao ser mais especial de todos: minha cachorra Phoebe. Você esteve ao meu lado em todos os momentos mais difíceis. No fim de relacionamento, na mudança forçada de João Pessoa para Mamanguape, nos três anos trabalhando de segunda a sábado, manhã e tarde, e viajando à noite para a UFPB, dormindo apenas quatro horas por dia. Você me viu chorar, me viu cansado, doente, exausto. E era para você que eu olhava e dizia: “vai valer a pena”. Prometia que daria uma vida melhor, brinquedos, cuidado e tudo o que você merece. Você foi, e é, minha força silenciosa nesses últimos cinco anos.

Se hoje concluo esta etapa, é porque cada um de vocês, à sua maneira, me sustentou. Este trabalho é acadêmico, mas também é afetivo. Ele é resultado de teoria, mas, principalmente, de amor, resistência e apoio. Muito obrigado.

RESUMO

Este trabalho analisa manifestações de discurso de ódio e homofobia em comentários on-line sobre jogos eletrônicos AAA com personagens LGBTQIAPN+. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e interpretativa, fundamentada na Análise Crítica do Discurso, na Linguística Textual e em contribuições da Linguística Aplicada Transviada. O corpus é composto por cinco comentários de alto engajamento, sendo quatro extraídos de uma postagem do perfil IGN Brasil no Instagram sobre *The Last of Us Part II* e um da página de avaliações do Metacritic referente à DLC *Horizon Forbidden West™: Burning Shores*, dentro do recorte temporal de 2020 a 2025. As análises evidenciam que esses enunciados não se restringem a opiniões isoladas, mas operam como práticas discursivas que mobilizam escolhas lexicais pejorativas, intertextualidade ideológica, validação algorítmica e mecanismos de exclusão simbólica. Observou-se a recorrência de termos como “agenda woke”, “lacração”, “minorias” e “forçado”, os quais contribuem para a deslegitimação da representatividade LGBTQIAPN+ e para a reafirmação de normas heteronormativas no interior da cultura gamer. Os resultados indicam que a linguagem atua como espaço de disputa, regulação e resistência, tornando fundamental compreender criticamente como discursos homofóbicos se estruturam e circulam em ambientes digitais. O estudo contribui para o debate sobre linguagem, poder, diversidade sexual e representatividade nos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Análise crítica do discurso; homofobia; jogos eletrônicos; representatividade LGBTQIAPN+; cultura gamer.

ABSTRACT

This study analyzes manifestations of hate speech and homophobia in online comments on AAA video games featuring LGBTQIAPN+ characters. The research adopts a qualitative, interpretive approach grounded in Critical Discourse Analysis, Text Linguistics, and the perspective of *Linguística Aplicada Transviada*. The corpus consists of five high-engagement comments: four taken from an Instagram post by IGN *Brasil* about *The Last of Us Part II* and one from the Metacritic user review page for the DLC *Horizon Forbidden West™: Burning Shores*, within the 2020-2025 period. The analyses show that these utterances are not isolated opinions; rather, they function as discursive practices that mobilize pejorative lexical choices, ideological intertextuality, algorithmic validation, and mechanisms of symbolic exclusion. Terms such as “woke agenda,” “*lacrção*” (a Brazilian Portuguese pejorative term for ostentatious progressive positioning), “minority,” and “forced” contribute to the delegitimization of LGBTQIAPN+ representation and to the reaffirmation of heteronormative norms within gamer culture. The findings indicate that language operates as a site of dispute, regulation, and resistance, making it essential to critically understand how homophobic discourses are structured and circulated in digital environments. This study contributes to discussions on language, power, sexual diversity, and representation in video games.

Keywords: Critical discourse analysis; homophobia; video games; LGBTQIAPN+ representation; gamer culture.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 Procedimentos metodológicos	13
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	17
3. ANÁLISES E RESULTADOS.....	22
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS	36

1. INTRODUÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos tem se consolidado como um dos principais produtos culturais da atualidade, exercendo forte influência na construção de identidades, valores sociais e formas de interação. Nesse contexto, os jogos digitais configuram-se como espaços simbólicos nos quais narrativas, personagens e discursos circulam e produzem sentidos, refletindo e, sobretudo, reforçando ideologias presentes na sociedade. A partir disso, a representatividade de grupos historicamente marginalizados, como a comunidade LGBTQIAPN+¹, tem ganhado visibilidade, sobretudo em jogos de grande orçamento e alcance global, conhecidos como jogos AAA ou “triple A”².

À vista disso, observa-se que, no decorrer das décadas, ocorreu um movimento gradual na indústria de games direcionado à inclusão de personagens LGBTQIAPN+ em enredos centrais, rompendo, ainda que parcialmente, com estereótipos limitadores ou com o silenciamento dessas identidades. Conforme discutem Ruberg e Shaw (2017), as questões LGBTQIAPN+ ocupam lugar central nas disputas contemporâneas da cultura *gamer*, revelando que a representação constitui não apenas estratégia mercadológica, mas também campo de embate político e hegemônico. Dessa forma, títulos como *The Last of Us Part II* (2020), desenvolvido pela Naughty Dog, e a DLC³ do *Horizon Forbidden West™: Burning Shores* (2023), produzido pela Guerrilla Games, tornaram-se marcos importantes desse processo ao apresentarem esses personagens de maneira aberta e integrada à narrativa principal. Todavia, tais avanços não ocorrem sem resistência, tendo em vista que a inclusão dessas pautas tem sido frequentemente disposta por reações negativas, discursos de ódio e manifestações homofóbicas, principalmente em ambientes digitais como redes sociais e plataformas de avaliação de jogos.

As redes sociais e os sites que permitem comentários on-line tornaram-se ambientes propícios a circulação de discursos, nos quais usuários expressam opiniões, posicionamentos e avaliações sobre qualquer tipo de produto e/ou serviço. Nessas plataformas, a interação entre

¹ A sigla LGBTQIAPN+ representa a diversidade de orientações sexuais e identidades de gênero, unindo pessoas que não se identificam com a heterossexualidade ou cisgeneridade padrão. Ela inclui lésbicas, gays, bissexuais, transexuais/travestis, *queer*, intersexo, assexuais, pansexuais, não-binários e outros grupos (+).

² Jogos AAA (Triple-A) são produções de alto orçamento, desenvolvidas por grandes estúdios, conhecidos por gráficos de ponta, narrativas cinematográficas e alto custo de produção, superando muitas vezes US\$ 300 milhões. Exemplos incluem Red Dead Redemption 2, God of War, GTA 5 e Hogwarts Legacy.

³ DLC - Downloadable Content (Conteúdo para Download), refere-se a conteúdos adicionais criados para um jogo já lançado, distribuídos digitalmente pela internet. Elas estendem a vida útil do jogo base, adicionando novos itens, roupas (skins), fases, personagens ou histórias. No caso do jogo *Horizon Forbidden West* a DLC *Burning Shores* é uma expansão exclusiva para PlayStation 5 (lançada em 19 de abril de 2023) que continua a história de Aloy em um arquipélago vulcânico nas ruínas de Los Angeles.

diferentes sujeitos possibilita o confronto de perspectivas diversas, incluindo posicionamentos ideológicos que atravessam questões de gênero e sexualidade. Embora o ambiente digital seja frequentemente compreendido como um espaço democrático, que amplia a visibilidade de grupos historicamente marginalizados, observa-se que ele também pode funcionar como um território de reafirmação de normas heteronormativas e de exclusão simbólica. Assim, o que teoricamente incluiria as chamadas margens, isto é, sujeitos e identidades antes silenciados, também se converte em espaço de disputa, no qual tais corpos são novamente colocados sob questionamento e tentativa de silenciamento, manifestados por meio de linguagens ofensivas e deslegitimação identitária.

Ademais, tais discursos não se restringem a opiniões tão somente, mas refletem relações de poder mais amplas, nas quais regulações heteronormativas e estruturas hegemônicas buscam se reafirmar e estabelecer elementos que julgam como corretos e errados dentro de uma mesma sociedade.

Nessa perspectiva, investigações recentes no campo da Linguística Aplicada têm enfatizado a necessidade de compreender as relações entre linguagem, gênero e sexualidade como dimensões atravessadas por disputas de poder e processos de marginalização social. A esse respeito, Bezerra (2023) propõe a perspectiva da Linguística Aplicada Transviada, que articula estudos da linguagem a abordagens interseccionais e descoloniais, destacando como diferentes identidades e subjetividades são discursivamente construídas e frequentemente posicionadas à margem por meio de práticas linguísticas que reforçam normas cis heteronormativas. Logo, analisar manifestações discursivas que incidem sobre sujeitos e representações LGBTQIAPN+ torna-se fundamental para evidenciar os mecanismos simbólicos que sustentam processos de exclusão e desigualdade.

Somado a isso, torna-se pertinente a investigação que busque descrever e discutir como o discurso de ódio e a homofobia surgem, linguisticamente, nos comentários que envolvem usuários desses jogos eletrônicos que apresentam personagens LGBTQIAPN+. Com isso, constata-se a relevância da pesquisa, uma vez que não se pretende dispor de uma análise tão somente do fenômeno discursivo em si, mas, sobretudo, de sua contribuição para uma maior e melhor compreensão crítica das relações entre poder, exclusão e linguagem frente às mídias digitais, evidenciando como as desigualdades sociais e o impacto da diversidade no universo *gamer* surgem de práticas linguísticas consideradas corriqueiras.

Esta pesquisa também se inscreve a partir de uma posição situada. Enquanto homem cis gay, integrante da comunidade gamer e concluinte do curso de Letras-Inglês, aproximo-me deste objeto não a partir de uma suposta neutralidade, mas de uma implicação crítica com os

discursos aqui analisados. Muitos dos comentários que circulam sobre personagens LGBTQIAPN+ em jogos eletrônicos atravessam diretamente minha experiência de leitura, consumo e pertencimento nesses espaços. Nesse sentido, o trabalho assume, em diálogo com Moita Lopes e Fabrício (2019), uma perspectiva de proximidade crítica, compreendendo que o pesquisador não se encontra fora das práticas sociais que investiga, mas igualmente implicado nelas. Assim, analisar tais enunciados significa também deslocar a experiência pessoal para um campo de reflexão teórica e metodológica, buscando compreender de que modo linguagem, poder, gênero e sexualidade se articulam na produção de violências e disputas simbólicas no universo gamer.

Diante desse cenário, esta pesquisa parte da seguinte pergunta norteadora:

- De que maneira o discurso de ódio e a homofobia se manifestam, linguisticamente, em comentários publicados em plataformas digitais sobre jogos eletrônicos AAA com personagens LGBTQIAPN+, e como esses discursos influenciam a recepção dessas representações no universo gamer?

A partir dessa questão, estabelece-se como objetivo geral, analisar como esses discursos se manifestam em redes sociais como Instagram, em agregadores de críticas e avaliações online, como o Metacritic⁴, no que concerne à representatividade LGBTQIAPN+ em jogos eletrônicos AAA.

E de forma mais específica, esta pesquisa objetiva:

- a) Explorar os recursos linguísticos e discursivos mais utilizados para a disseminação desses discursos;
- b) Descrever como tais discursos influenciam a interação entre usuários e a receptividade dos personagens;
- c) Verificar o engajamento e as respostas geradas a partir desses comentários.

1.1 Procedimentos metodológicos

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa e interpretativa, fundamentada na Análise Crítica do Discurso, com apoio dos estudos da Linguística Textual. Em razão dessa

⁴ O Metacritic é um agregador de críticas online que reúne avaliações de profissionais sobre jogos, filmes, séries e álbuns, transformando-as em uma nota ponderada de 0 a 100, conhecida como *Metascore*, sendo essa a nota principal baseada no consenso de críticos especializados e diversos veículos de imprensa. Esse *Metascore* é Verde (positivo, >75), Amarelo (misto), Vermelho (negativo, <40). Servindo para facilitar a decisão de compra dos usuários e é uma referência na indústria pop. A ferramenta tem forte impacto na indústria gamer, por exemplo, podendo definir o bônus de desenvolvedores e vendas.

filiação teórico-metodológica, não se buscou constituir um corpus amplo para fins estatísticos, mas um recorte analítico reduzido, composto por enunciados discursivamente densos e socialmente significativos. Assim, foram selecionados cinco comentários, sendo quatro provenientes do Instagram, na postagem do perfil IGN Brasil sobre *The Last of Us Part II*, e um comentário proveniente do Metacritic, referente à DLC *Horizon Forbidden West™: Burning Shores*. A escolha desse quantitativo justifica-se pelo interesse em realizar uma leitura aprofundada de cada enunciado, considerando, em detalhe, os níveis textual, discursivo e social propostos por Fairclough (1989), bem como fatores de textualidade como intencionalidade, aceitabilidade, situacionalidade e intertextualidade.

Os comentários foram selecionados com base em critérios específicos: (I) alto engajamento ou destaque algorítmico na própria plataforma; (II) relação direta com personagens envolvendo representatividade LGBTQIAPN+ que sejam do enredo principal do jogo; (III) presença de marcas linguísticas recorrentes de rejeição, deslegitimação ou hostilidade; e (IV) potencial analítico para evidenciar padrões discursivos mais amplos. Desse modo, o corpus não pretende representar numericamente a totalidade dos comentários publicados, mas reunir casos emblemáticos e recorrentes, capazes de revelar com maior nitidez o funcionamento discursivo do ódio e da homofobia em ambientes digitais. A predominância de comentários do Instagram se explica pelo fato de essa plataforma concentrar interações mais imediatas, curtas e públicas em torno de postagens de grande circulação, enquanto o comentário selecionado do Metacritic foi mantido por apresentar maior elaboração argumentativa e por condensar, de modo exemplar, a lógica do *review bombing* e da rejeição organizada à representatividade *queer*.

O recorte dos jogos também foi intencional. Optou-se por dois títulos AAA lançados entre 2020 e 2025, ambos com grande circulação no mercado gamer e com personagens LGBTQIAPN+ inseridas em posições narrativas de destaque. Tal escolha decorre do entendimento de que jogos de grande orçamento e ampla visibilidade ultrapassam nichos específicos e alcançam de forma mais intensa o debate público, tornando-se terreno privilegiado para observar disputas discursivas sobre diversidade sexual. Além disso, o levantamento do LGBTQ Video Game Archive, coordenado por Shaw (2019), indica a existência de mais de 1.200 jogos listados com algum tipo de conteúdo LGBTQ+ até junho de 2025, embora apenas cerca de 400 tivessem sido pesquisados em profundidade até então, o que reforça tanto a amplitude do campo quanto a necessidade de recortes metodológicos precisos.

No que concerne ao tratamento analítico dos dados, todas as análises que se referem aos dados seguem o modelo tridimensional proposto por Fairclough (1989), aliando-as aos níveis

textual, além das práticas discursiva e social. Cabe salientar que, no nível textual, a análise aborda aspectos como vocabulário, escolhas lexicais e coesão. Para a dimensão da prática discursiva, são considerados os processos de produção, circulação e consumo dos textos, bem como os elementos intertextuais e a coerência. Por fim, quanto à prática social, os discursos que se articulam com ideologias, hegemonias e relações de poder são o foco analítico.

Além disso, a teoria acerca da textualidade que compreende coesão, coerência, intencionalidade, aceitabilidade, situacionalidade, informatividade e intertextualidade, de Beaugrande e Dressler (1981), serve como arcabouço para a compreensão dos comentários analisados e seus impactos nas comunidades on-line. Dessa forma, tais elementos são organizados e difundidos em quatro principais capítulos.

Nesse primeiro capítulo de introdução, apresenta-se uma contextualização histórica dos jogos eletrônicos, com foco nos jogos AAA, trazendo uma discussão acerca do seu alcance cultural e a conexão desses enredos com a representatividade do público LGBTQIAPN+.

O segundo capítulo, por sua vez, traz a fundamentação teórica, em que se discutem os principais referenciais que sustentam a análise desenvolvida nesta pesquisa. Assim, articulam-se a Análise Crítica do Discurso de Norman Fairclough (1989), os fatores de textualidade sistematizados por Beaugrande e Dressler (1981), bem como as contribuições de Rocha, Índios e Paiva Silva (2017) para a compreensão da construção do texto. Soma-se a esses aportes a perspectiva da Linguística Aplicada Transviada, proposta por Bezerra (2023), cuja abordagem permite compreender como linguagem, gênero e sexualidade se entrelaçam em processos de marginalização, abjeção e disputa de sentidos. Além disso, mobiliza-se Shaw (2009), que discute a cultura gamer e a representatividade LGBTQIAPN+ nos jogos digitais, entre outros autores que dialogam com o objeto investigado.

O terceiro capítulo, em sequência, apresenta o embasamento analítico, com foco nos dados e na discussão dos resultados, evidenciando os principais padrões linguísticos discursivos identificados e seus efeitos na recepção da diversidade no contexto dos jogos eletrônicos. Ademais, é estabelecido um diálogo com o aporte cultural representativo da comunidade LGBTQIAPN+ nos jogos eletrônicos, reafirmando os aspectos de marginalização e disputa simbólica dessas identidades no interior da indústria de jogos.

Já o quarto capítulo, por fim, apresenta as considerações finais, nas quais são retomados o objetivo geral e os objetivos específicos da pesquisa, articulando-os aos principais resultados obtidos. Nesse capítulo, também são discutidas eventuais limitações do estudo, sugestões para pesquisas futuras e reflexões acerca dos impactos teóricos e pessoais decorrentes da

investigação, buscando encerrar o trabalho com uma análise crítica que amplie o debate sobre linguagem, poder e representatividade no universo dos jogos eletrônicos.

Assim, propõe-se uma reflexão crítica acerca dos discursos expostos nas plataformas digitais e da linguagem como prática social, corroborando debates necessários no âmbito acadêmico. Dessa maneira, esta pesquisa busca destacar a importância de práticas mais inclusivas na indústria de jogos eletrônicos e, principalmente, no enfrentamento da homofobia e da tentativa de silenciamento identitário desse público nas mídias digitais.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Análise Crítica do Discurso (ACD), abordagem teórico-metodológica que entende a linguagem como prática social, bem como sustenta a investigação das relações entre discurso, poder e ideologia, parte do pressuposto de que os usos linguísticos estão intrinsecamente ligados às estruturas sociais, sendo, ao mesmo tempo, condicionados por elas e responsáveis por sua reprodução ou transformação, não havendo disposição da linguagem como um sistema neutro e autônomo. Dessa maneira, tal abordagem direciona-se, de forma expressiva, à análise de discursos múltiplos, cabendo, dentre eles, os de ódio e as manifestações homofóbicas em ambientes digitais, nos quais a linguagem opera como instrumento de exclusão, legitimação de hierarquias, tentativa de silenciamento identitário e manutenção de normas sociais hegemônicas.

Sob esse viés, utiliza-se como ponto central o modelo tridimensional proposto por Norman Fairclough (1989), que compreende que toda circunstância discursiva deve ser analisada a partir de três dimensões correlatas: o texto, a prática discursiva e a prática social.

Embora o autor reafirme a característica interdependente do modelo, fragmenta-se a definição para melhor compreensão da estrutura dessa base teórica. Assim, assimila-se que a dimensão textual equivale às escolhas linguísticas realizadas no discurso a exemplo do vocabulário, de estruturas sintáticas, da coesão e da organização textual. Além disso, a prática discursiva compreende processos de produção, distribuição e consumo de textos, articulando-se aos modos como os discursos são interpretados em distintos contextos. A dimensão da prática social, por sua vez, alinha-se, especialmente, as condições sociais, históricas e ideológicas, apreendendo como algumas formas de fala e escrita são configuradas como legítimas em um meio social (Fairclough, 1989, p. 24-26). Para ele, então, a prática discursiva se comporta como facilitadora na compreensão entre texto e prática social. Segundo o autor:

A conexão entre o texto e a prática social é vista como mediada pela prática discursiva: de um lado, os processos de produção e interpretação são formados pela natureza da prática social, ajudando também a formá-la e, por outro lado, o processo de produção forma (e deixa vestígios) no texto, e o processo interpretativo opera sobre 'pistas' no texto. (Fairclough, 2001, p. 35-36)

Nesse sentido, o discurso é constitutivo das identidades sociais, das relações sociais e dos sistemas de conhecimento. Isso evidencia a possibilidade de compreender que discursos homofóbicos inseridos em comentários sobre jogos eletrônicos não podem ser compreendidos como simples forma de manifestação opinativa ou, ainda, opiniões isoladas, visto que

remontam a pensamentos pertencentes a práticas discursivas hegemônicas, que pressupõem a exclusão de determinadas estruturas sociais.

Dessa forma, é evidente que determinados grupos naturalizam a repressão e a discriminação e marginalizam identidades que não se adequam à heteronormatividade, levando em consideração que esta é denotada, entre os grupos repressivos, como padrão legítimo social. Assim, a ACD possibilita elucidar como a linguagem atua na escora de desigualdades e oferece suportes que validam a segregação e o distanciamento da comunidade LGBTQIAPN+ no universo da cultura *gamer*.

Nesse ensejo, Caldas-Coulthard (2013), ao discutir os fundamentos da Análise Crítica do Discurso, impulsiona que “o grupo social determina as práticas discursivas a que temos acesso” (Caldas-Coulthard, 2013, p. 30). Acrescenta, ainda, que todo grupo cultural é disposto de discurso próprio, relacionando esse elemento a maneira pela qual as pessoas se conduzem e agem frente ao mundo que estão inseridas. Diante disso, observa-se que essa perspectiva teórica possui um compromisso ético e político com a denúncia de práticas discursivas que sustentam relações de dominação, uma vez que:

[...] cada um de nós também faz parte de outros discursos – a escola, o trabalho a Igreja, os negócios, etc. São lugares onde discursos operam para integrar (ou não) as pessoas. Já que agimos em muitos lugares diferentes, as práticas discursivas representam as nossas várias identidades”. (Caldas-Coulthard, 2013, p. 30)

Segundo a autora, a ACD questiona as condições em que os discursos são produzidos, avaliando o lugar social que estão inseridos e os efeitos que isso provoca nesses falantes, evidenciando que os mecanismos linguísticos contribuem, também, para que as desigualdades sejam naturalizadas. Os comentários homofóbicos, então, configuram-se como participantes desses espaços de exclusão, notadamente quando aliados ao universo digital de jogos, em razão da naturalização do discurso de ódio nessas mídias.

Nessa mesma direção, também se destacam contribuições recentes no campo da Linguística Aplicada que buscam compreender de forma mais aprofundada as relações entre linguagem, poder, gênero e diversidade sexual. Entre essas perspectivas, Bezerra (2023) propõe a noção de Linguística Aplicada Transviada, que parte de uma abordagem descolonial, interseccional e transdisciplinar para analisar como discursos produzem processos de abjeção, invisibilização e desumanização de sujeitos dissidentes das normas sociais dominantes. Para o autor, investigar práticas discursivas que incidem sobre identidades LGBTQIAPN+ possibilita revelar como a linguagem atua tanto na reprodução quanto na contestação de estruturas sociais que sustentam desigualdades. Essa perspectiva mostra-se especialmente pertinente para esta

pesquisa, pois permite compreender que discursos homofóbicos sobre personagens LGBTQIAPN+ em jogos eletrônicos não apenas expressam rejeições individuais, mas participam da produção social de marginalização dessas identidades.

A linguística textual, sistematizada por Beaugrande e Dressler (1981), também contribui para a percepção textual, uma vez que, para os autores, o texto só se constitui quando segue sete critérios fundamentais, a dispor: coesão, coerência, intencionalidade, aceitabilidade, informatividade, situacionalidade e intertextualidade (Beaugrande; Dressler, 1981).

A coesão assimila-se aos mecanismos linguísticos que articulam-se como partes de um texto de maneira sintática, a exemplo de conjunções, pronomes e termos lexicais. A coerência, por sua vez, justifica-se pela lógica interna do discurso (Beaugrande; Dressler, 1981). Tanto a coesão como a coerência podem ser atributos linguísticos utilizados como reforçadores para manifestações de violências discursivas, fortalecendo sentidos pejorativos e sustentando argumentos preconceituosos acerca da sexualidade e do gênero.

A intencionalidade está conectada às pretensões do emissor, visto que a aceitabilidade se propaga como o reconhecimento da legitimidade do texto proferido por parte dos interlocutores do processo discursivo. Diante dessa observação, manifestações homofóbicas surgem com a intencionalidade de ridicularização ou de silenciamento identitário, ao passo que a aceitabilidade desvenda-se como a ratificação dessas enunciações, principalmente nos ambientes digitais, em que há o engajamento positivo percebido através de curtidas e respostas concedentes.

A informatividade associa-se ao nível de originalidade do texto, já a situacionalidade vai considerar o contexto sociocomunicativo em que esse texto linguístico é gerado. Finalmente, a intertextualidade admite observações analíticas acerca dos discursos que circulam em outros textos. Para os teóricos, a intertextualidade:

[...] refere-se à relação de dependência que se estabelece entre, por um lado, os processos de produção e recepção de um determinado texto e, por outro lado, o conhecimento que os participantes na interação comunicativa têm de outros textos anteriores relacionados com ele (Beaugrande; Dressler, 1997, p. 249, tradução livre).⁵

Dessa maneira, a situacionalidade e a informatividade se comportam como elementos fundamentais para a compreensão dos discursos de ódio em postagens referentes a jogos eletrônicos e, ainda, àquelas relacionadas ao mês do orgulho LGBTQIAPN+ em redes sociais,

⁵ [...] se refiere a la relación de dependencia que se establece entre, por un lado, los procesos de producción y de recepción de un texto determinado y, por otro, el conocimiento que tengan los participantes en la interacción comunicativa de otros textos anteriores relacionados con él (Beaugrande e Dressler, 1997, p. 249)

em que, na maioria das vezes, são proferidos textos repetitivos de cunho preconceituoso, no entanto, já solidificados socialmente. Já a intertextualidade surge como fator reforçador desses estereótipos, uma vez que foram previamente corporificados.

Portanto, esses sete critérios se mostram especialmente úteis para um preciso entendimento acerca desses discursos de ódio que se estruturam de maneira linguística, oferecendo, por muitas vezes, sentidos nos termos digitais, como bem salientam Rocha; Índios; Paiva Silva (2017), quando apontam na análise desses fatores a possibilidade de revelar as camadas implícitas e explícitas dos discursos. À vista disso, há um abrangente suporte no conhecimento e na interpretação de uma leitura crítica das práticas linguísticas que asseveram a discriminação em contextos digitais (Rocha; Índios; Paiva Silva, 2017).

Considerados tais aspectos, evidencia-se a interconexão linguística desses processos com os conteúdos desenvolvidos por Nascimento, Bezerra e Heberle (2019) acerca da multimodalidade e dos multiletramentos, especialmente a certificação de que textos contemporâneos articulam-se de modos semióticos distintos, a exemplo das linguagens verbal e não verbal, que exigem do leitor habilidades para além do letramento tradicional. Os teóricos ressaltam que a análise multimodal reconhece e contempla níveis múltiplos de significação, algo essencial no que concerne a análise de comentários digitais.

No âmbito dos estudos culturais, com ênfase nos jogos eletrônicos, Shaw (2009) examina a representação identitária de personagens LGBTQIAPN+ nestes jogos e ressalta a marginalização de enredos, sobretudo a insuficiência de aporte histórico e cultural na construção das histórias. De acordo com o estudo, isso não ocorre de maneira aleatória, tampouco pela ausência de construtores sociais e/ou culturais, mas, primordialmente, em função de decisões estruturais que percorrem a indústria desses jogos, que se configura, historicamente, por um público de consumo e, por consequência por um público-alvo heterossexual e masculino. A teórica analisa que há uma “aniquilação simbólica” que se caracteriza por uma redução e/ou negação da performance de algumas identidades nessas mídias (Shaw, 2009). Embora esse enfrentamento simbólico tenha o gênero feminino como destaque em alguns aspectos da pesquisa de Shaw, podemos facilmente também fazer a associação com a margem LGBTQIAPN+, pois desse apagamento “a indústria de videogames também limita sua própria diversidade e sua capacidade de atrair públicos diversos”.⁶ (Schuster, 2007 apud Shaw, 2009, p. 233, tradução livre)

⁶ “the video game industry is also limiting its own diversity and its ability to appeal to diverse audiences”. (SCHUSTER, 2007 apud SHAW 2009, p. 233)

Além disso, Shaw (2009) defende que há uma extrema resistência dessa categoria industrial em inserir o público *queer* nas suas narrativas por questões de ganho financeiro, uma vez que há uma preocupação intensa de que as vendas decaiam se houver um maior desenvolvimento desse público, enfocando em suas representações identitárias de forma autêntica e diversa, desprezando o estereótipo ou a escassez. Isso ocorre, sobretudo, por receio do rechaço mercadológico da própria indústria bem como do público-alvo, pois, mesmo em jogos em que esses personagens são caracterizados, observa-se que fazem parte de uma exceção ou, ainda, estão presentes como conteúdos opcionais que não fazem parte da projeção principal do jogo. Logo, essa conjectura reforça a ideia de marginalização e apagamento de identidade no mundo dos *gamers*.

Assim sendo, o vínculo estabelecido entre a Análise Crítica do Discurso (ACD), a Linguística Textual, a perspectiva da Linguística Aplicada Transviada e as pesquisas que envolvem estudos culturais e sociais acerca da representatividade LGBTQIAPN+ nos jogos eletrônicos contribui para a construção de um aporte analítico sólido e situado no contexto do corpus examinado. Tal articulação oferece suporte para compreender como práticas discursivas de caráter excludente operam na cultura *gamer* contemporânea, sobretudo quando comentários aparentemente corriqueiros passam a funcionar como mecanismos de regulação simbólica, marginalização identitária e naturalização da violência. Desse modo, os comentários analisados corroboram a compreensão de que a linguagem atua tanto na manutenção quanto no enfrentamento da homofobia em ambientes digitais.

Ressalta-se ainda, que os jogos eletrônicos e as plataformas digitais analisadas foram igualmente incluídos na lista de referências deste trabalho, por constituírem parte integrante do corpus primário da pesquisa, sendo considerados documentos digitais fundamentais para a investigação proposta.

3. ANÁLISES E RESULTADOS

Este capítulo apresenta a análise e discussão dos resultados averiguados a partir do corpus selecionado, considerando a pesquisa composta pelos comentários de usuários publicados em plataformas digitais, as quais são direcionadas ao público gamer, como a página no Instagram do IGN Brasil e o site de avaliações do Metacritic. Ao considerar as manifestações discursivas presentes nos comentários analisados, torna-se relevante compreender que tais enunciados não surgem de maneira isolada, mas estão inseridos em dinâmicas sociais mais amplas de produção de sentidos sobre gênero e sexualidade.

Ao observar o trabalho de Bezerra (2023), ele argumenta que discursos direcionados a sujeitos e identidades dissidentes frequentemente operam dentro de um sistema de normalização que busca reafirmar padrões sociais considerados legítimos, ao passo que marginaliza e desumaniza aqueles que escapam dessas normas. Dessa forma, os comentários analisados podem ser compreendidos como parte de práticas discursivas que participam da manutenção de estruturas heteronormativas no interior da cultura gamer. Nessa direção, mostra-se pertinente mobilizar também o que Bezerra (2023, p. 59) denomina de *Tríade Opressora*, que são dimensões articuladas de produção de violências socio identitárias por meio de uma dinâmica de “abjeção”, “desumanização fabricada” e “invisibilização das violências”, uma vez que tais comentários não apenas expressam rejeição a personagens LGBTQIAPN+, mas colaboram para a manutenção de formas simbólicas de exclusão que naturalizam a marginalização dessas identidades no espaço digital.

À vista disso, investigou-se a relação do discurso de ódio e da homofobia como manifestação linguística no que se refere a jogos eletrônicos que incluem personagens e enredos LGBTQIAPN+. Além disso, constatou-se a disseminação de amplos recursos discursivos e seus impactos na receptividade da representatividade *queer* junto à comunidade *gamer*, com o suporte do arcabouço teórico de Fairclough (1989) acerca do modelo tridimensional da Análise Crítica do Discurso, juntamente aos princípios da Linguística Textual, bem como os aportes culturais que se fazem representativos em jogos eletrônicos.

Inicialmente, constata-se comentários proferidos ao jogo eletrônico *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020). Este retrata complexidade narrativa, uma vez que discorre sobre temas considerados, muitas vezes, sensíveis como violência, abandono, morte, traumas, exploração e empatia. São temas passíveis de trazer agradabilidade ao público consumidor desses jogos eletrônicos; no entanto, a narrativa principal traz Ellie, protagonista lésbica que, ao longo do enredo, vivencia um romance com Dina, uma colega de missão. Tal enredo foi

inserido no jogo de maneira integral, ou seja, não oferece suporte para a remoção narrativa, fato que recai em dois pontos centrais: afasta-se do estereótipo padrão desses dispositivos, oferecendo visibilidade ao público marginalizado, e ganha espaço para ciclos de ódio disseminados amplamente nos meios digitais.

Diante desse aspecto, em uma postagem a respeito do *Valentine's Day*⁷, em que há a intenção da celebração da data na página de jogos IGN Brasil, considerada uma das mais conceituadas de notícias desse conteúdo, como pode ser observado na Figura 1.

Figura 1 – Postagem do IGN Brasil “Melhores casais dos videogames”

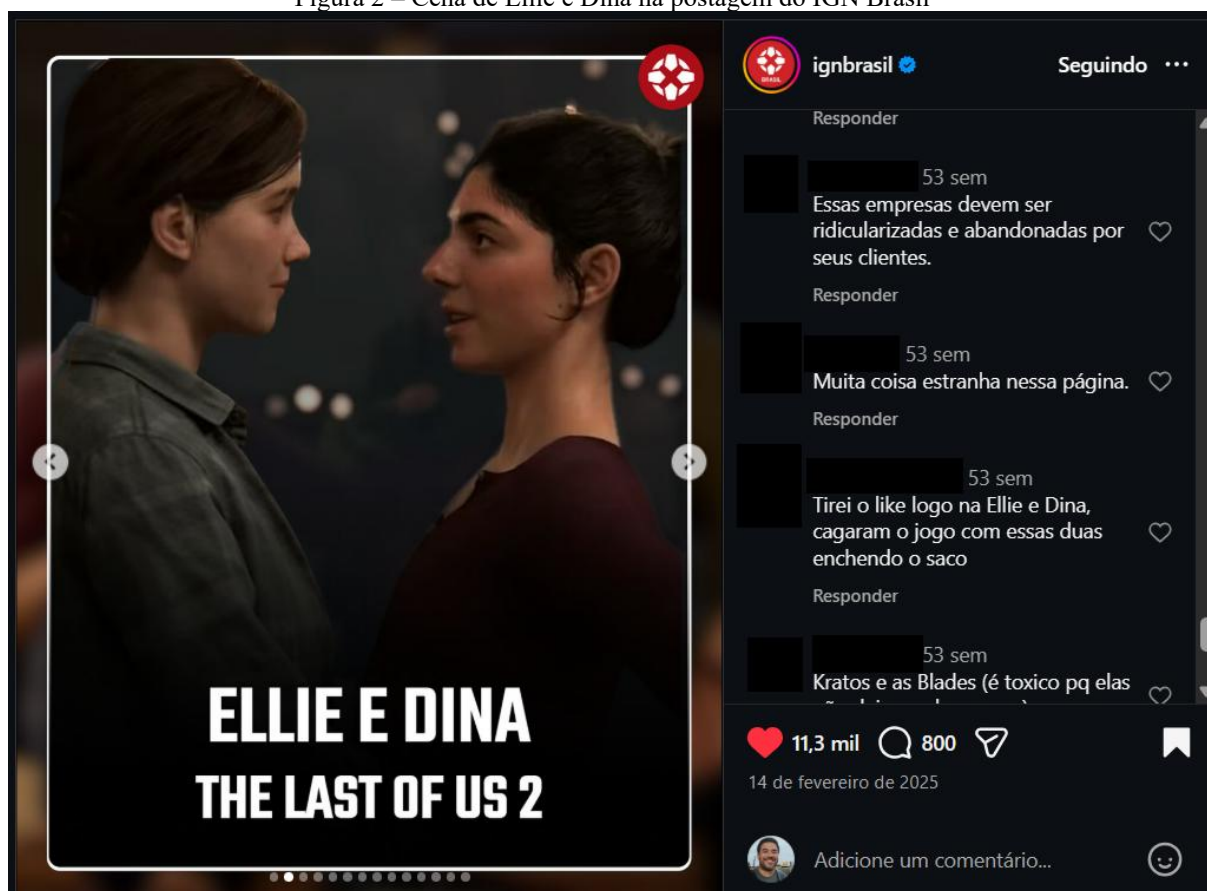


Fonte: IGN Brasil (2025). Instagram.

Na sequência do carrossel da postagem, apresenta a imagem das personagens Ellie e Dina em um momento de dança, que antecede o primeiro beijo entre elas no jogo, conforme ilustrado na Figura 2.

⁷ Tradução livre: Dia dos Namorados.

Figura 2 – Cena de Ellie e Dina na postagem do IGN Brasil



Fonte: IGN Brasil (2025). Instagram

Evidenciam-se comentários articulados, a saber:

Ign, não adianta querer empurrar goela a baixo sua agenda woke, a maioria da comunidade gamer tem é raiva dessas lacrações para agradar uma minoria. (IGN Brasil, 2025)

Essas empresas devem ser ridicularizadas e abandonadas por seus clientes. (IGN Brasil, 2025)

Tirei o like logo na Ellie e Dina, cagaram o jogo com essas duas enchendo o saco. (IGN Brasil, 2025)

Ign virou uma piada de mal gosto vai nessa agenda woke que daqui uns dias ninguém mais segue ou consome algum produto de vcs piada. (IGN Brasil, 2025)

Os comentários evidenciam que há manifestações particulares de rejeição, advindas de discursos de ódio e de homofobia, principalmente quando os termos “minorias”, “piada” e “lacrações” são utilizados, uma vez que podem ser representações de sarcasmo e desprezo vislumbradas, também, de práticas discursivas legitimadas socialmente nesses espaços virtuais. Ao utilizar termos como “agenda woke”, observa-se a mobilização de um léxico já cristalizado em disputas ideológicas contemporâneas. A expressão não é utilizada como categoria descritiva neutra, mas como rótulo pejorativo que opera como marcador ideológico.

Observa-se, dessa forma, que a mínima visibilidade ofertada ao casal, que vivencia um relacionamento lésbico, estabeleceu-se como motivação principal para reações veementemente violentas que buscam, incessantemente, impulsionar a negação da identidade *queer* e, conseqüentemente, a representação do público LGBTQIAPN+ nesses jogos.

Ao focar nos níveis textuais, observa-se que os termos utilizados são manuseados como expressões cristalizadas que subjagam, dominam e apoderam-se de uma verdade dita absoluta que aprisiona e reprime a comunidade LGBTQIAPN+, porém que justifica-se, no entanto, no debate público contemporâneo, o qual estende-se a diversas plataformas e produtos que sejam representativos do público *queer*.

Os argumentos dispostos são resultado de constantes esforços em apagar a diversidade sexual, uma vez que há uma busca contínua pela associação desta à inadequação social. Nesse contexto, observa-se que, embora sejam comentários condensados, o teor coesivo fundamenta-se de maneira imperativa, pois reforça e impõe o tom de negação, em que há uma tentativa esforçada de silenciamento. Confere-se, também, que a coerência parte de uma lógica entre o “nós” e o “eles”, em que o primeiro se configura como a maior parte do público *gamer* (homens heterossexuais) e o segundo, os indivíduos LGBTQIAPN+, bem como as empresas que persistem na representação.

No que concerne à prática discursiva, evidencia-se que os comentários proferidos nessas plataformas são rapidamente difundidos, dispostos de intenso engajamento, como curtidas, respostas positivas, ironia e insulto que geram validação algorítmica e, de toda forma, ameaças atuantes como ferramenta de aceitabilidade, sobretudo na tentativa de intimidação, ao advertir o abandono do perfil IGN Brasil. Isso reafirma discursos de ódio e, conseqüentemente, legitimam os. Observa-se, ainda, um processo de invisibilização das violências (Bezerra, 2023), pois tais enunciados tendem a circular sob a aparência de opinião legítima do consumidor ou de simples crítica ao produto. Entretanto, o que se verifica é a naturalização de práticas discursivas hostis que, ao receberem validação algorítmica e adesão de outros usuários, ampliam a violência simbólica direcionada à representatividade LGBTQIAPN+.

A intencionalidade, por sua vez, recai no aporte desses comentários que se predispõem a expor, cada vez mais, a insatisfação e a frustração com as representatividades que fogem ao padrão heteronormativo, com o intuito de provocar constrangimento para alcançar o rompimento com a construção dessas identidades nos jogos, trazendo, sobretudo, aniquilamento simbólico não só dessas personagens, como também das empresas que se dispuserem a construí-los e mantê-los, desconsiderando qualquer possibilidade de diversidade. À luz de Beaugrande e Dressler (1981), percebe-se que a intencionalidade do produtor textual não é estabelecer

diálogo ou debate argumentativo, mas produzir um ato de desqualificação. Alguns dos comentários não apresentam justificativas ou exemplos concretos, eles se estruturam como ameaças de boicote como o “daqui uns dias ninguém mais segue ou consome”, o que revela uma tentativa de coerção simbólica. O sentido, como no exemplo anterior, depende fortemente da situacionalidade, isto é, do contexto específico da postagem, por ser uma publicação comemorativa de Dia dos Namorados envolvendo personagens LGBTQIAPN+.

No que diz respeito à intertextualidade, o termo “agenda woke” funciona como elo com discursos mais amplos que circulam em ambientes digitais e políticos, nos quais a representatividade LGBTQIAPN+ é frequentemente enquadrada como imposição ideológica. Não se trata de um comentário isolado, mas de um enunciado que ecoa uma rede discursiva já consolidada.

Sob a perspectiva de Fairclough (1989), o comentário constrói uma representação da postagem de uma mídia especializada em jogos (IGN Brasil), como agente ativo de uma suposta agenda ideológica. Assim, o discurso desloca a publicação, que tem como objetivo celebrar um relacionamento fictício, para o campo da militância política. O que está em jogo não é apenas a rejeição ao conteúdo específico, mas a tentativa de redefinir o papel da imprensa de entretenimento como promotora de ideologia. O uso de “piada” e “piada de mau gosto” opera como estratégia de deslegitimação simbólica, transformando a existência de personagens LGBTQIAPN+ em algo risível ou absurdo.

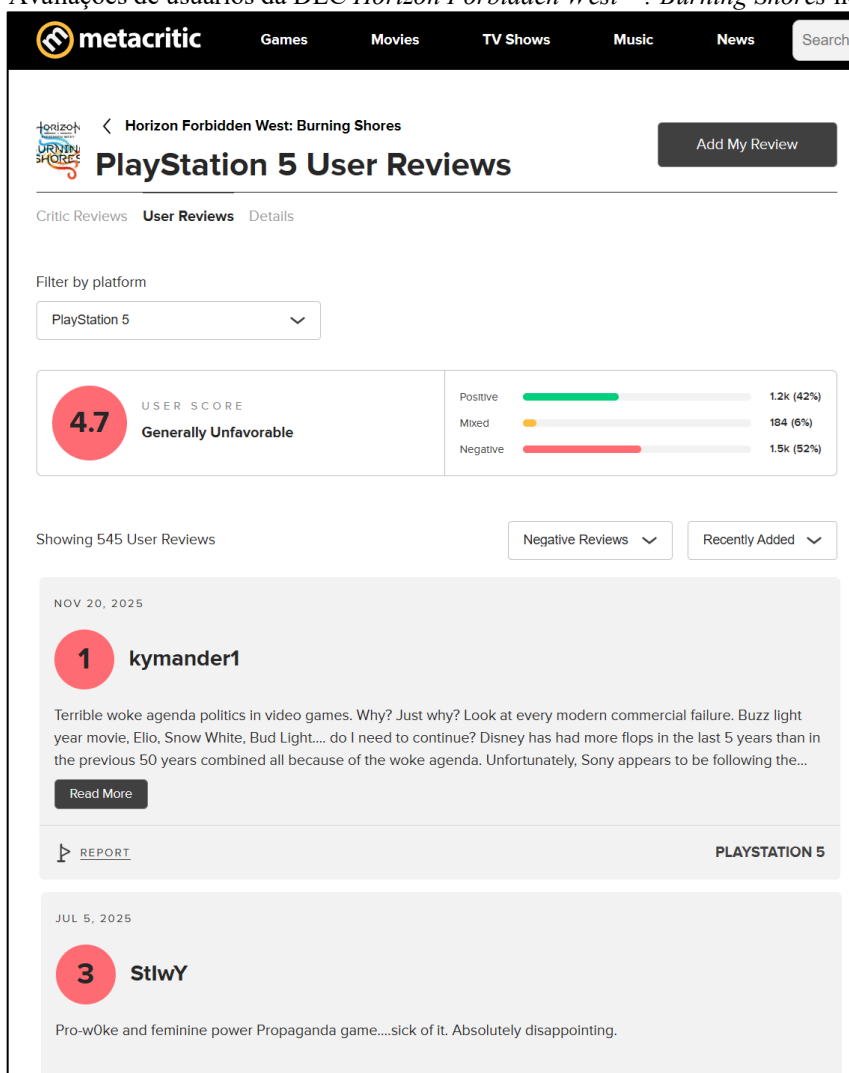
À luz de Bezerra (2023), esse tipo de formulação pode ser compreendido como operação de abjeção, uma vez que desloca personagens e experiências LGBTQIAPN+ para o lugar do excesso, da inadequação e do incômodo social. Não se critica apenas uma escolha narrativa específica; produz-se discursivamente a ideia de que tais existências são intrusas no espaço gamer e, por isso, passíveis de rejeição.

Nesse sentido, o comentário evidencia como o discurso de rejeição não atua somente sobre personagens ficcionais, mas busca regular os limites do que pode ou não ser representado no espaço público digital.

Dessa maneira, a prática social é ancorada em discursos ideológicos padronizados por uma cultura heterossexual, subsidiada por estruturas hegemônicas que marginalizam identidades divergentes. Sendo assim, comentários como os publicados por usuários de jogos eletrônicos na IGN Brasil indicam a compreensão que esse público tem do que é neutro e padronizado na sociedade atual; logo, sujeitos desviantes, nesse contexto, são percebidos como impostores ideológicos.

Para além das manifestações observadas no Instagram da IGN Brasil, nota-se que práticas discursivas semelhantes emergem em outras plataformas digitais destinadas à avaliação de jogos eletrônicos. Desta maneira, passa-se à análise dos comentários publicados na plataforma Metacritic acerca da DLC denominada *Horizon Forbidden West™: Burning Shores*, (Guerrilla Games, 2023), os quais se inserem em uma dinâmica específica marcada pela prática coletiva de avaliação negativa em massa, popularmente denominada como o fenômeno do *review bombing*⁸. Como pode ser observado na Figura 3, a página de avaliações do jogo apresenta grande volume de avaliações negativas por parte dos usuários, fenômeno que evidencia a mobilização coletiva de rejeição associada à presença de representatividade LGBTQIAPN+ na narrativa.

Figura 3 – Avaliações de usuários da DLC *Horizon Forbidden West™: Burning Shores* no Metacritic



Fonte: Metacritic (2023). *Horizon Forbidden West: Burning Shores – User Reviews*.

⁸ *Review bombing* refere-se à prática coletiva de usuários que publicam avaliações negativas em massa em plataformas digitais, geralmente motivadas por controvérsias ideológicas, com o objetivo de reduzir artificialmente a nota de um produto cultural.

Esse evento revela que, dentre os mais de 1.500 comentários negativos publicados na plataforma Metacritic, é possível observar a recorrência do mesmo eixo ideológico identificado anteriormente. Entretanto, um dos exemplos apresente maior elaboração argumentativa, que a plataforma trouxe como relevante. O comentário diz:

Terrível agenda política woke nos videogames. Por quê? Simplesmente por quê? Olhe para todo fracasso comercial moderno. O filme Buzz Lightyear, Elio, Branca de Neve, Bud Light... preciso continuar? A Disney teve mais fracassos nos últimos 5 anos do que nos 50 anos anteriores somados, tudo por causa da agenda woke. Infelizmente, a Sony parece estar seguindo a mesma tendência. Ótimo jogo, gráficos impressionantes, jogabilidade divertida, completamente arruinado por um relacionamento lésbico forçado e por tornar Aloy gay do nada. Isso nem sequer se encaixa na história. Uma decisão absolutamente horrível, que não faz sentido algum. Gostem ou não, o woke não vende. FATO: 55% dos americanos votaram republicano, não nessa bobagem woke. Isso significa que, quando você se promove para a esquerda woke, está imediatamente dizendo a 55% do país que eles não deveriam comprar seu jogo. Odeio o fato de que eles nem sequer deram opção de escolha; o jogo simplesmente te força a ser gay. Hein? Horrível. Arruinaram uma das minhas personagens favoritas. (Metacritic, 2025, tradução livre).⁹

O enunciado inicia com “Terrível agenda política woke nos videogames” e articula uma cadeia de exemplos externos (filmes, marcas e empresas) para sustentar a tese de que conteúdos associados à diversidade seriam fracassos comerciais.

Como debatem Beaugrande e Dressler (1981), há forte presença da intertextualidade explícita, uma vez que o comentarista cita produções cinematográficas e marcas comerciais como evidência de um suposto padrão de fracasso. Essa estratégia amplia o escopo do debate; dessa forma, o foco deixa de ser a narrativa da DLC e passa a integrar uma disputa cultural mais ampla tornando o jogo em apenas mais um elemento dentro de uma narrativa maior sobre o suposto “fracasso da agenda woke”.

No que se refere à aceitabilidade, nota-se que o comentário é direcionado a um público específico que compartilha da mesma visão ideológica. O uso de letras maiúsculas em “FATO” e a inserção de dados eleitorais “55% dos americanos votaram republicano” funcionam como tentativa de conferir legitimidade factual ao argumento. No entanto, trata-se de uma

⁹ Terrible woke agenda politics in video games. Why? Just why? Look at every modern commercial failure. Buzz light year movie, Elio, Snow White, Bud Light.... do I need to continue? Disney has had more flops in the last 5 years than in the previous 50 years combined all because of the woke agenda. Unfortunately, Sony appears to be following the same trend. Great game, stunning graphics, fun gameplay, completely ruined by some forced lesbian relationship and making Aloy gay out of nowhere. It doesn't even fit the story. Absolutely horrible decision that makes no sense. Like it or not, Woke does not sell. FACT 55% of Americans voted republican, not woke nonsense. That means when you market yourself to the woke left, you are immediately telling 55% of the country that they shouldn't buy your game. I hate that they didn't even give you the choice, game just forces you to be gay. Huh? Horrible. Ruined one of my favorite characters.

generalização que associa orientação política à rejeição de personagens LGBTQIAPN+, construindo uma identidade coletiva homogênea e excludente, ao abordar que a maioria da população tem um viés político conservador.

Na perspectiva da ACD proposta por Fairclough (1989), é possível identificar três movimentos discursivos principais. Primeiramente, a representação da diversidade como imposição, quando o relacionamento é descrito como “um relacionamento lésbico forçado”, sugerindo que a existência de uma possibilidade narrativa configura coerção. Em seguida, observa-se a reescrita da identidade da personagem, ao afirmar que tornaram Aloy “gay do nada”, o que pressupõe a heterossexualidade como estado padrão e natural, enquanto outras orientações exigiriam justificativa narrativa extensa, com um propósito que precisa ser justificado. Por fim, destaca-se o apelo ao mercado como autoridade moral, por meio do argumento de que “o woke não vende”, deslocando o debate ético para o campo econômico, como se o sucesso comercial fosse critério suficiente para legitimar ou invalidar representações identitárias.

É relevante observar que o comentário afirma que “o jogo simplesmente te força a ser gay” e que “nem sequer deram opção de escolha”. Entretanto, no enredo da DLC, a cena é opcional e depende da decisão do jogador. Tal distorção evidencia que o incômodo não reside necessariamente em uma imposição narrativa, mas na própria possibilidade de representação de um relacionamento entre personagens do mesmo sexo.

O discurso, portanto, constrói a diversidade como ameaça simbólica à identidade do jogador e ao que se entende como norma no universo *gamer*, e que por consequência, e, por Aloy não corresponder à expectativa heteronormativa do comentarista, ele reforça a ideia de que “arruinaram uma de suas personagens favoritas”. Nesse ponto, torna-se visível também o que Bezerra (2023) denomina desumanização fabricada, pois a personagem deixa de ser reconhecida em sua complexidade narrativa e passa a ser reduzida à sexualidade lida como defeito ou desvio. O comentário, assim, não apenas rejeita uma cena, mas reconfigura a própria existência da personagem como erro a ser corrigido.

A cena em questão corresponde ao momento final da DLC, em que a personagem Aloy pode optar por beijar a personagem Seyka, conforme ilustrado na Figura 4.

Figura 4 – Cena opcional de beijo entre Aloy e personagem da DLC *Burning Shores*



Fonte: Guerrilla Games (2023). Horizon Forbidden West™: Burning Shores. PlayStation 5.

Considerando que, para Fairclough (1989), o discurso é simultaneamente prática textual, prática discursiva e prática social, percebe-se que o comentário não apenas avalia um produto cultural, mas participa ativamente da produção de um ambiente hostil à representatividade LGBTQIAPN+ em jogos digitais. O *review bombing*, enquanto prática coletiva, transforma avaliações individuais em mecanismo de pressão simbólica e econômica, buscando punir empresas que ampliam a diversidade narrativa.

Dessa forma, o conflito ultrapassa a esfera estética ou narrativa e insere-se em disputas ideológicas mais amplas sobre quem pode ocupar o lugar de protagonismo, quais identidades são consideradas “naturais” e quais são enquadradas como políticas. O texto digital, nesse contexto, configura-se como manifestação de violência discursiva que reafirma estereótipos e reforça relações de poder, particularmente em um espaço historicamente associado ao público masculino heterossexual. Nesses termos, observa-se o funcionamento articulado da Triplidade Opressora proposta por Bezerra (2023): a abjeção, ao posicionar a representação *queer* como incômoda; a desumanização fabricada, ao reduzir personagens e sujeitos LGBTQIAPN+ a

signos de ameaça ideológica; e a invisibilização das violências, ao mascarar ataques homofóbicos como se fossem apenas opiniões legítimas ou críticas de mercado.

Assim, os resultados revelam que plataformas digitais que disponibilizam espaços para comentários sobre jogos eletrônicos operam simultaneamente como locais de visibilidade e como ambientes propícios à ampliação da violência simbólica. As práticas discursivas observadas indicam mecanismos de exclusão direcionados ao público LGBTQIAPN+, evidenciando que a linguagem atua como instrumento de manutenção de desigualdades no interior da cultura *gamer* contemporânea. Nesse sentido, o diálogo entre a Análise Crítica do Discurso, os estudos culturais e a Linguística Textual mostrou-se fundamental para compreender a dimensão ideológica desses enunciados, bem como para oferecer subsídios teóricos ao enfrentamento de discursos homofóbicos no contexto digital.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo geral analisar o discurso de ódio e a homofobia em relação a jogos eletrônicos que apresentam personagens LGBTQIAPN+, buscando compreender de que maneira esses discursos são construídos linguisticamente e quais impactos produzem nas comunidades digitais e na própria indústria *gamer*. De forma mais específica, pretendeu-se identificar os principais recursos linguísticos e discursivos mobilizados na disseminação desses enunciados, verificar como tais discursos influenciam a interação entre usuários e examinar de que modo afetam a recepção da representatividade LGBTQIAPN+ em jogos AAA, publicados entre 2020 e 2025, em plataformas como Instagram e Metacritic.

À luz das análises realizadas, observa-se que os objetivos propostos foram alcançados, na medida em que foi possível evidenciar padrões recorrentes de construção discursiva que operam na deslegitimação da diversidade sexual no universo *gamer*. Os comentários analisados, tanto na postagem no Instagram do IGN Brasil para uma comemoração de Dia dos Namorados para o jogo *The Last of Us Part II*, quanto nas avaliações no site do Metacritic da DLC do *Horizon Forbidden West™: Burning Shores*, demonstraram que o discurso de ódio não se manifesta de forma isolada ou desorganizada, mas, ao contrário, estrutura-se de maneira coesa, coerente e estrategicamente orientada, mobilizando termos cristalizados como “agenda woke”, “lacração”, “minorias” e “forçado”.

Sob a perspectiva da Análise Crítica do Discurso, conforme o modelo tridimensional de Fairclough (1989), verificou-se que tais enunciados operam simultaneamente no nível textual, por meio de escolhas lexicais pejorativas e construções imperativas; na dimensão da prática discursiva, ao se disseminarem rapidamente com elevado engajamento e validação algorítmica; e na prática social, ao reforçarem ideologias heteronormativas que historicamente estruturam a cultura *gamer* como espaço predominantemente masculino e heterossexual.

Além disso, com o aporte da Linguística Textual de Beaugrande e Dressler (1981), foi possível compreender que critérios como intencionalidade e aceitabilidade assumem papel central na consolidação desses discursos. A intencionalidade manifesta-se na tentativa explícita de desqualificar personagens, empresas e veículos de mídia que promovem representatividade LGBTQIAPN+, enquanto a aceitabilidade se evidencia no engajamento positivo de outros usuários, que validam e reforçam tais enunciados. A intertextualidade também se mostrou elemento fundamental, sobretudo quando comentários conectam jogos eletrônicos a debates políticos, dados eleitorais e exemplos de outras produções culturais, ampliando o escopo do ataque e inserindo-o em disputas ideológicas mais amplas.

Nesse sentido, os resultados revelam que o discurso de ódio analisado não se limita à crítica estética ou narrativa, mas configura-se como tentativa de regulação simbólica do espaço *gamer*. O incômodo manifestado não reside apenas na existência de personagens LGBTQIAPN+, mas na possibilidade de que tais identidades ocupem lugar central e não opcional nas narrativas. Assim, evidencia-se que a linguagem atua como instrumento de manutenção de hierarquias e de tentativa de silenciamento identitário, reafirmando a relevância da ACD enquanto ferramenta de leitura crítica das práticas discursivas contemporâneas.

No que diz respeito às limitações da pesquisa, é pertinente destacar que o estudo se organiza a partir de um recorte metodológico e temporal específico, delimitado ao intervalo de 2020 a 2025 e à seleção de comentários de maior engajamento nas plataformas analisadas. Assim, a limitação aqui mencionada não se refere ao tempo pessoal de elaboração do trabalho, mas à própria delimitação cronológica e corpuscular adotada para tornar a investigação viável, coerente e analiticamente aprofundada.

Embora tal escolha tenha permitido examinar enunciados com maior circulação e impacto, reconhece-se que a ampliação do recorte para períodos anteriores ou posteriores, bem como a inclusão de outros jogos, inclusive títulos de menor orçamento e menor projeção mercadológica, poderia oferecer um panorama ainda mais abrangente das formas de recepção da representatividade LGBTQIAPN+ na cultura *gamer*. Do mesmo modo, a utilização de ferramentas tecnológicas de coleta e análise de grandes volumes de dados poderá, em pesquisas futuras, expandir tanto a dimensão quantitativa quanto a qualitativa dessas investigações.

Outro ponto que também se configura como limitação, mas igualmente como possibilidade investigativa futura, refere-se ao próprio cenário de representatividade no corpus analisado. Apesar dos avanços observados na inserção de personagens *queer* em jogos eletrônicos de grande orçamento, ainda são poucos os casos em que tais personagens ocupam efetivamente o papel de protagonistas centrais em narrativas *triple A*, especialmente quando se considera a pluralidade que compõe o universo LGBTQIAPN+. No recorte examinado, destacam-se majoritariamente dois casos de personagens lésbicas, o que evidencia que outras identidades, tais como personagens gays, bissexuais, trans, não binárias, entre outras, ainda permanecem com menor visibilidade em posições de protagonismo.

Dessa forma, amplia-se a necessidade de futuras pesquisas que investiguem a recepção do público *gamer* diante de protagonistas que representem outras letras da sigla, possibilitando verificar se os padrões discursivos de rejeição se mantêm, se intensificam ou se transformam conforme a identidade representada. A expansão desse leque de personagens e narrativas pode não apenas enriquecer as descobertas no campo acadêmico, mas também contribuir para uma

compreensão mais ampla das dinâmicas de aceitação, resistência e disputa simbólica no interior da cultura gamer contemporânea.

Denota-se também, a possibilidade de expandir o corpus para outras mídias e produtos culturais que também enfrentam reações semelhantes quando incluem personagens LGBTQIAPN+, como séries televisivas, filmes, plataformas de streaming, livros e revistas em quadrinhos. O fenômeno observado não se restringe aos jogos eletrônicos, mas integra uma dinâmica cultural mais ampla, em que a representatividade de minorias é constantemente tensionada por discursos de resistência e exclusão. Investigações comparativas entre diferentes mídias poderiam contribuir para compreender se as estratégias discursivas se mantêm, se transformam ou se intensificam conforme o suporte cultural analisado.

No âmbito pessoal, esta pesquisa ultrapassa o campo estritamente acadêmico. Enquanto homem gay e integrante da comunidade *gamer*, muitos dos comentários analisados já me atravessaram em diferentes momentos, provocando incômodo, frustração e sensação de não pertencimento. O que antes era percebido apenas como ataque ou desconforto, passou, ao longo da investigação, a ser compreendido também como objeto de análise crítica. A pesquisa possibilitou deslocar a experiência individual para uma leitura fundamentada teoricamente, permitindo identificar os mecanismos discursivos utilizados, compreender suas bases ideológicas e reconhecer como tais enunciados impactam não apenas a mim, mas toda uma comunidade que busca espaço e legitimidade dentro da indústria dos jogos eletrônicos.

Percebo, portanto, que este trabalho não apenas contribui para o debate acadêmico acerca da linguagem como prática social, mas também representa um movimento de ressignificação pessoal. Se, anteriormente, tais discursos eram absorvidos de maneira mais emocional, hoje é possível analisá-los a partir de uma proximidade crítica, embasada teoricamente e situada metodologicamente. Essa perspectiva dialoga com o que defendem Moita Lopes e Fabrício (2019), ao questionarem a ideia de neutralidade na produção do conhecimento e ao ressaltarem que o pesquisador não se encontra separado das práticas sociais que investiga, mas inevitavelmente implicado nelas.

Vale ressaltar, ainda, que os resultados desta pesquisa também podem ser aproximados da proposta de Bezerra (2023, p. 47), ao compreender a Linguística Aplicada Transviada como uma articulação entre perspectivas descoloniais, interseccionais e estudos transviados. Ao analisar comentários homofóbicos produzidos em torno de personagens LGBTQIAPN+ em jogos eletrônicos, este trabalho buscou justamente evidenciar como linguagem, gênero e sexualidade se entrelaçam em práticas discursivas que regulam simbolicamente quem pode ser reconhecido, legitimado ou marginalizado no espaço digital.

Assim, ao analisar esses discursos, reconheço que minha própria trajetória, experiências e posicionamentos também fazem parte do processo investigativo. A partir dessa proximidade crítica, torna-se possível identificar com maior clareza os padrões hegemônicos presentes nesses comentários e seus objetivos de exclusão simbólica. Ao mesmo tempo, constata-se que esses discursos não afetam apenas sujeitos individualmente, mas também influenciam decisões mercadológicas, receios institucionais e estratégias de representação adotadas pela indústria, que, ao buscar maior inclusão, frequentemente se vê confrontada por campanhas de deslegitimação e boicote. Dessa maneira, conclui-se que a linguagem, longe de ser instrumento neutro, constitui-se como espaço de disputa, no qual identidades são afirmadas ou negadas, legitimadas ou marginalizadas. O universo dos jogos eletrônicos, enquanto potente produto cultural contemporâneo, revela-se campo fértil para tais embates. Ao evidenciar como o discurso de ódio e a homofobia se estruturam e se disseminam nas plataformas digitais, este estudo reafirma a necessidade de práticas críticas, educativas e inclusivas que enfrentem a naturalização da violência simbólica.

Encerrar este trabalho implica reconhecer que a representatividade LGBTQIAPN+ nos jogos eletrônicos não é apenas questão de mercado ou de narrativa, mas de direito à existência material e simbólica. Em um cenário no qual personagens *queer* ainda são alvo de resistência intensa, compreender os mecanismos discursivos que sustentam tal oposição torna-se passo fundamental para promover transformações sociais mais amplas. Assim, desejo que esta pesquisa possa contribuir não apenas para o campo dos estudos discursivos, mas também para a construção de espaços digitais e culturais mais plurais, nos quais a diversidade não seja percebida como ameaça, mas como parte constitutiva da experiência *gamer* e, igualmente, da experiência humana.

REFERÊNCIAS

BEAUGRANDE, Robert-Alain de; DRESSLER, Wolfgang. **Introduction to text linguistics**. London: Longman, 1981.

BEAUGRANDE, Robert; DRESSLER, Wolfgang. **Introducción a la lingüística del texto**. Barcelona: Ariel, 1997.

BEZERRA, Fábio. **Linguística aplicada transviada: gênero e sexualidade nos estudos da linguagem em perspectiva descolonial, interseccional e transdisciplinar**. Campinas: Pontes Editores, 2023.

CALDAS-COULTHARD, Carmen Rosa. Caro Colega: Exclusão lingüística e invisibilidade. **Discurso & Sociedad**, v. 1, n. 2, p. 230-246, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.14198/dissoc.1.2.2>. Acesso em: 26 jul. 2025.

CALDAS-COULTHARD, C. R.; COULTHARD, M.; HEBERLE, V. M. **Discourse Analysis (Análise do Discurso)**. 1. ed. Florianópolis: v. 1. 111. [s.l.] DLLE/CCE/UFSC, 2013.

FAIRCLOUGH, Norman. A Análise Crítica do Discurso e a mercantilização do discurso público: as universidades. In: MAGALHÃES, Célia. (Org.). **Reflexões sobre a análise crítica do discurso**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, UFMG, 2001. p. 31-82.

FAIRCLOUGH, Norman. **Language and power**. New York: Longman, 1989.

GUERRILLA GAMES. **Horizon Forbidden West™: burning shores**. PlayStation 5. San Mateo: Sony Interactive Entertainment, 2023. Disponível em: https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-PPSA04072_00-BURNINGSHORESPS5. Acesso em: 10 jan. 2026.

IGN BRASIL (@ignbrasil). **Os melhores casais dos videogames**. Postagem comemorativa de Valentine's Day. Instagram, 14 fev. 2025. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DGEYF_BSyoH/. Acesso em: 15 nov. 2025.

METACRITIC. **Horizon Forbidden West: burning shores**. User Reviews. 19 abr. 2023. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/horizon-forbidden-west-burning-shores/>. Acesso em: 15 nov. 2025.

MOITA LOPES, Luiz Paulo; FABRÍCIO, Branca. Por uma 'proximidade crítica' nos estudos em Linguística Aplicada. **Calidoscópio**, [S. l.], v. 17, n. 4, p. 711–723, 2019. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/cld.2019.174.03>. Acesso em: 5 mar. 2026.

NASCIMENTO, Roseli.; BEZERRA, Fábio; HEBERLE, Viviane. Multiletramentos: iniciação à análise de imagens. **Revista Linguagem & Ensino**, v. 14, n. 2, p. 529-552, 13 mar. 2019.

NAUGHTY DOG. **The Last of Us Part II**. PlayStation 4. Santa Monica: Sony Interactive Entertainment, 2020. Disponível em: https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA07820_00-THELASTOFUSPART2. Acesso em: 10 jan. 2026.

ROCHA, Max; ÍNDIOS, Palmeira; PAIVA SILVA, Maria Margarete de. A linguística textual e a construção do texto: um estudo sobre os fatores de textualidade. **A cor das Letras**, v. 18, n. 2, p. 26-44, 2017.

RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (ed.). **Queer game studies**. U of Minnesota Press, 2017.

SHAW, Adrienne. **LGBTQ Video Game Archive**. 2019. Disponível em: <https://lgbtqgamearchive.com/>. Acesso em: 17 dez. 2025.

SHAW, Adrienne. Putting the gay in games: cultural production and GLBT content in video games. **Games and Culture**, v. 4, n. 3, p. 228-253, 2009.