

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

Marcelo Augusto Leão do Nascimento

**NARRATIVAS INCLUSIVAS NOS JOGOS DIGITAIS:** estudo de caso sobre Baldur's Gate 3 e  
Dragon Age™: The Veilguard.

Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar  
em Ciências Humanas, da Universidade Federal de  
Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção  
do grau de Bacharel (Trabalho de Conclusão de  
Curso). Orientador: Rafael Siqueira Machado

Juiz de Fora  
2025

## DECLARAÇÃO DE AUTORIA PRÓPRIA E AUTORIZAÇÃO DE PUBLICAÇÃO

Eu, Marcelo Augusto Leão do Nascimento, acadêmico do Curso de Graduação Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, regularmente matriculado sob o número 202372094A, declaro que sou autor do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **NARRATIVAS INCLUSIVAS NOS JOGOS DIGITAIS: estudo de caso sobre Baldur's Gate 3 e Dragon Age™: The Veilguard**, desenvolvido durante o período de 30/04/2025 a 14/08/2025 sob a orientação de Rafael Siqueira Machado, ora entregue à UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (UFJF) como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel, e que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daquelas cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, firmo a presente declaração, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais.

Desta forma, na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Juiz de Fora a publicar, durante tempo indeterminado, o texto integral da obra acima citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação do curso de Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas e ou da produção científica brasileira, a partir desta data.

Por ser verdade, firmo a presente.

Juiz de Fora, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

---

Marcelo Augusto Leão do Nascimento

### Marcar abaixo, caso se aplique:

Solicito aguardar o período de ( ) 1 ano, ou ( X ) 6 meses, a partir da data da entrega deste TCC, antes de publicar este TCC.

OBSERVAÇÃO: esta declaração deve ser preenchida, impressa e **assinada** pelo aluno autor do TCC e inserido após a capa da versão final impressa do TCC a ser entregue na Coordenação do Bacharelado Interdisciplinar de Ciências Humanas.

## NARRATIVAS INCLUSIVAS NOS JOGOS DIGITAIS: estudo de caso sobre Baldur's Gate 3 e Dragon Age™: The Veilguard.

Marcelo Augusto Leão do Nascimento<sup>1</sup>

### RESUMO

Este trabalho apresenta uma discussão social acerca dos jogos eletrônicos defendendo a sua importância como elemento de análise das relações sociais, apresentando a seguinte problemática: Como jogos com temáticas inclusivas são recebidos pela comunidade gamer? Para responder a proposta de pesquisa, este artigo teve como objetivo geral realizar o estudo de caso de dois jogos, Baldur's Gate 3 e Dragon Age™: The Veilguard. Para a efetivação do estudo de caso, foi realizada uma pesquisa qualitativa através de análise dos comentários categorizados como "mais úteis" pela própria comunidade na seção específica de cada jogo, na loja virtual de jogos Steam. Foi utilizada a perspectiva de campo de Pierre Bourdieu e a estrutura de sentimentos de Raymond Williams para a construção da análise crítica sobre como tais grupos e discussões são apresentadas. A partir destas análises, foi percebido que os jogos selecionados abordam essas inclusões de formas diferentes, impactando na forma que o público observa e recebe essas abordagens.

**PALAVRAS-CHAVE:** Videogames; Woke; Nostalgia; Narrativas Inclusivas; Estrutura de Sentimentos

### 1. INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea vem sofrendo transformações que podem ser atribuídas graças a facilidade de como as informações são distribuídas para o mundo pela internet, como consequência vemos o desenvolvimento de discussões que podem possuir características boas ou ruins em seu contexto e que antes eram situações normalizadas e descredenciadas por grupos que exercem mais influência nas áreas onde elas poderiam ser veiculadas e discutidas — como questões voltadas ao racismo, machismo, etc. Um dos movimentos que trazem esta nova "visão de mundo" é o movimento *Woke*, uma corrente sociopolítica contemporânea originada no inglês "*stay woke*" (manter-se desperto), associada à consciência crítica sobre injustiças sociais, raciais, de gênero e outras formas de desigualdade, que busca promover mudanças culturais e políticas por meio da valorização da diversidade e da equidade. Em contraste a estas inovações e novas reflexões, vemos o público conservador tentando resistir às mudanças propostas por estes movimentos sociais. Com isso, podemos ver que os cenários de entretenimento não estão livres destas formas de manifestações sociais, como podemos observar, por exemplo, no caso do *GamerGate*<sup>2</sup>, movimento que ocorreu em 2014 no universo dos videogames, marcado por ataques e assédio online, especialmente contra mulheres na indústria dos videogames, sob o pretexto de questionar a ética no jornalismo de jogos.

Não é de hoje que os videogames são usados como ferramentas para conscientizar e educar pessoas sobre situações reais, com os criadores se aproveitando da liberdade artística para transformar temas antes difíceis de serem abordados em obras para todos os públicos, de forma leve e, ao mesmo

---

<sup>1</sup> Graduando em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF. Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Orientador: Rafael Siqueira Machado.

<sup>2</sup> Gamergate é um conflito cultural na internet que começou em 2014, inicialmente centrado em acusações de ética no jornalismo de jogos, mas rapidamente se transformou em um ataque a mulheres e defensores da inclusão na indústria de jogos. De um lado, estão desenvolvedores independentes e críticos, muitos deles mulheres, que buscam maior diversidade; do outro, um grupo de opositores que inclui misóginos e trolls. O movimento é visto como um reflexo de uma batalha cultural mais ampla sobre espaço, visibilidade e inclusão na sociedade.

tempo, sem perder o peso do tema. Temos exemplos como *Spiritfarer*<sup>3</sup>, jogo que explora o luto e a despedida através de uma jornada emocionante como a barqueira dos mortos, jogos que retratam zonas de conflito como *This War of Mine*<sup>4</sup>, que busca simular como pessoas que se encontram em regiões que estão em conflito podem experienciar e questionar a própria moralidade para sobreviver, entre outros. Dessa forma, os jogos eletrônicos ultrapassam sua função lúdica ao se consolidarem como instrumentos de reflexão crítica, empatia e representação social, permitindo que o jogador vivencie experiências interativas e imersivas que dialogam com questões humanas complexas.

Além disso, nesse contexto, a relevância dos *games* se apresenta pela possibilidade de contextualização e experiências criadas para os jogadores em forma de histórias onde quaisquer situações sociais se apresentem, de forma direta — fazendo o personagem do jogador ser o centro da situação — ou indireta — fazendo um dos companheiros ou *NPCs*<sup>5</sup> do *game* o centro da narrativa apresentada. Ainda que envoltos em elementos de fantasia e com variáveis manipuladas, os jogos permitem ao indivíduo vivenciar, na pele de um personagem, situações que refletem realidades sociais.

Ao analisarmos os métodos de pesquisa social e os processos desenvolvidos em trabalhos de campo, percebemos que os jogos digitais oferecem um terreno fértil para a experimentação de formas alternativas de análise e vivência da realidade social. Consequentemente, essa discussão mostra-se pertinente para o campo das ciências sociais. Nesse sentido, trago meu problema de pesquisa para discussão: *Como jogos com temáticas inclusivas<sup>6</sup> são recebidos pela comunidade gamer?*

Para a discussão da problemática, o trabalho teve como objetivo geral realizar o estudo de caso de dois jogos, *Baldur's Gate 3* e *Dragon Age™: The Veilguard* — o primeiro sendo considerado um “jogo bom” e o segundo um “jogo ruim” pelo público. Mais especificamente, busquei encontrar padrões nos discursos mais frequentes de usuários sobre jogos que apresentam narrativas que tentam ser mais diversas e pontuar qual parte do *game* o torna um “jogo bom” ou “jogo ruim” aos olhos deles. Para a efetivação do estudo de caso, foi realizada uma pesquisa qualitativa através de análise dos comentários categorizados como “mais úteis” pela própria comunidade na seção específica de cada jogo, na loja virtual de jogos *Steam*. Foi utilizada a perspectiva de campo de Pierre Bourdieu e a estrutura de sentimentos de Raymond Williams para a construção da análise crítica sobre como tais grupos e discussões são apresentadas.

## 2. TENSÕES E DESAFIOS SOCIAIS NA COMUNIDADE GAMER

Na comunidade *gamer*, vemos diversas discussões sobre temas que podem ou não possuir relação com os jogos usados para a exemplificação da situação, esses jogos são casualmente utilizados como chamarizes selecionados a dedo e transformados em exemplos de como a opinião dos críticos traz sentido. Muitas das vezes, o jogo em questão é classificado como um que “*jogo deu errado*” com seu público, sendo essa recepção negativa instrumentalizada para colocar a culpa do fracasso em elementos que os jogadores, pessoalmente, não apreciaram. Dentro deste contexto, temos grupos que problematizam discursos de inclusão e conscientização que vem sendo mais explorados nos últimos anos, tentando justificar que por um jogo não se tratar da realidade — especialmente nos casos de jogos de fantasia — ele não deveria abordar temas sociais contemporâneos, sob a alegação de que isso estragaria a experiência da *gameplay*<sup>7</sup>. Tratando isso como uma narrativa para chamar “*falsos gamers*” — pessoas que não consomem jogos eletrônicos com frequência — para seus jogos e engajamento de temas políticos atuais.

Grupos com essa visão são muito ativos em redes sociais, criando comunidades onde essas narrativas são incentivadas e validadas por outros indivíduos com percepções semelhantes. Entretanto, essa

---

<sup>3</sup> Um jogo de gerenciamento e narrativa onde você assume o papel de Stella, a nova barqueira das almas, encarregada de ajudar espíritos a aceitarem a morte antes de atravessarem para o próximo mundo. Através de mecânicas de cuidado, o jogo aborda o luto, o perdão e a permanência da vida, tudo com um tom melancólico mas reconfortante.

<sup>4</sup> Um jogo de sobrevivência que coloca o jogador no papel de civis tentando sobreviver em uma cidade devastada pela guerra. O jogo força escolhas morais, questionando o custo humano dos conflitos e a ética da sobrevivência.

<sup>5</sup> Acrônimo de Non-Player Characters, personagens não controlados pelo jogador, geridos por inteligência artificial, que cumprem funções narrativas, de ambientação ou de suporte às mecânicas.

<sup>6</sup> Neste trabalho “narrativas inclusivas” ou “temáticas inclusivas” se referem a incorporação intencional de elementos que representem diversidade. Engloba a representatividade de minorias através de narrativas que desafiam estereótipos, visando criar experiências que representem todos os públicos no universo dos jogos.

<sup>7</sup> Refere-se à experiência prática de jogar, englobando as mecânicas, regras, desafios e sistemas de interação que estruturam como o jogador atua e se envolve com o universo do jogo.

hostilidade não se restringe ao plano discursivo ou à crítica aos desenvolvedores, ela se manifesta diretamente nas interações entre jogadores, sobretudo em jogos *online*, onde são frequentes os relatos de assédio, discriminação e exclusão de pessoas que fazem parte de grupos historicamente marginalizados — como mulheres, pessoas negras e membros da comunidade *LGBTQIA+*. Experiências apresentadas em obras como *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice* evidenciam como o ambiente dos jogos pode se tornar um espaço de reprodução de violências simbólicas, refletindo desigualdades estruturais da sociedade mais ampla. Jogadores que revelam sua identidade ou simplesmente fogem da norma esperada são frequentemente alvos de bullying, silenciamento e humilhações, revelando como o espaço lúdico digital é atravessado por disputas políticas e sociais.

Dentro desse mesmo cenário, é comum que os grupos que se posicionam contra pautas progressistas recorram à ideia da chamada “*maioria silenciosa*” — uma categoria retórica mobilizada para reforçar e ampliar artificialmente a ideia de que a maior parte da comunidade *gamer* compartilha das mesmas críticas, mas permanece em silêncio por medo de censura ou retaliação via “*cultura do cancelamento*”<sup>8</sup>. Ao se posicionarem como porta-vozes dessa maioria imaginada, esses indivíduos buscam conferir legitimidade e volume a suas ideias, mascarando a sua natureza ideológica com uma máscara de senso comum ou resistência corajosa — uma tática que funciona como um escudo para a própria posição social com o intuito de deslegitimar o avanço das pautas de inclusão.

Um elemento que reforça essa resistência ao novo é a constante mobilização de uma nostalgia idealizada dos “bons tempos” da indústria dos jogos, momento em que, segundo essa visão, os games seriam “puros”, “neutros” e “livres de política”. Este cenário pode ser visto a partir do conceito de *Estrutura de Sentimentos* abordado por Raymond Williams, conceito que sofreu revisões pelo autor ao longo de suas obras, pois depende do contexto e momento social em que está sendo analisado e que ainda está em fase de desenvolvimento com um grupo que se apoiam em momentos geracionais para criar suas justificativas.

Ao contrário das formações sociais já manifestas, dominantes ou residuais, as “estruturas de sentimento” são, sobretudo, formas emergentes, visíveis talvez como alterações da ordem ou mesmo “perturbações”. (Williams, 1979 *apud* Miglievich, 2016, p. 4)

Miglievich (2016) ainda ressalta que

A cara noção de “estruturas de sentimentos” possibilita ao teórico alcançar, como insisto em dizer, as manifestações emergentes, até mesmo pré-emergentes, de resistência e oposição às práticas e às ideologias hegemônicas na ordem social existente, que não existem somente como fluxos, ainda que germinais. (p. 6)

Nesse caso, vemos a tentativa de inverter a nostalgia influenciada pelos bons momentos de um *game* — onde existe a possibilidade do jogador nem ter entendido do que a história se tratava — para a narrativa da “*falsa nostalgia*”<sup>9</sup>. Neste cenário, os jogos passam a ser considerados bons pelos jogadores, não necessariamente pelo gosto pessoal, mas sim pela defesa da manutenção de um padrão conservador, focando em um público majoritariamente masculino e, conseqüentemente excluindo as minorias e rejeitando as transformações sociais contemporâneas — sobretudo aquelas que buscam tornar o meio mais plural — apelando pelo apoio de pessoas com a mesma visão política e da mesma geração que a deles. Portanto esta teoria mostra-se importante para a construção da análise presente neste trabalho.

Em diálogo com a *Estrutura de Sentimentos*, essa disputa pode ser analisada à luz do conceito de *Campo*, desenvolvido por Pierre Bourdieu, que nos permitirá entender as relações entre os diferentes grupos — conservadores e *woke* — e como eles se influenciam. Em *A Noção de Campo de Pierre Bourdieu*, Saint Martin (2022) explica que

O campo é “um jogo social” construído pelo sociólogo que pode, assim, tentar construir um campo científico, um campo religioso, um campo da alta costura e até um campo do poder;

<sup>8</sup> Fenômeno sociocultural contemporâneo caracterizado por boicotes, críticas públicas e exclusão social de indivíduos ou instituições, geralmente nas redes sociais, em resposta a comportamentos ou declarações considerados ofensivos ou inaceitáveis.

<sup>9</sup> Falsa nostalgia nos games é entendido aqui como a construção de memórias afetivas sobre um passado não vivenciado. É apresentado como um saudosismo seletivo que idealiza eras anteriores enquanto apaga seus problemas reais.

todos regidos por suas próprias leis e produzindo interesses e capitais necessários para seu sucesso. (Saint Martin, 2022, p. 47-48)

A crescente presença de vozes dissidentes pedindo mais espaço — mulheres, pessoas negras e membros da comunidade *LGBTQIA+* — representa uma ameaça ao domínio simbólico historicamente exercido por um perfil específico de jogador. As reações contrárias ao que se convencionou chamar de “*woke*” não expressam apenas discordância estética ou de gosto, mas sim uma luta por capital simbólico e pela manutenção de posições privilegiadas dentro desse campo em transformação.

Portanto, a reação negativa a conteúdos considerados “*woke*” nos videogames pode ser entendida como uma resposta a novas formas narrativas, estéticas e temáticas que se afastam da experiência de jogo idealizada por grupos sociais que ditavam como os jogos deveriam ser criados por conta do perfil de consumo deste público. Essas mudanças tensionam valores e preferências que antes eram consideradas comuns, fazendo com que jogos que abordam diversidade, representatividade e problemáticas sociais sejam percebidos como uma ruptura indesejada com um passado tomado como referência. Tal postura revela não apenas uma questão de gosto individual, mas um embate mais amplo sobre quais experiências e visões de mundo devem ocupar espaço no campo dos jogos digitais, evidenciando a disputa em torno do que se considera o que seria o “melhor” ou o “verdadeiro” videogame, representando também uma disputa política e cultural.

### 3. PERCURSO METODOLÓGICO

Esta pesquisa se trata de um estudo de caso, e apresenta um caráter qualitativo, uma vez que lida com a compreensão das subjetividades da vida social. A construção do trabalho ocorreu em três etapas: na primeira procurei referências sobre as narrativas dos jogos usados para este estudo de caso e selecionei os autores que servirão de auxílio para esta análise. Na segunda etapa, coletei comentários sobre os jogos em uma plataforma de referência da comunidade *gamer*. E na terceira analisei e relacionei as informações acumuladas. Para a construção da discussão analítica, que é a parte principal do trabalho, optei pela abordagem crítico-dialética, pois:

A Dialética fornece as bases para uma interpretação dinâmica e totalizante da realidade, já que estabelece que os fatos sociais não podem ser entendidos quando considerados isoladamente, abstraídos de suas influências políticas, econômicas, culturais, etc. (Gil, 2008, p.14)

Como forma de compreender as opiniões apresentadas pelo público *gamer* sobre os dois jogos selecionados para o estudo de caso deste trabalho, recorri ao método de análise qualitativa, através da seleção e análise de comentários referentes aos jogos. A coleta de dados foi feita nas páginas dos jogos existentes na Steam — loja de jogos online muito comum para o público que joga em computadores. Nesta loja, cada jogo possui um ambiente onde pessoas interessadas podem comentar, chamada “*Central da Comunidade*” — nesta área é onde podemos ver diversas discussões sobre o *game*. Estas pessoas podem ser membros da comunidade que já jogaram o jogo, ou até mesmo jogadores em busca de análises para saber se vale a pena ou não adquirir o jogo em questão. Os jogos escolhidos para a análise foram *Baldur's Gate 3* e *Dragon Age™: The Veilguard*.

Para a coleta de dados na plataforma, os comentários foram selecionados por meio de filtros existentes nas áreas de análises de cada *game*, onde havia as opções de serem mostrados os comentários classificados como “mais úteis” — classificação marcada pelos próprios usuários que leram e acharam o comentário útil —, com a escolha temporal sendo “desde o início” — se referindo desde o lançamento do *game* na loja, incluindo comentários de “*Acesso Antecipado*”<sup>10</sup> — e, como padrão da loja, cada comentário possui as “horas jogadas” do usuário que comentou sobre o jogo. A partir destes dados, o principal intuito da análise foi observar possíveis padrões nas críticas feitas entre estes dois jogos. A seguir, contextualizo os

---

<sup>10</sup> Modelo de distribuição de jogos eletrônicos no qual o título é disponibilizado ao público antes de sua versão final, permitindo que jogadores testem e forneçam feedback enquanto o desenvolvimento ainda está em andamento.

jogos selecionados e apresento a análise dos comentários realizados pelos usuários da plataforma *Steam* e trago as reflexões sobre a temática proposta pelo trabalho.

#### 4. OS JOGOS EM FOCO

Conforme mencionado anteriormente, os jogos escolhidos para a análise são *Baldur's Gate 3* e *Dragon Age™: The Veilguard*. A escolha foi baseada em 4 critérios principais: ambos possuem uma narrativa inclusiva, apresentando possibilitando várias formas de relacionamentos e diálogos onde apresentam críticas sobre preconceitos; eles pertencem, desde suas primeiras versões, ao gênero *RPG*<sup>11</sup>; cada um gerou grande expectativa junto ao público no período que antecedeu seu lançamento; e enquadram-se, respectivamente, nas categorias aqui adotadas de “*jogo que deu certo*” e “*jogo que deu errado*”. Trago esta categorização porque ambos contam com uma narrativa inclusiva, porém, são recebidos de formas diferentes pelo público *gamer* — o primeiro positivamente, e o segundo negativamente, de maneira geral. A seguir, serão apresentadas descrições detalhadas e análises mais aprofundadas de cada um desses jogos, de modo a evidenciar suas características e o papel que desempenham na discussão proposta.

Para isso, foi feita uma filtragem na área de comentários dos respectivos jogos sob as mesmas categorias sendo elas: os comentários “Mais úteis” sendo apresentados primeiramente; e comentários que apresentam as opiniões positivas e negativas dos usuários e o idioma principal para leitura é o Português (Brasileiro).

##### 4.1. BALDUR'S GATE 3

*Baldur's Gate 3* é um jogo *RPG* baseado no universo de *Dungeons & Dragons*<sup>12</sup>, mais especificamente em *Forgotten Realms*<sup>13</sup> (*Reinos Esquecidos*). Lançado oficialmente em 2023 com o intuito de ser o mais próximo de um jogo de *RPG* de mesa possível, este jogo possui foco destaque em sua narrativa, oferecendo diversas escolhas de diálogo que afetam o desenrolar da história e os relacionamentos com os personagens que acompanham o jogador. Sua mecânica de combate é baseada em turnos — como em um *RPG* de mesa. O jogo também oferece uma mecânica de *multiplayer*<sup>14</sup> ou *single-player*<sup>15</sup> como modos de *gameplay*, e as opções de criação de um personagem próprio ou de seguir uma história pré determinada com um dos personagens *Origem*<sup>16</sup>, possibilitando ao jogador uma alta liberdade na história do jogo.

Vencedor do *GOTY*<sup>17</sup> de 2023, *Baldur's Gate 3* se adequa na posição de “*jogo que deu certo*”. Contando com uma narrativa mais aberta, o jogo permite aos jogadores explorar diferentes táticas em combates e interações, incentivando novas abordagens — facilitando o *fator replay*<sup>18</sup> do jogo. A possibilidade de se relacionar intimamente com personagens da sua equipe e os ajudar com situações mais pessoais e com a evolução do relacionamento, podendo alcançar a possibilidade de ter relações sexuais com eles

---

<sup>11</sup> Acrônimo de Role-Playing Game, gênero no qual o jogador interpreta e desenvolve personagens em um universo ficcional, vivenciando histórias e evoluindo habilidades por meio de escolhas e progressão.

<sup>12</sup> Criado por Gary Gygax e Dave Arneson em 1974, *Dungeons & Dragons* é um jogo focado em narrativa e interpretação — em inglês, Role-Playing Game. No qual os participantes assumem papéis de personagens fictícios em um universo de fantasia, conduzindo narrativas colaborativas mediadas por regras, dados e a figura de um Mestre de Jogo (*Dungeon Master*).

<sup>13</sup> Cenário de campanha de fantasia criado por Ed Greenwood e popularizado nos livros e suplementos de *Dungeons & Dragons*. A sua premissa é que, há muito tempo, a Terra e o mundo dos Reinos Esquecidos estavam mais conectados, mas com o passar do tempo, os habitantes do planeta Terra se esqueceram sobre a existência desse outro mundo - daí o termo *Forgotten Realms*.

<sup>14</sup> Modo ou estrutura de jogo eletrônico que permite a participação simultânea de dois ou mais jogadores, local ou online, promovendo interações cooperativas ou competitivas em um mesmo ambiente virtual.

<sup>15</sup> Modo de jogo eletrônico voltado para um único jogador, no qual a experiência, narrativa e desafios são estruturados para interação individual, sem participação direta de outros jogadores humanos.

<sup>16</sup> Personagens já preparados para o uso no jogo, esses personagens possuem narrativas pessoais já criadas dentro do jogo. São boas escolhas para quem não tem muita vontade de criar um personagem do zero.

<sup>17</sup> Acrônimo de “*Game of the Year*”, título principal concedido pelo *The Game Awards* - uma cerimônia de premiação anual onde os melhores jogos lançados no ano em vigor são premiados em suas respectivas categorias. Este prêmio é considerado uma das honorárias mais prestigiadas na indústria de jogos.

<sup>18</sup> Grau de atratividade que um jogo eletrônico possui para ser jogado novamente após a conclusão inicial, influenciado por elementos como múltiplos finais, variação de escolhas e desafios adicionais. Característica muito valorizada em jogos que oferecem múltiplos finais ou caminhos narrativos, incentivando os jogadores a experimentar novas abordagens.

independente gênero escolhido pelo jogador e do *NPC*, é um ponto bem visto no jogo. O jogo também permite a escolha da genitália e do tom de voz do personagem de forma indiferente do tipo de corpo escolhido — corpo com traços mais masculinos ou mais femininos. Curiosamente, essas características, que são os principais diferenciais do jogo, são argumentos usados por críticos conservadores para atacar a diversidade em outros jogos, mas em *Baldur's Gate 3*, foram vistas como normais.

#### 4.1.1. O QUE DIZEM OS JOGADORES

Os comentários vistos na plataforma *Steam* sobre o *Baldur's Gate 3* indicam que os usuários não falavam muito em suas análises sobre detalhes técnicos como a *gameplay*, combate e narrativas. Os filtros utilizados apresentavam: comentários “desde o início” do lançamento do jogo; quem comprou o jogo diretamente na *Steam* ou adquiriu ele em outras lojas; comentários no idioma “Português (Brasileiro)” e os comentários que aparecem em ordem de “mais útil” — categoria essa que é votada pelos próprios usuários. Seus comentários apresentavam situações onde os usuários experienciaram bons momentos no jogo, desde situações engraçadas causadas por companheiros em suas partidas *online* ou até momentos inusitados existentes no jogo. Não haviam muitas observações sobre partes técnicas e mecânicas. O que mais se destacava nas discussões eram tópicos sobre os personagens com possibilidade de relacionamento e os gostos pessoais sobre a personalidade deles.

As justificativas mais comuns para o jogo ser caracterizado como bom incluíam a liberdade de interações possíveis, a mecânica fluida, as semelhanças com o *RPG de mesa* e, principalmente, as boas experiências pessoais dos usuários. Até a descoberta de *bugs*<sup>19</sup> — considerados grandes problemas em jogos — e a discussão de como utilizá-los durante as partidas eram momentos ressaltados como válidos, e quando a possibilidade de serem feitas partidas *online* foi adicionada, essa característica também se tornou alicerce para chegar nessa conclusão.

Parte dos comentários possuíam um contexto mais leve e cômico do que uma análise mais séria, com poucos usuários demonstrando críticas ou elogios diretos ao jogo em si. Pelo fato de ser um *RPG*, uma certa liberdade em relacionamentos e criação de personagens já era esperada, então relacionamentos entre seres do mesmo gênero não é algo que foi visto como uma surpresa ou característica “*woke*” do jogo. Por fim, os diálogos que ocorrem neste jogo e seus resultados são bem trabalhados e, às vezes, possuem resoluções muito mais a frente na história.

#### 4.2. DRAGON AGE™: THE VEILGUARD

*Dragon Age™: The Veilguard* é o quarto jogo de uma franquia criada para o público gamer. Ele foi lançado oficialmente em 2024 e faz parte de uma categoria diferente de jogos *RPG*, possuindo outras mecânicas e caminhos narrativos diferentes da abordagem de um *RPG de mesa*. Com foco em ser um *RPG de ação single-player* sua jogabilidade é mais voltada para algo como *Hack and Slash*<sup>20</sup>, apresentando um combate mais rápido e fluido.

Com a expectativa de ser um jogo tão bom ou melhor quanto o seu predecessor — ganhador do *GOTY* de 2014 —, e com grandes afirmações sendo feitas ainda mesmo na fase de criação, *Dragon Age™: The Veilguard* acumulou muita expectativa antes de seu lançamento. Porém, o que acumularam após seu lançamento foram as críticas feitas pelo público, categorizando ele como um exemplo de “*jogo que deu errado*” — detalharei melhor na próxima sessão, a partir dos comentários dos jogadores.

O jogo combina elementos clássicos de *RPG*, como diálogos com múltiplas escolhas, sistemas de níveis, profissões e a possibilidade de aprofundar relacionamentos com os companheiros — incluindo missões que envolvem ajudá-los em conflitos pessoais. Por outro lado, sua narrativa mais linear limita as ramificações da história, reduzindo o *fator replay* e, conseqüentemente, o potencial de retenção dos jogadores em longo prazo. Ainda assim, para não perder a identidade do gênero, o jogo mantém a essência das escolhas em diálogos e interações. Outro ponto importante é a customização do personagem principal: o

---

<sup>19</sup> Erros técnicos ou falhas de programação que provocam comportamentos inesperados, podendo afetar desde elementos visuais e sonoros até a jogabilidade e a estabilidade geral do jogo.

<sup>20</sup> Gênero ou estilo de jogo eletrônico focado em combate corpo a corpo dinâmico e contínuo, geralmente contra grandes grupos de inimigos, privilegiando ação rápida e combos.

jogador pode modificar sua aparência dentro das opções disponíveis, mas o nome permanece fixo como “Rook”.

#### 4.2.1. O QUE DIZEM OS JOGADORES

Em sua página dentro da *Steam*, *Dragon Age™: The Veilguard* possui comentários que apresentam críticas substanciais, especialmente sobre a criação do mundo do jogo e comparações desfavoráveis com o jogo anterior da franquia. Os principais problemas apontados pelos usuários foram a *gameplay*, o roteiro e, notavelmente, as relações com um personagem que se identifica como “*não binário*”, que foi considerado um ponto fraco.

As críticas apresentavam grande semelhança em seus pontos centrais, variando apenas na forma de argumentação, mas mantendo um cerne comum. Muitas delas destacavam a mudança no *gameplay* tradicional da franquia, especialmente pela tentativa de implementar uma nova mecânica de combate — que, segundo os jogadores, foi mal executada. Além disso, a narrativa do jogo foi alvo de reprovação por desconsiderar eventos passados da série, não apresentar corretamente personagens que já apareceram antes com as mesmas personalidades — sendo falado que eles nem se pareciam com as versões anteriores — e por possuir com um roteiro considerado fraco.

O tratamento dado ao personagem *não binário* — que solicita o uso de pronomes neutros — emergiu como o ponto mais controverso das críticas. Uma análise mais aprofundada revela que os jogadores não limitavam suas objeções apenas aos diálogos sobre identidade de gênero, mas estendiam seu descontentamento às interações envolvendo esse personagem. Essas críticas frequentemente se apoiavam em outras falhas do jogo para justificar posicionamentos preconceituosos. Embora reconhecessem que a franquia já havia incluído representações de minorias em títulos anteriores, os críticos apontavam que nesta ocasião a abordagem não foi bem executada. Argumentam ainda que a personalidade e o arco narrativo do personagem — incluindo sua busca por pertencimento em meio à iminente destruição mundial — não se encaixavam no clima do jogo.

Curiosamente, esses mesmos jogadores não demonstraram descontentamento quanto aos traumas e conflitos pessoais dos outros *NPCs*, que igualmente interagem com o protagonista em certos momentos para melhorar o relacionamento. Enquanto os demais personagens tinham seus dramas pessoais validados como parte legítima da narrativa, as interações com o personagem *não binário* eram classificadas como problemáticas — um claro indicativo de viés discriminatório mascarado como crítica objetiva. Afinal, por que as problemáticas de viver em sociedade enquanto uma pessoa *não binária* não poderiam ser vistas como o trauma dessa personagem?

#### 4.3. PARALELOS E CONTRASTES

Nesta seção, dedicarei a explorar as semelhanças e as diferenças fundamentais entre *Baldur's Gate 3* e *Dragon Age™: The Veilguard*, analisando como suas características intrínsecas impactaram profundamente a recepção do público e, conseqüentemente, a categorização de um como “*jogo que deu certo*” e do outro como “*jogo que deu errado*”.

Ambos os jogos pertencem a franquias icônicas e amadas pelos fãs desde seus primórdios, consolidando-se como *RPGs* narrativos. Apesar de adotarem sistemas distintos de interação com o mundo, compartilham o mesmo cerne: histórias ricas, personagens complexos e a liberdade nos diálogos que permite moldar não apenas os rumos da narrativa, mas também os vínculos com os companheiros de jornada — muitos dos quais trazem arcos pessoais profundos que podemos ajudar a resolver.

Com a ideia de que seus ambientes de criação de personagens refletem não apenas avanços técnicos, mas também mudanças sociais e profunda expressão de identidade do jogador, *Baldur's Gate 3* e *Dragon Age™: The Veilguard* refletem essa evolução filosófica que vale a pena ser pontuada. Tratemos, portanto, das abordagens de criação dos personagens.

*Dragon Age™: The Veilguard* oferece uma experiência de customização meticulosa, onde cada detalhe corporal pode ser ajustado com precisão. Essa liberdade criativa se estende à representação de gênero, com três opções de pronomes que podem ser escolhidos pelo jogador — masculino, feminino e neutro — acompanhadas de seleção independente de identidade de gênero. Essas novas escolhas

conversam com o histórico da franquia que já apresentava narrativas de inclusão em jogos anteriores. *Baldur's Gate 3*, por outro lado, apresenta uma abordagem diferente. Enquanto limita as opções físicas a modelos mais pré-definidos e uma simples escolha entre quatro portes corporais básicos — duas opções para o corpo feminino e duas para o masculino, rompe barreiras ao desvincular a seleção de genitália da seleção corporal do personagem, o que foi um sistema muito falado. Algo que se passa por despercebido é em relação às relações interpessoais, onde o gênero simplesmente não existe como barreira para os relacionamentos românticos, portanto o jogo não se preocupa com a escolha de gêneros ou opções de pronomes neutros.

Essas duas abordagens revelam como os desenvolvedores estão trazendo a representação do jogador no mundo virtual. *Dragon Age™: The Veilguard* abraça a “novidade” identitária através de sistemas explícitos e uma customização detalhista, enquanto *Baldur's Gate 3* prefere normalizar a diversidade através da liberdade prática, mesmo que com menos opções formais de identificação. Juntos, esses jogos mostram que não há um caminho único para a inclusão nos games, mas múltiplas abordagens que refletem diferentes visões sobre como representamos quem somos — ou quem gostaríamos de ser.

Esta naturalização da diversidade nos jogos, quando feita de forma orgânica sem nomear explicitamente as questões sociais — como feito em *Baldur's Gate 3* —, tem a vantagem de integrar essas representações de maneira mais fluida à experiência do jogador, evitando uma explicitação excessiva que possa quebrar a imersão e mostrando que estes aspectos são parte natural da existência humana. No entanto, essa abordagem mais sutil pode deixar passar oportunidades importantes de conscientização, tornando a mensagem menos perceptível para jogadores menos atentos a esses temas, falhando na conscientização sobre preconceitos de forma mais direta. Por outro lado, quando um jogo nomeia e explicita essas discussões, ele ganha um poder maior de conscientização e gera debates sociais relevantes — como é o caso de *Dragon Age™: The Veilguard* —, mas também se expõe a críticas que muitas vezes usam outros elementos do jogo (como mecânicas ou roteiro) como desculpa para rejeitar essas representações.

Conforme abordado, a representação explícita de diversidade nos jogos constitui um desafio caso não seja abordada corretamente. Grupos conservadores tendem a instrumentalizá-la como argumento para expressar preconceitos, mascarando suas críticas sob objeções técnicas recorrentes — como problemas de movimentação, criação do mundo ou roteiro durante interações. Essa dinâmica fica clara ao compararmos abordagens distintas: em *Baldur's Gate 3*, a naturalização da diversidade, como relacionamentos livres e customização, foram integradas sem grandes discussões ou a percepção de serem “woke”, foi assimilada sem grandes polêmicas, enquanto em *Dragon Age™: The Veilguard*, a explicitação de um personagem não binário com pronomes neutros e a possibilidade de o personagem do jogador também poder escolher essas opções tornaram-se o epicentro de controvérsias — mesmo a franquia já tendo incluído minorias anteriormente. O contraste revela como a forma da representação (implícita ou explícita) pode determinar sua recepção, mesmo quando o conteúdo é similar. Sugerindo que, para certos públicos, a representação só é tolerável quando não é nomeada — ou seja, quando não exige reconhecimento ativo das identidades representadas.

Essa instrumentalização se manifesta em como as críticas a *Dragon Age™: The Veilguard*, embora direcionadas ao roteiro e interações, muitas vezes mascaram uma visão discriminatória, apoiando-se em outras falhas do jogo para justificar preconceitos. Curiosamente, dramas pessoais de outros NPCs são validados sem questionamentos, enquanto as problemáticas de viver em sociedade como uma pessoa não binária são desqualificadas como trauma legítimo para um dos personagens que acompanha o jogador.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve o intuito de analisar como as abordagens de inclusão das minorias nas narrativas nos jogos é recebida pelo público *gamer*. A partir destas análises, foi percebido que os jogos selecionados abordam essas inclusões de formas diferentes, impactando na forma que o público observa e recebe essas abordagens, revelando que essas narrativas ultrapassam o sentido lúdico e alcançam o político-cultural causando desconforto no público conservador, que antes tinham sua posição dominante não disputada.

As relações de poder são, na verdade, relações de luta e de concorrência entre diferentes grupos – dominantes e dominados, ocupando posições conservadoras e de retaguarda ou posições

inovadoras e de vanguarda – que se enfrentam, entre outros motivos, pela definição legítima da maneira de exercer o poder e, também, para ocupar posições de poder. (Saint Martin, 2022, p. 48)

Grupos conservadores na comunidade *gamer* frequentemente mobilizam narrativas de “falsa nostalgia”, evocando um passado onde os jogos seriam “apolíticos”, reforçando um padrão majoritariamente masculino e hegemônico e apelando à ideia de possuírem uma “maioria silenciosa” — insinuando que a opinião deles possui muito suporte, mas é suprimida pelo medo da “cultura do cancelamento”. Este cenário revela um paradoxo: alegam representar uma “maioria silenciosa”, mas evitam debates abertos, preferindo atacar minorias sob o pretexto de “defender a qualidade dos jogos”. Essa resistência representa uma luta por capital simbólico e pela manutenção de posições privilegiadas dentro do campo dos jogos, historicamente dominado por um perfil específico de jogador.

A recepção de *Dragon Age™: The Veilguard* evidenciou como a comunidade *gamer* trata representações de gênero de forma desigual: enquanto conflitos pessoais de *NPCs* convencionais são naturalmente aceitos como parte da narrativa, o trauma do personagem não binário — sua luta interna e externa por pertencimento — foi sistematicamente questionado e reduzido a um roteiro mal feito. Essa seletividade não é inocente: trata-se de um viés discriminatório que se esconde atrás de críticas técnicas, usando supostos problemas de *gameplay* como cortina de fumaça para rejeitar representações que desafiam o *status quo*. Essas manifestações representam, justamente, “as manifestações emergentes, até mesmo pré-emergentes, de resistência e oposição às práticas e às ideologias hegemônicas na ordem social existente” (Miglievich, 2016, p. 6) pautadas na estrutura de sentimento de Williams.

Os jogadores não binários enfrentam uma dupla violência nos games: a exclusão simbólica através da falsa “neutralidade” das narrativas e a discriminação material nas comunidades *gamer* — onde identidades dissidentes sofrem *bullying* e exclusão. A ironia reside no fato de que o mesmo meio que aborda a necessidade de uma neutralidade — como forma de críticas a narrativas onde as diversidades são mais aparentes — torna-se palco de violência política cotidiana contra minorias, reproduzindo e intensificando estruturas de poder sociais através do anonimato e de retóricas reacionárias.

Esse cenário problematiza a noção convencional de que os jogos existiriam em um espaço apartado das disputas políticas, demonstrando como a suposta neutralidade opera como mecanismo de conservação de hierarquias. A violência contra minorias não é acidental, mas sintoma de uma política cultural naturalizada que, ao se apresentar como ausente, marginaliza identidades dissidentes com maior eficácia.

Mas existe a possibilidade de transformação nesse cenário. Quando bem executada, a representação autêntica nos *games* faz mais que oferecer identificação: cria um contraponto ficcional à marginalização real, transformando narrativas digitais em ferramentas de visibilidade e resistência. O caso de *Dragon Age™: The Veilguard* mostra tanto os desafios quanto o poder subversivo que a representação de gênero pode ter nos jogos.

A comparação entre *Baldur's Gate 3* e *Dragon Age™: The Veilguard* demonstra os dois lados da inclusão nos *games* contemporâneos. Enquanto *Baldur's Gate 3* naturalizou a diversidade — ao desvincular gênero de relacionamentos e genitália de aparência sexual, assimilando essas mudanças sem alarde —, *Dragon Age™: The Veilguard* optou por explicitar identidades com pronomes neutros e uma discussão mais ativa sobre identidade de gênero, tornando-se alvo de críticas que mascaram preconceitos sob alegações de “falhas técnicas”. Essa divergência vai além de escolhas de narrativa: mostra como a recepção a conteúdos inclusivos depende menos da execução e mais de quem se sente ameaçado por essas representações.

Na raiz dessa polarização está uma disputa pelo significado dos jogos como espaço cultural. A “falsa nostalgia” por um passado “apolítico” — invocada por grupos que buscam manter privilégios e manter a hegemonia — revela uma resistência a transformações sociais inevitáveis. Se *Baldur's Gate 3* mostra que a diversidade pode ser normalizada, *Dragon Age™: The Veilguard* prova que sua explicitação ainda gera controvérsias — dois lados de uma mesma moeda na luta por representação autêntica nos games.

## REFERÊNCIAS

**BALDUR'S GATE 3** on Steam. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs\\_Gate\\_3/](https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/)>.

**DE SAINT MARTIN**, Monique. A noção de campo em Pierre Bourdieu. **Revista Brasileira de Sociologia-RBS**, v. 10, n. 26, 2022.

**DRAGON AGE™: THE VEILGUARD** on Steam. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/1845910/Dragon\\_Age\\_The\\_Veilguard/](https://store.steampowered.com/app/1845910/Dragon_Age_The_Veilguard/)>.

**GIL**, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. Editora Atlas, 6ª ed., 2008.

**GRAY**, Kishonna L.; **LEONARD**, David J. (Ed.). **Woke gaming: Digital challenges to oppression and social injustice**. University of Washington Press, 2018.

**LEITE**, Leticia. **Dicionário Gamer: conheça todos os termos e gírias famosas**. Showmetech, 1 de fev. 2022. Disponível em: <<https://www.showmetech.com.br/dicionario-gamer-principais-termos/>>.

**MIGLIEVICH**, Adelia. Sobre “estruturas de sentimentos” e contra-hegemonia em Raymond Williams. **Labemus, Blog do Laboratório de estudos de teoria e mudança social**, v. 28, 2016.

**RANTIN**, Chris. **Dungeons and Dragons: O que é necessário para jogar D&D?** Legião dos Heróis. Disponível em: <<https://www.legiaodosherois.com.br/2022/dungeons-and-dragons-o-que-e-necessario-para-jogar.html>>.

**SANTOS**, Leonardo. **O que é: fator replay**. Sempre Topgames, 08 ago. 2024. Disponível em: <<https://sempretopgames.com.br/glossario/o-que-e-fator-replay-jogos-eletronicos/>>.

**STAFF**, Eurogamer. **Personagens de Origem explicados em Baldur's Gate 3**. Eurogamer, 10 ago. 2023. Disponível em: <<https://www.eurogamer.pt/personagens-de-origem-explicados-em-baldurs-gate-3>>.

**TALES**, The Sundering. **Forgotten Realms - O Que São Os Reinos?** Disponível em: <<https://thesunderingtales.blogspot.com/2017/12/forgotten-realms-o-que-sao-os-reinos.html>>.

**ZANGADO**. *Dragon Age – The Veilguard: Vale ou Não a Pena Jogar!?* YouTube, publicado em [data de publicação se disponível]. Disponível em: <<https://youtu.be/pdR1Morklf4?si=MD7fblc1van4nC2E>>.