

UFRGS – UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE PSICOLOGIA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM PSICOLOGIA SOCIAL E INSTITUCIONAL

Tese de Doutorado

**JOGOS VIVOS PARA PESSOAS VIVAS: COMPOSIÇÕES QUEER-
CONTRAPÚBLICAS NAS CULTURAS DE JOGO DIGITAL**

Lucas Aguiar Goulart
Orientador: Prof. Dr. Henrique Caetano Nardi

Porto Alegre
2017

LUCAS AGUIAR GOULART

**JOGOS VIVOS PARA PESSOAS VIVAS: COMPOSIÇÕES QUEER-
CONTRAPÚBLICAS NAS CULTURAS DE JOGO DIGITAL**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Psicologia. Programa de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Orientador: Professor Dr. Henrique Caetano Nardi
Orientadora (doutorado sanduíche): Abigail de Kosnik, PhD

Porto Alegre
2017

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova a tese JOGOS VIVOS PARA PESSOAS VIVAS: COMPOSIÇÕES QUEER-CONTRAPÚBLICAS NAS CULTURAS DE JOGO DIGITAL, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Doutor em Psicologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Dissertação defendida e aprovada em: ___/___/___

Comissão Examinadora:

Cleci Maraschin – UFRGS

Debora Krischke Leitão - UFSM

André Fagundes Pase - PUCRS

Tudo o que acontece, acontece

Tudo o que, ao acontecer
faz com que outra coisa aconteça
faz com que outra coisa aconteça

Tudo o que, ao acontecer, faz com ela mesma
aconteça de novo, acontece de novo

Isso, contudo, não acontece necessariamente
em ordem cronológica

(Douglas Adams, Praticamente Inofensiva)

Agradecimentos:

Quatro anos é muito tempo pra lembrar de todo mundo que foi significativo. Se esqueci de alguém, me perdoem. Sabem como é, acabei de fazer uma tese e ainda não me recuperei.

Primeiramente a meu orientador Henrique Nardi, a qual sem a sabedoria, paciência, organização, paciência, caridade, paciência, bondade e paciência essa tese não seria possível. Nem mesmo provável.

To Abigail de Kosnik, my co-advisor, for the brief but immensely productive and transformative time I had in Berkeley. I promise I'll translate some of this soon!

Aos mestres e mestra anteriores: Rogério Horta, João Alves e Inês Hennigen. Vocês ainda são culpados disso tudo.

À minha família – Rúbia, Fernandinho, Pedro, Ivone – por seus imensos esforços em 1) não me deixar enlouquecer e, 2) ignorar o drama

À Carlos Baum, pelo amor (muito) mal disfarçado

À Luciana Rodrigues – tão importante que ainda não sei que piada fazer

À Camila Backes, pelo *timing* sempre perfeito

À todos colegas do NUPSEX (o popular nu-e-sexy), principalmente as pessoas que me aguentaram mais tempo: Priscila Detoni, Dai Marques, Camila Guaranha, Helen Santos, Rodrigo Peroni, Diego Carrilho e Eric Seger. VOLTEM PRA MINHA VIDA!

A meus/minhas colegas que mais convivi no SOMOS, Bernardo Amorim, Cláudia Penalvo, Sandro K, Ana Paula Stock. Obrigado por não me deixarem virar um acadêmico total-teórico.

A minhas colegas de Casa das Juventudes – Ana Laura, Dinah, Lucília, Alexandre, Franciele, Grazi Liz e Suélen – por terem me ensinado muito sobre mim mesmo em tão pouco tempo.

To Chris Goetz, D. Pozo, Grace Gipson, Myiuki Baker, Steve Rodriguez and Ryu Kahn for helping me survive – and, sometimes, even to live! – as a stranger in a strange land.

Àquele que nunca me abandonou, onipresente, que sempre me inspira: Robert Pollard

À Eleonora, por ter deixado tudo mais difícil, da maneira mais maravilhosa possível

À Cassandra, por aquilo que só pode ser amor mesmo.

Resumo:

O presente estudo tem como objetivo pesquisar as condições de possibilidade para o surgimento e sustentação de uma cena cultural independente de criadores/as de jogos digitais *queer*. Levando em consideração que os jogos digitais têm como público reconhecido principalmente homens, cissexuais, heterossexuais e brancos – e de que a manutenção de uma exclusividade é importante tanto para a indústria de jogos quanto para a manutenção de uma “identidade nerd” centrada nessas características - interrogo de que maneira seria possível uma produção nessa culturas fora dessas posições de sujeito. Compreendendo que a cis-heteronormatividade é uma entidade organizadora de discursos e visibilidades, que os dispõe e organiza em nossa cultura, produzindo assim processos de subjetivação e possibilidades materiais que compõem como legítimos e privilegia sujeitos cissexuais e heterossexuais. Contudo, sendo essas organizações contingentes, as possibilidades de sujeitos que se estabelecem à margem dessa é de negociar com suas regras e ao mesmo tempo subverte-las, podendo assim produzir subjetivações e materializações diferenciais. Dessa maneira, investigo contextualmente como jogos produzidos dentro da cena de jogos digitais da Baía de San Francisco negociam, resistem, deslocam e desarticulam a cis-heteronormatividade e as próprias singularidades dos jogos digitais, compreendendo uma produção que legitimaria sujeitos, vivências e coletivos que não se enquadram na cis-heteronormatividade. Por fim, enfoco nos impactos que essas produções diferenciais tem nas organizações de coletivos dentro dessas culturas – tanto *queer* quanto na *mainstream* - promovendo então novas potencialidades éticas, estéticas e políticas.

Palavras-Chave: Jogos Digitais – Gênero – Sexualidade - Cibercultura

Abstract

This dissertation's objective is to research the conditions of possibility for the existence of a digital gaming *indie* queer cultural scene. Taking into consideration that white, straight cissexual men are recognized as the digital games' public – and that this exclusivity gaming is an important statement for the industry and the maintenance of a “nerd identity” alike – this project inquiries about viable possibilities for access and production of other subject positions within this cultures. The cis-heteronormativity is an organizing entity that regulates discourses and visibilities, creating subjectivation processes and material possibilities that produce heterosexuality and cissexuality as the only legitimate and privileged subject positions. However, being these processes and possibilities contingent positions, the possibility of living at its margins is to both negotiate and subvert the legitimacy gender / sexuality norms. Being so, this project investigates the San Francisco Bay Area queer gaming scene, and how this scene negotiates, resists, desidentifies and rearticulates both the cis-normativity and digital gaming customs, producing non-normative gaming collectives and experiences. At least, this project focus on the impacts of these productions in the queer and mainstream digital gaming, and how they can promote new reflections about ethics, aesthetics and political meanings in the culture.

Keywords: Digital Gaming – Gender – Sexuality - Cyberculture

Índice de Imagens:

Imagem 1 - Interface de produção do <i>Twine</i>	111
Imagem 2 - <i>Dys4ia</i> (ANTHROPY, 2012).....	128
Imagem 3 – <i>LIM</i> (KOPAS, 2013).....	129
Imagem 4 – <i>Mainichi</i> (BRYCE, 2013).....	131
Imagem 5 – <i>TERF Wars</i> (KOPAS, 2012).....	133
Imagem 6 – <i>Oppression Olympics 2k16</i> (KIAI, MARCOTE, GINARD, 2016).....	134
Imagem 7 - <i>Pac-Man</i> (Namco, 1980)	160
Imagem 8 - <i>Gears of War 3</i> (Epic Games, 2011).....	161
Imagem 9 - <i>Hugpunx</i> (KOPAS, 2013)	163
Imagem 10 - <i>Ultimate Star Collector</i> (NOON, CERREY e VULVASAUR, 2014).....	165
Imagem 11 - <i>A Russian Valentine</i> (EMPTY FORTRESS, 2014).....	166
Imagem 12 - Minha participação no vídeo de divulgação da QGCon 2015.....	183
Imagem 13 - Abertura do desenho <i>Steven Universo</i>	187
Imagem 14 - <i>Cosplay genderqueer</i> da personagem <i>Rose Quartz</i> , de <i>Steven Universo</i>	188
Imagem 15 - Tela principal do jogo <i>Câmbio Manual</i> (YANG, 2013).....	207
Imagem 16 – O “beijinho” do Avatar de <i>Câmbio Manual</i>	209
Imagem 17 - Comparação facial entre o avatar de <i>Câmbio Manual</i> (YANG, 2013), <i>DeVeren Bookwalter</i> em <i>Blowjob</i> (WARHOL, 1964); e o apresentador de <i>Top Gear</i> , <i>Jeremy Clarkson</i>	211
Imagem 18 - Representação gráfica dos Hue BR.....	214

Sumário

Índice de Imagens:.....	8
Introdução – “Para Não Falar Que Não Falei de <i>Gamergate</i> ”: Cultura dos Jogos Digitais, Privilégio Masculino Cis-Heterossexual e Resistência	10
Capítulo 1: Outros Mundos (Im)possíveis: Cis-Heteronormatividade, materialização, agência e desidentificação	39
1.1 - Construindo o “normal” - A Cis-Heteronormatividade Como Organizadora Social.....	40
1.2 - O que, afinal, pode um sujeito? - Discurso, Subjetivação, Agência e o <i>Queer</i> . 50	
1.3 - Viva a resistência! - Público, Contra-Público, Desidentificação:	59
Capítulo 2: Da Ludologia à Ideologia: Sobre as Instâncias Excludentes do Jogo Digital	67
2.1 - “Contando histórias com regras”: Narrativas, sistemas, proceduralidade e arquiteturas narrativas	68
2.2 - “O Discreto Charme do Círculo Mágico”: O Conceito de Jogos e a Informática da Dominação	79
2.3 – “Theodore Adorno Strikes Back”: Entretenimento, Diversão, Neoliberalismo e o Circuito da Diversão.....	92
Capítulo 3: <i>A Morte dos/de Videogames</i> : Composições <i>Queer</i> Dentro da Cultura dos Jogos Digitais.....	105
3.1 - “Queerfuturismos” – Sexo, <i>Worldbuilding</i> , Negativismo, Utopia.....	106
3.2 - A Areia na Engrenagem: Erro, Mecânicas e o <i>Contra-Flow</i>	125
3.3 - “Se você anda nos sapatos de alguém, então você tomou os sapatos deles/as”: Jogos Empáticos, Biomitografias e Coletividade	136
Capítulo 4: Ser Delicado é Um Ato Radical - Ética <i>Queer</i> -Afetiva e a Coalizão Vulnerável.....	146
4.1 – “O Que Faz de Um Jogo <i>Queer</i> ?” – O <i>Queerness and Games Workshop</i>	149
4.2 - “Embrace Who You Want To Be” – A <i>Queerness and Games Convention</i> (QGcon) e a <i>GaymerX 3</i>	170
Capítulo 5: Masturbando Carros Gays – Desejos <i>Queer</i> nas Culturas de Jogo Digital <i>Mainstream</i>	197
5.1 - “Um jogo de homens”: A Composição da Heterossexualidade e a Cultura de Jogo Digital <i>Mainstream</i>	200
5.2 - “Um jogo de direção noturna auto-erótica sobre satisfazer um carro gay” – Estética, Narrativa e Mecânicas de Jogo de Câmbio Manual:.....	205
5.3 - “A Zoeira Não Tem Limites” – HUE Br, a “Ética da Zoeira” e estética <i>Let’s Play</i> brasileira.....	212
5.4 - “É tão gay que você sai daqui querendo chupar um pau. É sério.” – Da “Zoeira” à ansiedade de produção masculina em vídeos <i>Let’s Play</i> brasileiros	221

Considerações finais – “Na Verdade, É Sobre Ética Nos Jogos Digitais” – Breves	
Notas Sobre a Baixa Teoria.....	228
Referências	235
Ludografia:.....	258

Introdução – “Para Não Falar Que Não Falei de *Gamergate*”: Cultura dos Jogos Digitais, Privilégio Masculino Cis-Heterossexual e Resistência

“I started making games because I was sick of playing straight dudes' fantasies about killing / fucking aliens and rescuing / fucking / killing women”¹

-Road to the IGF: Anna Anthropy's *Dys4ia*, entrevista com Anna Anthropy

Em 2013, o autor e designer de jogos digitais Eric Zimmerman publicou o que ele chamou de “Manifesto Por Um Século Lúdico” (ZIMMERMAN E CHAPLIN, 2013), onde advoga por uma nova maneira de enxergar o que seriam os jogos digitais. Zimmerman reconhece que o século XX viu a ascensão de duas principais tendências: a centralidade das teorias de produção, acesso, reconhecimento e distribuição de informações, alçando essa à principal desafio intelectual / acadêmico do século; e, ao mesmo tempo, a primazia da imagem em movimento como forma cultural dominante – tendo seu uso, conceito e técnica altamente difundidos, utilizados e expandidos durante todo o século. O século XXI seria, então, o século dos jogos – principalmente dos jogos digitais. Embora os jogos em geral tenham uma importância organizatória para as relações sociais dentro da história da humanidade, nunca a necessidade de compor o lúdico como linguagem teve tanto valor quanto no século XXI. Para o autor, esse “lúdico” estabeleceria uma nova possibilidade de visualização das dinâmicas contemporâneas de processamento da informação. Diferente das estruturas do século XX, onde os fluxos de informação eram sólidos e calcados em referenciais hierárquicos e horizontais, o modelo de informação contemporânea depende de uma série de sistemas relacionais múltiplos, contraditórios e contingentes. Como exemplo, Zimmerman cita a Wikipedia, que longe de ser composta como uma enciclopédia do século XX (onde uma gama de autores compunham a informação, passada objetivamente e catalogada por assuntos), essa seria um metatexto relacional, uma teia de relações, onde diversos interesses, públicos, ideologias e fontes distintas disputam espaços de visibilidade e autenticidade dentro da plataforma. Assim,

¹ “Eu comecei a fazer jogos porque eu estava enjoada de jogar fantasias de homens heteros sobre matar / foder aliens e resgatar / foder / matar mulheres.”. Nessa tese, todas as fontes em inglês serão traduzidas no próprio texto, com exceção das epígrafes.

avalia-se como necessária a composição de alfabetizações que possibilitem aos sujeitos a compreensão desses diversos sistemas, ao mesmo tempo locais e globais, e de uma lógica não-hierárquica que leva em consideração os diferentes contextos de produção de informação, as confluências e efeitos do encontro de diferentes elementos provenientes de diferentes sistemas. Contudo, mais do que simplesmente compreender “passivamente” esses sistemas, é necessário pensar como designers, levar em consideração as arquiteturas ali presentes, sua não-linearidade e os efeitos e impactos que diferentes arranjos compõem aos sistemas nos quais estão inseridos. Dessa maneira, a relação do indivíduo com a informação deve ser “lúdica” – uma lógica de processamento de informação onde a compreensão, experimentação e performance são indissociáveis, mas ao mesmo tempo também o são a imaginação, a lógica e a responsabilidade. Para Zimmerman, os jogos são a ferramenta que possibilita tal compreensão, sendo então primordial pensar os jogos como a principal forma cultural do século.

Embora a opinião / previsão de Zimmerman possa ser questionada por sua magnitude – o próprio autor mesmo assume isso em uma das respostas que deu sobre seu manifesto², onde diz que assim enxerga assim a realidade e o futuro por ser, exatamente, um game designer (e que escritores, pintores e poetas dariam a mesma importância a seus respectivos campos). Contudo, tal pensamento vem de encontro a outras perspectivas contemporâneas, como a de Pierre Levy (1993, 2003), para quem as possibilidades organização do conhecimento na cibercultura estão necessariamente ligadas ao que autor chamou de “inteligências coletivas” – onde resolução de problemas, construção de conhecimento, e o que se compreende como “aprendizagem” deixam de ser questões individuais ou hierárquicas baseadas na retenção / memorização da informação (ligadas à escrita formal), indo ao encontro de uma compreensão próxima à delineada por Zimmerman. Dessa maneira, é impossível não enxergar a posição de destaque que os jogos digitais têm ocupado dentro dos

² O manifesto foi postado em um importante site de críticas de jogos digitais, sendo seguido de respostas de críticos e acadêmicos ao mesmo tempo, e após isso uma contra-resposta de Zimmerman.

arranjos midiáticos contemporâneos, principalmente em relação à chamada web 2.0³.

Os jogos digitais são uma mídia de massa relativamente recente, não tendo mais do que 30 anos de existência comercial. Embora seja particularmente nova, é visível a influência que os jogos digitais exercem em culturas midiáticas mais tradicionais, como televisão, cinema, revistas em quadrinhos ou mesmo artes plásticas – museus como o Museu de Arte Moderna de Nova York mantém uma exposição fixa de 14 jogos comerciais (ANTONELLI, 2012), enquanto outros museus norte-americanos mais tradicionais como o Smithsonian em Washington já fizeram exposições sobre “a arte dos videogames” (SAAM, 2012). A importância e protagonismo dos jogos digitais, contudo, costumam ser altamente referenciadas quando se leva em consideração sua relevância mercadológica. No ano de 2016, de acordo com o relatório do site SuperData Research (2017), o mercado de jogos digitais faturou cerca de US\$ 91 bilhões. O parâmetro do crescimento desse mercado pode ser observado se levarmos em consideração que essas estimativas dobraram em pouco mais de 10 anos, sendo de cerca de US\$ 48.41 bilhões em 2006 (CARON, 2006). O alto crescimento do mercado está ligado à difusão dos jogos em diversas plataformas hoje consideradas cotidianas. Embora o mercado de jogos em consoles e computadores tenha se beneficiado da internet de alta velocidade presente em boa parte dos países desenvolvidos, o que facilita o acesso aos jogos e dispensa a necessidade de mídias físicas (e os preços incluídos em sua produção e distribuição), o mercado de jogos chamado *mobile* (centrado em celulares e tablets) é hoje o mais rentável e, pela primeira vez, inovações promissoras como o VR (aparelhos de realidade virtual) têm seu primeiro ano monetariamente significativo.

³ Web 2.0 é um termo que identifica as diferentes maneiras de compreender a utilização, produção de conteúdo e a interação na internet a partir do início dos anos 2000. Diferente da web “tradicional”, que seguia uma orientação mais próxima dos jornais e televisão (produção centralizada de informação, pouca interação com o público), a web 2.0 ofereceria possibilidades de criação, distribuição e difusão de conteúdo de forma mais horizontal, centrado muito mais em sociabilização e coprodução. Como maiores exemplos dessa tendência podemos citar as redes sociais (Facebook, Twitter), plataformas de produção audiovisual (YouTube, Vimeo) e enciclopédias colaborativas (Wikipedia e outras wikis), além de áreas de interação entre usuários em espaços de mídia mais tradicionais na internet (como por exemplo as páginas de comentários em sites de jornais e revistas) (O’Reilly, 2010)

A ascensão e importância dos jogos digitais se devem principalmente à sua proposta inovadora em relação às performances oferecidas a seus/suas jogadores/as. Os jogos digitais são, ao mesmo tempo, um jogo – com uma estrutura, regras e objetivos – e uma narrativa – uma história, intermediada por símbolos da cultura (NESTERIUK, 2009). Entretanto, essa separação binária de estrutura e narrativa existe apenas enquanto teoria, pois o jogo pode existir apenas enquanto uma performance jogada. Logo, regras e narrativa são combinadas para que, assim, se constitua uma experiência corporificada diferencial (SQUIRE, 2006). Mais do que isso, essas experiências diferenciais compõem – como nos apontou Zimmerman em seu manifesto - sistemas de funcionamento diferenciais, o que promove a compreensão de uma série de regras, de como essas funcionam, e o que elas simbolizam (ou não) dentro de certos arranjos característicos – tanto em relação aos objetivos e dinâmicas ali levantadas, quanto seu significado simbólico. Levando em consideração que esses sistemas de regras são, em sua maioria, baseados em sistemas provenientes da realidade, ou que tentam emular certas ações por meio de mecânicas, os jogos digitais são centrados em sistemas de simulação (FRASCA, 2003). Dessa maneira, os jogos se compõem como “meio reais”, ou seja, nos oferecem possibilidades de compreender, modificar e experimentar certos aspectos de nossas realidades manipulando elementos dos sistemas que compõem as mesmas (JUUL, 2005).

Dessa maneira, pode-se então compreender o quanto a cultura de jogo digital é uma parte fundamental do fenômeno cibercultural. Definimos “cibercultura” como interações, expressões e produtos culturais constituídos em ambientes digitais, mediados por máquinas específicas (computadores, consoles de jogo digital, smartphones, entre outros). Com a implementação da web 2.0, a visão do ciberespaço como uma “democracia da informação” se popularizou. O mesmo aconteceu com os jogos digitais. Ao mesmo tempo em que as empresas de jogos se tornaram grandes conglomerados, constituindo jogos com cifras milionárias, alto tempo de produção e centrado em franquias (tendo então que manter uma margem de segurança de vendas calcada na repetição, como o cinema), temos presenciado a revitalização de uma chamada “cena indie” – constituída de pequenos estúdios ou mesmo de

desenvolvedores independentes, aproveitando-se das plataformas ofertadas pela web tanto em questões de divulgação (redes sociais, YouTube, Twitter, etc) como em relação à distribuição (em plataformas específicas como a *Steam*⁴, por exemplo). Além disso, meios inovadores de custeio na produção de jogos como, por exemplo, o financiamento coletivo, têm facilitado ainda mais produções fora das grandes indústrias de jogos.

Contudo, é importante atentarmos para a impossibilidade de se compreender ou analisar os jogos digitais sem tomar conhecimento de sua cultura pregressa – ou seja, é necessário levar em consideração que os jogos, assim como as mídias que os antecederam (filmes, séries, literatura, quadrinhos) ainda se organizam por gêneros e subgêneros⁵, ambientes, e diferentes possibilidades de acesso estabelecidos historicamente. Essa história é pautada por diversos marcadores: como esses gêneros são (e já foram) jogados – e narrados -, quais são os objetivos desses jogos, que tipo de histórias esses contam, quais suas ligações com gêneros literários específicos, quais suas ligações com outros jogos específicos, como são seus gráficos, quais são as empresas que os fazem (e por quais tipos de jogo/franquias essas são reconhecidas), que tipo de experiência esses oferecem, em quais plataformas estão disponíveis, etc. Assim, se torna impossível pensar em um jogo digital que seja constituído sem ter como referência essa história pregressa – de regras, de histórias, de gráficos – que já categorizaria esses jogos de alguma maneira. Cada um desses jogos costuma ter regras e dinâmicas características. Tomemos como exemplo os jogos do gênero “plataforma”, gênero que tem como seu expoente máximo o clássico *Super*

⁴ *Steam* é a plataforma online de venda de jogos mais popular do mundo. Além das vendas, a plataforma também comporta uma rede social (onde jogadores/as podem adicionar “amigos/as” para jogar online), um propagador de informação (onde se noticia a respeito dos jogos que estarão à venda).

⁵ Esses se dividem, grosso modo, nos gêneros de ação (focado principalmente em reflexos e aprendizado estratégico), aventura (focado principalmente em resolução de problemas lógicos envolvendo uma narrativa complexa), plataforma (jogos onde se deve deslocar um avatar de um lugar a outra, evitando obstáculos), *puzzle* ou quebra-cabeça (jogos que apresentam desafios lógicos), estratégia e simulação (focado em resolução de problemas que emulam contextos baseados em sistemas externos – econômicos, de geração de recursos, de guerra, etc), RPGs (jogos de evolução de personagem focados principalmente em narrativas) e MMOs (jogos online jogados por múltiplas pessoas, podendo pertencer a qualquer gênero). Existem diversos subgêneros (que podem indicar desde regras específicas até ambientação, estilo de gráfico e/ou dinâmicas de jogo características) e jogos híbridos, pertencentes a mais de um gênero.

Mario Brothers (1985). Nesse gênero, tem-se como objetivo guiar o avatar⁶ de um lado a outro do cenário (na maioria das vezes, da esquerda para a direita), desviando de inimigos e evitando obstáculos (como buracos, por exemplo). Esse gênero costuma incluir mecânicas como a possibilidade do avatar deslocar-se horizontalmente e, salvo raras exceções, verticalmente de modo restrito (como a possibilidade de pular), algum tipo de defesa contra os inimigos (inimigos que podem ser derrotados pulando em sua cabeça é uma mecânica muito recorrente) e, possivelmente, a utilização de itens que modifiquem ou incluam alguma dinâmica secundária ao personagem. Também é muito comum que esses jogos se encontrem dentro de um padrão estético mais estilizado, raramente se propondo a ser fotorealístico, e possivelmente sendo “fofo” (cute ou kawaii) e, no caso de jogos de plataforma contemporâneos, fazendo parte de um estilo 8/16 bit⁷ (esses conceitos estéticos serão abordados posteriormente). Assim, a construção do jogar em um ambiente virtual, com suas regras próprias e estrutura matemática, é impossível de ser dissociada das possibilidades narrativas que ali se produzem, do papel dos(as) personagens, da história a ser contada, da participação do(a) jogador(a) em fóruns online, eventos e outros locais em que se discute o jogo, da indústria dos jogos enquanto produção e da própria história (estética, mecânica, narrativa) dos jogos anteriores. O ato de jogar, a necessidade de atualizar-se, de achar soluções para problemas que não se consegue resolver ou, de negociação ou aliança intra-jogadores/as ou ainda de produções independentes sobre jogos para manter, melhorar, diferenciar ou performar dentro dos jogos – leva necessariamente essas performances a uma instância coletiva. Nessas instâncias coletivas também se produzem piadas, histórias (relatos pessoais, fanfics⁸, creepypastas⁹, etc), ilustrações, quadrinhos, vídeos

⁶“Avatar” é o nome a qual é chamada a representação estética de personagens (tanto jogadores quanto não jogadores) em ambientes digitais. Esses podem ser pré-fixados (ou seja, o/a jogador/a é sempre o mesmo avatar), quanto múltipla (o/a jogador/a pode escolher entre vários avatares pré-moldados) ou ainda customizável (o/a jogador/a tem opções de montagem desse avatar), dependendo do jogo.

⁷ 8 e 16 bit se referem à capacidade de processamento da terceira (1983 – 1992) e quarta (1987 - 2004) gerações de consoles caseiros. Essas expressões são utilizadas para se referir a jogos que contém (ou emulam) as capacidades gráficas e sonoras dessas gerações.

⁸ Fanfics – diminutivo de fan fiction - são histórias criadas dentro de universos e/ou franquias determinadas, de modo não-oficial. A constituição de fanfics é algo bem visto por boa parte dos produtores, visto que esse expande / propaga essa produção intelectual e costuma ser um trabalho não remunerado – sendo a comercialização de *fanfics* algo eticamente questionável dentro dessas culturas (DE KOSNIK 2009)

(como *Machinimas*¹⁰, vídeos de *Let's Play*¹¹) sobre essas performances, experiências, narrativas e mecânicas.

A essas composições, dá-se o nome de “culturas de jogo digital”. Identifico essas com o plural - “culturas” – por compreender que diferentes ambientes, gêneros, e comunidades, embora mantenham elementos em comum, são mediadas por e produzem diferentes experiências. Adrienne Shaw (2010) reitera que a “cultura de jogo digital” deve refletir o próprio ato de jogar – e as construções que provém dessa performance. Compreendo que a noção “cultura de jogo” esteja normalmente associada a certos tipos de jogos específicos, os AAA (jogos feitos por grandes empresas com alto custo), e que esses produtos compõem o *mainstream* da cultura – ou seja, aquilo que é mais historicamente e facilmente acessado, planejado e reconhecido como “jogo digital”. Reconheço que o que se chama de *mainstream* não é apenas uma série de produtos característicos, mas uma rede heterogênea que constroem e privilegiam essas culturas enquanto tal.

Entretanto, mais do que simplesmente definir os “estilos” de jogos que se produzem, as culturas de jogo digital também versam a respeito de outra questão fundamental: seus públicos. Sendo uma indústria tão prolífica, os jogos digitais poderiam ser considerados – em um primeiro momento, ou para um observador casual - como o melhor exemplo dos ciclos de produção e consumo do capitalismo tardio – ou seja, uma intersecção entre os ciclos de inovação tecnológica, consumo e descarte constante, onde a “novidade” parece ser o centro de todo o projeto de experiência (AMARAL E DE PAULA, 2007). Dentro desse pensamento, é de se imaginar que a máxima das mídias de massa – “temos algo para todo mundo” – poderia ser considerada a “centralidade ética” dessa cultura. Afinal de contas, a própria difusão dos jogos em diferentes espaços, mantidos por diferentes redes de sociabilidade e sustentação monetária, e compreendendo diferentes simulações aparentemente seguiria a tendência – como o cinema, televisão e literatura – de públicos diferentes,

⁹ Creepypastas são histórias sobre a cultura de jogo digital que tendem ao terror, inculcando fenômenos sobrenaturais a certas versões de certos jogos.

¹⁰ Machinimas são montagens construídas de vídeos de jogos reeditados.

¹¹ *Let's Play* é um tipo de vídeo onde se assiste uma pessoa jogando vendo, ao mesmo tempo, sua performance de jogo e suas reações. Esses vídeos serão discutidos no capítulo 5.

ocupando espaços diferentes e compondo uma cultura plural e, de certa maneira, igualitária. Contudo, é impossível compreender os jogos digitais sem compreendermos sua cultura e história – e o jogo de forças e diferentes interesses e influências que essas exercem, criando possibilidades e impossibilidades de acesso, expressão e convivência dentro das culturas de jogos digitais. Nunca tal realidade ficou tão evidente quanto no evento que ficou conhecido como *Gamergate*.

O chamado *Gamergate*¹² se inicia em agosto de 2014 quando o game designer Eron Gjioni escreve um longo texto sobre o final de seu relacionamento com um/a¹³ também game designer chamado/a Zoe Quinn. De acordo com Gjioni, Quinn estaria se relacionando sexualmente com críticos de jogos digitais – mais especificamente do site *Kotaku* - para que conseguisse boas críticas de seu jogo (gratuito) a respeito de sua vivência com depressão, chamado *Depression Quest*. Após esse fato, Quinn começou a receber ameaças de morte e estupro (tanto por meio de seus contatos digitais quanto por telefone), tendo seus dados revelados na internet (uma prática conhecida como doxxing) e contas em redes sociais invadidas. Dessa maneira, compôs-se um movimento que tinha como objetivo (pretensamente) zelar pela “ética no jornalismo dos jogos digitais”, visto como corrupto e seriamente prejudicado pela proximidade entre produtores *indies* e críticos. Tal evento (e posteriormente esse movimento) foi nomeado pelo ator conservador Adam Baldwin como *Gamergate* – visto o sufixo *gate* (relacionado ao caso *Watergate*¹⁴) remete a uma conspiração, nomenclatura que acabou sendo usada para identificar esse grupo que, pretensamente, lutaria contra uma conspiração entre produtores e game designers independentes (principalmente aqueles ligados à divulgação da diversidade sexual, de gênero e de raça na cultura de jogos digitais) (CHESS E SHAW, 2015; MASSANARI, 2015;

¹² Uma lista de ações e o histórico do Gamergate – assim como seus impactos posteriores e afiliações de seus membros com outros movimentos – está disponível no endereço <https://www.reddit.com/r/GamerGhazi/wiki/timeline> acessado em abril de 2017.

¹³ A flexibilidade de gênero – utilizadas em todos os substantivos coletivos com possibilidade de flexão desse trabalho – será mantida também para o caso de pessoas que se identifiquem ativamente como não-binárias – ou seja, não se considerem nem homens e nem mulheres.

¹⁴ Watergate foi um escândalo político ocorrido em 1972 nos Estados Unidos, onde documentos foram roubados de um prédio pertencente ao Partido Democrata. Uma longa conspiração que ligava tais crimes à administração presidencial foi revelada, sendo então o prefixo “*gate*” utilizado para sinalizar conspirações dentro da cultura estadunidense.

SALTER, 2017). Na prática, o *Gamergate* investiu muito mais no ataque principalmente misógino, mas também homofóbico, transfóbico e racista a trabalhadoras/es da indústria, crítica e demais membros da cultura de jogos digitais (BURGESS E METAMORO-FERNANDÉZ, 2016). Suas principais vítimas, além de Zoë Quinn, foram a crítica feminista de jogos Anita Sarkeesian e a game designer Brianna Wu. Enquanto ambas sofreram as mesmas ameaças e vazamento de informações de Quinn, Sarkeesian teve cancelar uma palestra que daria na Utah State University por essa sofrer uma ameaça de tiroteio em massa (AHMED E MARCO, 2014), enquanto Wu teve de fugir de sua casa após receber ameaças de estupro citando seu endereço residencial – algo que também aconteceu com seus parentes próximos (TOTLO, 2014).

Tal contexto também se relaciona com as culturas de jogo digital brasileiras – visto a influência que o a cultura de jogo digital norte-americana exerce sobre ela. Como efeito da exposição causada pelo Gamergate, algumas mulheres teceram críticas ao modo como as comunidades de jogos digitais eram hostis e tóxicas a presença delas, além de críticas mais diretas a certos membros eminentes da comunidade de jogos digitais por suas posições machistas e homofóbicas (PARTIDO PIRATA, 2015). Algumas dessas mulheres foram ameaçadas, assediadas e tiveram seus dados expostos em fóruns públicos (PORTAL IMPRENSA, 2015). Tais histórias foram reveladas também em um documentário curta metragem universitário chamado “Player 2”, que foi disponibilizado no Youtube em julho de 2015. Contudo, as realizadoras do documentário também sofreram o mesmo tipo de assédio e vazamento de informações das mulheres às quais retrataram após o lançamento do mesmo, escolhendo então por retirar o filme da plataforma como medida de proteção (GERAÇÃO GAMER, 2015).

Contudo, embora seja evidentemente um evento ligado a uma longa história de misoginia, homofobia, transfobia e racismo na cultura de jogos digitais (GRAY, BUYUKOZTURK E HILL, 2017) – sendo casos de como dos chamados “Dickwolves”¹⁵ e o assédio em relação à roteirista Jeniffer Hepler¹⁶

¹⁵ “Dickwolves” foi uma controvérsia acontecida em 2012, em relação a um famoso site de jogos digitais chamado Penny Arcade. Nesse site, em uma das tirinhas em quadrinhos criadas para o mesmo, se fazia uma piada onde seres chamados “Dickwolves” estupravam escravos. O site acabou sendo questionado e

ocorridos em 2012 considerados como, ao mesmo tempo, ilustrativos e preditivos do clima dentro da cultura - foi a primeira vez em que esse tipo de discussão alçou uma visibilidade maior em termos de mídia, indo além de discussões pontuais dentro da cultura de jogos digitais. Os eventos do *Gamergate* foram altamente noticiados por redes tradicionais – como a CNN (GRIGGS, 2014), e o New York Times (WINGFIELD, 2014), e sendo pauta principal de programas televisivos como o *Colbert Report*. Tal fenômeno se repetiu no Brasil, onde veículos como Zero Hora (AMARAL E OLIVEIRA, 2014), Folha de São Paulo (GONZAGA, 2014) e *Época* (CARRERA E CISCATI, 2014) noticiaram o ocorrido. Além disso, tanto Zöe Quinn quanto Anita Sarkeesian foram convidados/as a falar em um congresso especial da ONU sobre assédio online e *cyberbullying* de mulheres e meninas (FRANK, 2015) Também é importante salientar o impacto do Gamergate em outras culturas dentro do termo guarda-chuva “cultura nerd”¹⁷, como a ascensão dos Sad Puppies no Prêmio Hugo de Ficção Científica em 2013 (BAKER-WHITELOW, 2015), e o boicote ao festival de quadrinhos de Angoulême em 2016 (CAVNA, 2016).

Assim, o Gamergate enquanto acontecimento era uma tragédia anunciada. Isso porque devemos levar em consideração dois importantes fatores: primeiramente, que as culturas de jogo digital são compostas como locais de privilégio masculino, tendo composição histórica da relação entre a composição de uma “identidade nerd” e consumo pelo mercado *mainstream*; em segundo lugar, paradoxalmente, importantes mudanças que têm ocorrido nessa cultura, diversificando-a e rompendo com a exclusividade masculina, heterossexual e cissexual; Dessa forma, devemos levar em consideração que

criticado na internet, principalmente por sobreviventes de estupro, pela forma como o tema foi abordado. A resposta em relação ao incidente isso foi sarcástica, e o site aproveitou a visibilidade dada pelo incidente para vender camisetas e outros produtos sobre os “Dickwolves” (SALTER E BLODGETT, 2012)

¹⁶ Jennifer Hepler é uma roteirista de jogos que, após uma entrevista em que revelou que achava a parte dos combates dos jogos especialmente entediante, foi considerada “culpada” pelos problemas contidos no jogo da empresa em que trabalhava (o estúdio *Bioware*), sendo então alvo de doxing e ameaças feitas por internet e por seu telefone residencial, fazendo com que a roteirista se retirasse da indústria (AMINI, 2012).

¹⁷ “Cultura nerd” ou “cultura geek” é como é reconhecida uma gama de culturas e subculturas que – embora não mais exclusivas – são ligadas a homens, jovens e heterossexuais da classe média. Embora se compreenda que essas culturas são interdependentes, é comum elas serem reconhecidas como parte de uma “identidade nerd”. Dentro desse conceito costuma ser pensando, então, culturas como a dos quadrinhos, literatura (principalmente ficção científica e fantasia), cinema (principalmente super-heróis e ficção científica) e tecnoculturas como computadores e jogos digitais (BURRELL, 2008).

as maneiras na qual a cibercultura organiza as masculinidades, principalmente aquelas chamadas como “masculinidades *geek* (ou *nerds*)”. Lori Kendall (2002, 2011) nos aponta que a identidade de “homem nerd¹⁸” seria de um homem que não necessariamente alcançaria o ideal “hegemônico” – ou seja, ele se reconhece como fisicamente fraco e socialmente inepto, mas compensaria isso com sua “inteligência” e pretensa expertise na área de tecnologia. A construção dessa imagem de “nerd” provém de diversas narrativas que o corporificam assim desde a década de 1960, sendo então composta pela figura do homem branco, heterossexual, cissexual, que preza a inteligência além do físico. Assim, a própria linguagem tecnocientífica é constituída por homens para homens, mantendo-a enquanto construto de dominação. Dessa maneira, as possibilidades de acesso de outros sujeitos não-masculinos se torna limitada, e até mesmo escassa. Essa identidade / estereótipo implicaria que:

(1) Computadores são um tipo de tecnologia importante, porém problemática (2) Nerds entendem e gostam de computadores (3) Aqueles que entendem e gostam de computadores são nerds (4) Nerds são socialmente ineptos e sexualmente indesejáveis (5) Nerds são homens brancos. Se tomarmos essas prerrogativas como um todo, elas implicam em duas questões importantes a respeito de raça, gênero e tecnologia. A primeira é que a masculinidade dos nerds ainda está em questão, protegendo uma forma de masculinidade hegemônica que ainda prima pela agressividade e fisicalidade. A segunda é que mulheres e pessoas não-brancas são excluídas dessa categoria, protegendo um status econômico e tecnológico superior dos homens brancos (KENDALL, 2011, pg. 519)

Esses espaços, então, se tornariam o que Adrienne Massanari (2015) chama de tecnoculturas tóxicas. Para a autora, essas tecnoculturas são locais aonde a manutenção da centralidade de identidades – no caso, a “identidade nerd” – mantém um patamar de privilégios, com melhor acesso a recursos, criação de comunidades e proteção, enquanto outros sujeitos, principalmente aqueles que mais “se distanciam” dessa compreensão (mulheres, pessoas LGBTQ, pessoas não-brancas) acabam encontrando menos potência e mais vulnerabilidade à violência nesses espaços. Esse “poder” não seria

¹⁸ Os termos “*Geek*” e “*Nerd*” mantêm uma diferença dentro da língua inglesa – enquanto “*geek*” sinaliza o interesse em certas esferas da cultura pop e tecnologia, “*nerd*” remete aos hábitos de isolamento, estudo, obsessão e dificuldades sociais. Contudo, no vocabulário brasileiro ambos costumam ser utilizados como sinônimos. Dessa maneira, escolho utilizar o termo “*nerd*” por reconhecê-lo como mais utilizado dentro da cultura brasileira.

simplesmente composto por questões de ordem simbólica e social, mas também técnica. Grande parte desses espaços é pensada como “locais livres” para a proteção de diversas identidades sociais, ainda encarnados na crença tecnoutópica da descorporificação total da internet. A manutenção dessa crença é calcada em uma compreensão liberal humanista, onde as diferentes corporificações de gênero, sexo e raça – e os distintos espaços que os corpos ocupam nos espaços sociais – podem ser ignoradas com um discurso de pretensa igualdade que, na realidade, ignora a diferença (HAYLES, 1999).

O Gamergate acabou por explorar essas ferramentas para visibilizar as suas discussões, localizar seus alvos e trocar informações sem perigo de serem reconhecidos e responsabilizados por isso. Utilizando-se de uma compreensão do algoritmo dos sites de discussões anônimo Reddit e 4chan¹⁹ – onde esses sabiam como organizar-se para deixar as discussões e seus pontos de vista sempre visíveis, enquanto dificultavam as respostas contrárias utilizando-se falhas e detalhes do funcionamento desses sites - os partidários do Gamergate puderam, em um primeiro momento, fazerem-se ouvidos/as e calar aqueles/as contrários a eles/as. Ao mesmo tempo, tentativas de visibilizar opiniões contrárias em relação ao Gamergate em plataformas com o Twitter – utilizando-se da *hashtag* #gamergate²⁰ - acabou por visibilizar indivíduos, e apontar novos alvos para assédio, ameaças e doxing por parte do movimento. A tentativa de criar hashtags contrárias – como #stopgamergate 2014, criado pelo jornalista Verendeer Jubal²¹ – também eram monitoradas e prontamente atacadas.

Assim, embora seja um grupo específico, o que é interessante a respeito dos membros do Gamergate é que esses demonstram o quanto a utilização e exploração de certas facetas do sistema de informação dentro da cibercultura

¹⁹ Reddit e 4chan são fóruns anônimos da internet, que são – na grande maioria das vezes – pouco reguladas. As particularidades dessas culturas e como essas influenciam as culturas de jogo digital serão discutidas no capítulo 5.

²⁰ O Twitter é uma plataforma onde se pode compartilhar links e mensagens públicas de até 140 caracteres, chamados de “tweets”. Entre esses caracteres, a plataforma oferece a possibilidade de criar “hashtags”, o que acaba por “catalogar” os tweets por assuntos, demonstrando a visibilidade e relevância dos assuntos e facilitando a procura por comentários sobre os mesmos.

²¹ Jubal, um homem sikh, acabou sendo vítima de montagens e boatos que o ligavam aos atentados de Paris em novembro de 2015. Tais boatos foram comprovadamente ligados às plataformas, locais e táticas dos defensores do Gamergate. (LEE, 2015).

ainda privilegia posicionamentos feitos por homens, brancos, cissexuais e heterossexuais contra as possibilidades de questionar sua hegemonia. Assim, embora os “membros” do *Gamergate* não sejam tão numerosos – estimativas, ainda que muito vagas, estimam entre 38 e 110 mil membros (Mortensen, 2016), é compreensível como esse grupo – por mais que possa ser considerado “minoritário” – tenha sua voz ouvida de forma tão veemente pelas empresas de tecnologia. Empresas como a Intel e Adobe retiraram seus anúncios de sites ligados a críticas ao Gamergate como *Kotaku*, *Gamasutra* e *Polygon*. Isso porque historicamente o “nerd” tem sido privilegiado pela indústria dos jogos digitais *mainstream*, sendo sua identidade composta principalmente como um consumidor de jogos. Essa faceta “consumidora” é central para a identidade nerd, mas principalmente para a identidade *gamer* – a ponto de críticos como Mathew Seiji Burns (2014) utilizarem a expressão “consumidor-rei” para definir essa relação – onde os jogadores que se consideram mais “tradicionais” (ou, “os verdadeiros jogadores”) sentem que, podendo eles consumir os jogos mais caros (os chamados AAA) esses não conseguem ver diferença entre os produtos constituídos pelas grandes corporações e a existência (ou possibilidade) de uma cultura de jogos digital mais ampla.

Dessa forma, a identidade constituída como “consumidor-rei” acaba por manter uma dificuldade dos/as jogadores/as mais tradicionais de saírem desse papel de consumidores – e, no momento em que a cultura se comporta de uma maneira diferente do produto que esses “pagaram” (onde, na realidade, esse produto seria a própria identidade nerd / gamer) e no momento em que esses são retirados de um espaço de intensa repetição das mesmas temáticas e mecânicas. Essa relação entre consumo e identidade nos remete à ideia de identidades *pret-a-porter* de Suely Rolnick. A constituição dessas identidades mediadas pelos bens de consumo do capitalismo tardio seria uma das maneiras de lidar com as perturbações sociais inerentes. A assunção dessas identidades teria então um efeito estabilizador do sujeito, mas tendo como preço a necessidade de resistir às mudanças (ou mesmo a possibilidade de diferença). De acordo com Rolnick:

As forças, ao invés de serem produtivas, ganham um caráter diabólico; o desassossego trazido pela desestabilização torna-se traumático. Para proteger-se da proliferação das forças e impedir que abalem a ilusão identitária, breca-se o processo, anestesiando a vibratibilidade do corpo ao mundo e, portanto, seus afetos. (ROLNICK, 1997, pg. 20)

Contudo, compreendo que essa “identidade” é composta contingentemente – ou seja, por mais que ela pareça estável (e tenha elementos potentes para essa estabilização – o que faz dela hegemônica), ela pode falhar a qualquer momento, e outras identidades podem provir dessa cultura de jogos digitais. Essa possibilidade provém, na realidade, de uma diversidade já presente nessas culturas. Isso porque, se tomarmos historicamente, a hegemonia branca e masculina não é tão antiga quanto se pode pensar, mas um fenômeno um tanto recente. Assim como a informática, os jogos digitais tiveram em seus primórdios uma quantidade razoável de diversidade – tanto em relação a seus/suas produtores/as, quanto em relação a seus temas. Nas duas primeiras gerações dos jogos digitais – do final da década de 1970 até o início da década de 1990 – os jogos digitais tinham públicos alvos mais variados, mas sendo considerado (como era a televisão nessa época) algo mais voltado para “família”. Contudo, com o *crash* do video game norte-americano de 1983²², a indústria começa a se voltar cada vez mais para homens jovens. Assim, essa cultura começa a manter um circuito de jogos produzidos, pensados e planejados para um público muito seletivo. A ideia do “clássico” jogo digital como violento, sexista, onde o papel das mulheres é simplesmente ser resgatada (como um “prêmio sexual”), e por vezes homo/transfóbico (ou, pelo menos, invisibiliza sexualidades não-heterossexuais ou identidades de gênero não-cisgêneras) nasce, então, nessa época, com os chamados “temas maduros” – que resumiam-se a jogos graficamente mais

²² O crash de 1983 foi a derrocada de boa parte do mercado de jogos digitais norte-americano. Tal fato ocorreu por uma falha de reconhecer a demanda do mercado, ocasionando uma quantidade muito grande e variada de produtos (consoles e jogos) do que havia um público consumidor. Além disso, a qualidade dos jogos era muito baixa, sem que houvesse plataformas de divulgação e/ou avaliação dos mesmos. O mercado norte-americano foi resgatado por empresas japonesas, como a Sega e a Nintendo, no ano de 1985. Ao mesmo tempo, o papel da crítica e jornalismo de jogos em poder avaliar os jogos foi fundamental para a recuperação do mercado de jogos estadunidense – demonstrando, assim, a importância dessas nas comunidades de jogos digitais. É importante notar o quanto esse “crash” é uma realidade norte-americana, sendo os anos de 1983 e 1985 períodos de crescimento da indústria tanto na Europa como na América Latina.

violentos. Essa tendência alcançou o seu ápice nos anos 1990 e 2000, onde se gestou a maioria das ideias do que seria o jogo digital contemporâneo – ideia que ainda vigora no *mainstream*: jogos extremamente violentos, com mecânicas e sistemas voltados à simulação bélica (seja essa calcada em um viés “realista” ou “cinematográfico”) onde as personagens femininas deveriam ser, ao mesmo tempo, um chamariz sexual e um prêmio ao jogador (tropo comumente nomeado como “donzela indefesa”). Assim, de acordo com Ana de Miguel e Montserrat Boix:

Na verdade estes jogos remetem à socialização no uso da violência como um dos traços-valores mais estreitamente associados à virilidade – violência ilegítima no caso dos “maus” e legítima no caso dos “bons”. De alguma forma os computadores começam a ser vistos desde a infância como um segregado componente de gênero, começam a converter-se em “toys for the boys”. (DE MIGUEL E BOIX, 2013, pg. 51)

Contudo, o que faz com o que Gamergate ascenda nesse exato momento são importantes debates, mudanças e retomadas dessa história diversa nas culturas de jogo digital. A misoginia e a repetição dos temas tipicamente masculinos nos jogos (tanto representativamente quanto suas mecânicas) são pauta de movimentos desde o início dos anos 1990, quando foi gestado o chamado “Girl Games Movement” – um movimento conjunto entre jogadoras/es, game designers, ativistas feministas e acadêmicas/os, que tinham como objetivo resistir aos jogos que o mercado produzia para meninas (os chamados pink games, jogos que simulavam tarefas pretensamente “femininas”, como jogos de moda ou de afazeres domésticos) (CASSEL E JENKINS, 1998, GOULART, 2014). Embora tal movimento tenha acabado no início dos anos 2000 – quando os estúdios de produção de jogos ligados a esse movimento acabaram por falir (antes do advento dos jogos *indie*) – sua influência, se não sobre a indústria, mas sobre outras esferas da cultura de jogos digitais, perdurou – em um primeiro momento academicamente, mas influenciado outras esferas posteriormente (KAFAI, HEETER, DENNER E SUN, 2008). Essa zona de influência acabou alargando-se e atingindo diretamente a crítica e jornalismo especializados em jogos, que acabaram por passar por uma mudança de paradigma (PERREAULT E VOS, 2016). Essa havia sido

inicialmente planejada e articulada como uma veiculação de esclarecimento “objetivo” em relação aos produtos e, mais tarde, como um guia de estratégias e dicas para uma performance mais potente, quando essa ainda era organizada por mídia impressa (MENDES, 2006). Contudo, desde a difusão da web 2.0, a crítica em jogos digitais – influenciada por discussões não apenas relativas ao gênero (e à violência), mas também ao surgimento dos *Game Studies* acadêmicos no início dos anos 2000 – acabou se preocupado com leituras sociais dos jogos e mecânicas, e de circuitos de produção alternativos. Com o tempo, a crítica de jogos digitais passou de um “guia do consumidor” para um jornalismo interessado em outras possibilidades e experiências possíveis aos jogos digitais, focado principalmente na cena indie, visto que essas cenas seriam aquelas mais interessadas em organizar diferentes usos dos jogos digitais (JAGODA, 2017). Dessa forma, boa parte dos/as jogadores/as resistentes a essas mudanças começaram a se utilizar de outras plataformas, principalmente os *chans* (reddit, 4chan, 8chan, etc) e o Youtube. Ao mesmo tempo, a indústria tem reconhecido a necessidade de se voltar para o “público LGBTQ”, inserindo possibilidades de relacionamento entre pessoas do mesmo sexo em variados jogos - embora elas sejam sempre “alternativas” a uma narrativa linear tipicamente heterossexual (CONDIS 2014, SHAW 2014).

Além disso, a ascensão de outras plataformas de jogo, como o jogo em *mobile* e os chamados “jogos casuais” (jogos com uma acessibilidade maior e baixa curva de aprendizado) também causam certo distúrbio nos circuitos que sustentam as identidades do “consumidor-rei”. Isso porque essa identidade acaba se atrelando não apenas ao consumo, mas o quanto se investe nisso – monetariamente e em relação ao tempo (JULL, 2009). Estudos estatísticos recentes demonstram, inclusive, que a ascensão dos jogos *mobile* inverteu a pirâmide do gênero em relação ao jogo digital, sendo que 52% do público consumidor de jogos é composto por mulheres, tanto nos Estados Unidos (JAYANTH, 2014) quanto no Brasil (PESQUISA GAME BRASIL, 2016). Entretanto, essas pessoas, por não enxergarem-se dentro da demografia estabelecida pela “identidade nerd” ou mesmo por não compreenderem que os jogos *mobile* sejam jogos “válidos” – por seu investimento restrito - acabam não

se identificando enquanto “gamers”, não tencionando então os fundamentos dessa identidade (SHAW, 2012)

Essas mudanças de paradigma e perspectiva das produtoras não agradaram aos/às jogadores/as mais tradicionais, e não coincidentemente são razões claras da necessidade do Gamergate, de acordo com jogadores/as ligados/as ao movimento²³. Para esses, a mudança da crítica em relação à mídia é uma prova de que existiriam grupos organizados com apenas um objetivo: destruir os jogos digitais. A organização de comunidades por meio de teorias da conspiração – como é de praxe da direita estadunidense – são importantes formas de comunicação entre os membros do Gamergate (CHESS E SHAW, 2015), onde esses se veem, ao mesmo tempo, como os únicos que conseguem ver a verdade, como os heróis que mantêm um “estilo de vida” e de que são as verdadeiras vítimas de uma guerra cultural, que não seria contra uma indústria e uma organização excludente e opressora, mas contra a própria identidade desses/as jogadores/as. Por trás dessa conspiração, estariam os chamados SJW – “Social Justice Warriors²⁴” – pessoas ligadas a movimentos sociais e pela diversidade, lidos como doutrinadores/as e autocráticos/as. Dessa maneira, movimentos como o Gamergate enxergam-se como pessoas lutando pela liberdade, reconhecendo como inimigos aqueles que querem obriga-los a levar em consideração e refletir a respeito de relações de opressão e privilégio. Não por coincidência, as táticas, estratégias e ideologias de tais movimentos acabam por se repetir na chama alt-right norte americana, crucial para a retomada conservadora e eleição de Donald Trump à presidência (SALTER, 2017).

Assim, reconheço que nem todas as críticas em relação à concepção de um jogo digital que se engendre com temas sociais ou da diversidade tem como pauta principal a homo/transfobia ou a misoginia, mas sim a questão da

²³ Usa-se a flexão de gênero por acreditar na possibilidade de jogadoras fazerem parte do Gamergate. Embora grande parte das pretensas “mulheres” que publicamente defenderam o movimento fossem, na realidade, perfis falsos em redes sociais (como boa parte do movimento / hashtag #notyourshield, pretensamente formada por mulheres e pessoas não-brancas defensoras do Gamergate) ou ainda mulheres não-jogadoras pertencentes à indústria pornográfica (coalizão que demonstra as importantes rede de consumo dentro do Gamergate), outros grupos conservadores – como o *Sad Puppies* da ficção científica – são conhecidos por terem um contingente expressivo de mulheres entre seus membros.

²⁴ Pode ser traduzido como “Guerreiros/as da Justiça Social”

“ética do consumo”. Tais posições podem ser ilustradas com críticas como a feita por John Sweeney (2015). Sweeney, um trabalhador da indústria, criticou a gradual organização dos mercados *indie* em relação à diversidade (identitária e de jogos), alegando que o jogo digital não deveria ser considerado “arte” simplesmente porque essa lógica é diferente da lógica do mercado – ou seja, o centro dos jogos devem ser os *consumidores*. Para além disso, alega que trabalhos profissionais dentro das culturas de jogo digital que não resultem em jogos, como produção acadêmica, por exemplo – ou ainda que invistam em financiamentos alternativos à venda dos jogos (como o *Patreon*²⁵) – são simplesmente maneiras de “explorar” um mercado que deveria ter como centro a venda de (“bons”) jogos – ao mesmo tempo em que coloca que quem faz jogos em plataformas simplificadas (programas que não exigem treino em programação para constituir jogos) não é um “designer”. Assim, o conservadorismo nos jogos digitais mantém uma linha estrita não só a respeito de seu conteúdo, mas também de sua cadeia produtiva. Dentro da cultura de jogos digitais se delinaria então um conservadorismo singular – baseado em uma compreensão de qual seria seu “público”, na sua posição dentro de um “mercado de entretenimento” – e do que seria um “bom jogo” – assim como as dinâmicas próprias aos jogos digitais. Exemplos como a lógica de “jogo” enquanto emocionalmente neutro é possível de ser visualizada em como é composta pelas “comunidades de sedução²⁶”: onde a sedução é conceituada como a utilização de mecanismos inconscientes para seduzir mulheres, que é bem sucedida desde que não se invista emocionalmente no “romance” e trate toda essa relação como um sistema de simulação centrado na vitória (ALMOG E KAPLAN, 2015). Assim, embora exista uma retroalimentação entre a “identidade nerd” e a manutenção dos “jogos como diversão” escapista, essas são interdependentes, mantendo diferentes e complexos níveis de relação.

²⁵ Patreon é uma plataforma de financiamento online, onde se pode contribuir mensalmente ou por produção (vídeos, textos, etc) – na maioria das vezes com pequenos valores – a artistas e/ou coletivos produtores de conteúdo.

²⁶ “Comunidades de sedução” são grupos de homens que treinam “maneiras infalíveis” de seduzir mulheres. Na maioria das vezes, essas maneiras incluem crenças pseudocientíficas de acesso a “gatilhos psicológicos femininos” inconscientes, que fariam com que essas pudessem ser manipuladas para acesso sexual.

Questões de dificuldade de acesso, manutenção de privilégios masculinos, misoginia e pouca representatividade – assim como ações para combatê-las – não são exatamente novas dentro das culturas de jogo digital. Entretanto, a importância histórica do *Gamergate* para pensar a relação entre cultura de jogos digitais e as políticas de gênero e sexualidade é que, embora estudos, movimentos e produções questionando o lugar das mulheres e meninas dentro dessas culturas tenham mais de 20 anos (CASSEL E JENKINS, 1998, KAFAI, HEETER, DENNER E SUN, 2008, KAFAI, RICHARD E TYNES 2016), essas compreensões sempre se mantiveram ligadas a questões “externas” – o *gender gap* tecnológico (IMHOF, VOLLMEYER E BEIERLEN, 2007), as relações históricas entre mulheres e tecnologia (PLANT, 1999), questões relativas ao “público alvo” dos jogos ser majoritariamente masculino (IVORY, 2006), a iminência do chamado *cyberbullying* misógeno e homo / transfóbico (CONDIS, 2014). Embora todas as questões anunciadas sejam parte da rede que compõe as problemáticas de gênero e sexualidade dentro das culturas de jogo digital, o *Gamergate* visibilizou, de forma efetiva, que existe uma composição opressiva singular a essas culturas, um ambiente não planejado e que encontra dificuldades para compor espaços diversos, assim como a existência de grupos ativos, treinados, e bem colocados nessa cultura dispostos a manter as relações de dominação nessa cultura. Não é mais possível explicar tais atos excludentes a uma “minoria barulhenta” ou ainda localizar esses impactos como efeito direto e vertical de uma “indústria” central – o *Gamergate* foi possível na cultura de jogo digital porque reflete uma série de organizações subjetivas históricas próprias a esse meio. Não por coincidência, os “SJWs” acabam não sendo apenas culpados por investir em diversidade (representativa e de produção) no meio, mas também por investir em mecânicas e estilos de jogo diferenciais – ou seja, fazendo “jogos ruins”, ou ainda “não jogos”, que não retratariam a repetição que o “consumidor-rei” deseja – mantendo, assim, um circuito viciado não só no reconhecimento de quem são os “gamers”, mas também o que realmente contaria como “jogo”.

Se tomarmos isso em consideração, nos parece que as tecnologias ciberculturais – principalmente a cultura de jogo digital – recoloca mulheres, LGBTQs (e outros/as considerados/as “SJW”) em uma posição vulnerabilizada.

Essa situação acaba por constituir um círculo vicioso dentro dessas culturas: os jogos acabam sendo feitos por homens heterossexuais para homens heterossexuais, circulando sempre nas questões de combate e dominação – recriando ali estâncias de uma fantasia de dominação masculina. Mais do que simplesmente, nos jogos, a toxicidade da cultura se expande para suas comunidades. A misoginia explícita e uma homo/transfobia constante circundam essas comunidades, buscando se afirmar a partir de valores que confirmariam uma heterossexualidade “*gamer*” – excludente e centrada no papel do consumidor.

Contudo, não considero que a comunidade dos jogos digitais possa ser definida completamente por esse conceito, visto que, como já citado, essa cultura contém intercruzamentos específicos, resistências documentadas e ainda que não se possa considerar uma “utopia” ou um ambiente de “livres fluxos, completa desterritorialização e puros afetos” como alguns autores *queer* consideravam na década de 1990 (MORTON, 1995); a web 2.0 e outras tecnoculturas possibilitam outros arranjos na materialização e representação de pessoas não-masculinas, não-heterossexuais e/ou não cissexuais. Dessa maneira, faz-se fundamental investigar de que maneira essas identidades podem constituir resistências e arranjos alternativos dentro de uma cultura voltada para o consumo, repetição de experiências e constituições de identidade. Tomo aqui então “resistir” como compreendido por Michel Foucault (1986). Resistência, para o autor, seria uma faceta inerente às relações de poder (poder esse que não é vertical, e sim um jogo de forças produtor de sentidos, verdades e modos de ser). Dessa maneira, essa não se daria por pura contraposição, ou seja, como uma “recusa” a entrar em jogos de poder, mas sim na forma de disputas políticas por visibilidade enunciativa e possibilidades de constituições intersubjetivas. Tais posições intersubjetivas são constituídas por espaços, visibilidades e jogos de força que inicialmente encampariam posições de dominação, devidamente rearticuladas, de modo que os sujeitos ali presentes possam subverter – ao menos um pouco - as normas constituintes.

Assim sendo, reconheço as chamadas cenas *indie queer* de jogos digitais como um importante ponto de reconhecimento de diferença dentro da

cultura de jogos digitais. Essas cenas são comunidades (on e off-line) que fazem jogos pessoais tendo como objetivo a constituição de uma cultura de jogo digital não mais centrada nessas experiências masculinas de guerra, dominação e na repetição incessante de mecânicas - mas em possibilidades pessoais de liberdade artística, expressão, comunidade e desejo (FANTONE, 2014). Reconhecidas inicialmente em 2013 (KEOGH, 2013), centradas principalmente na cidade de Oakland, na Baía de São Francisco e na figura de game designers como Anna Anthropy, Mattie Bryce e Merrit Kopas; essa cena tinha como objetivo ser um espaço de troca de experiências (tanto técnicas quanto de vida) e produção cultural sobre vivências LGBTQ (na maioria das vezes centrado em pessoas trans) (KOPAS, 2015). Contudo, para mais do que a simples “representação”, ou ainda a causa da “diversidade”, esses movimentos compreendem que ali existe a possibilidade de expressar experiências diversas, organizar comunidades diferenciadas e criar impactos artísticos e políticos. Anna Anthropy (2012a) argumenta que a progressiva complexificação dos jogos (principalmente dos consoles, demonstrado pelas diferenças nos Joysticks desde a terceira geração²⁷), assim como o intenso investimento (monetário e de tempo) necessário para o desfrute da mídia *mainstream* acabam por alienar²⁸ o público, enquanto o mercado *mobile* ao mesmo tempo em que investe em acessibilidade, investe muito pouco em compreensões, narrativas ou mecânicas complexas ou inventivas. Assim, Anthropy e as demais pessoas do movimento têm como objetivo não apenas a “representação” de pessoas LGBTQ, mas criar, remanejar e pensar jogos que ofereçam experiências diferenciadas, possibilidades de expressão outras e uma alternativa ao videogame *mainstream*, centrando na inventividade, criatividade e intimidade. Mais do que isso, esses movimentos acabam organizando-se para apontar o quanto essa diferença já está presente dentro das culturas, embora performativamente negada pela necessidade de manutenção da hegemonia “nerd masculina”. Para tanto, essa cena serve-se e identifica-se

²⁷ Os joysticks – controles de jogo – avançaram de um manche e um botão (do Atari 2600) em 1980 para joysticks como o do Playstation 4, de 2012, com um D-Pad (conjunto de quatro setas dispostas em uma cruz), dois manches e oito botões.

²⁸ Quando aqui utilizo “alienar”, utilizo-o com a compreensão de que a complexidade presente ligada necessariamente a um público característico, juntamente com a recepção hostil dessas comunidades, acabam por dificultar possíveis iniciantes nessas culturas.

como *queer*: um movimento sobre gênero, sexualidade, raça e outras estruturas de diferença e/ou populações oprimidas que renegam o multiculturalismo liberal e assimilacionista, tendo como objetivo minar as próprias estruturas que constroem as diferenças enquanto hierárquicas. Nesse sentido, essas cenas podem ser vistas como “herdeiras diretas” do Girls Games Movement²⁹, dos anos 1990, ou seja, grupos heterogêneos dispostos a repensar conteúdo, promoção, produção e alianças múltiplas. Tal movimento acabou chamando a atenção de outros/as game designers e acadêmicos/as, formando eventos tanto acadêmicos, como a QGcon (que teve sua quarta edição no ano de 2017), quando outros eventos como a GaymerX (que teve sua quinta edição em 2017 com ramificações em outros países como a Austrália).

Embora algumas autoras e designers afirmem que essa cena não mais funcionaria como uma “comunidade” – Merrit Kopas relata que a ideia de “comunidade” como forma de aliança e ajuda mútua nesses espaços foi, com o tempo (2015), acabando, enquanto Anna Anthropy fala de seu sentimento de desconexão a respeito da mesma em seu jogo autobiográfico “*Ohmygod Are You Ok?*” (2015) – é inegável que a existência e reconhecimento dessa cena foi potencializado pelo *Gamergate*. Tendo alguns membros afetados diretamente pela violência dos/as jogadores/as pertencentes ao movimento – principalmente Mattie Bryce, que desistiu de sua posição como jurada da Independent Games Festival e, por algum tempo, da própria indústria e crítica de jogos (COX, 2014) – os locais onde inicialmente essa cena se gestou se tornaram também locais de resistência intelectual e afetiva. A criação de termos / categorias como “SJW” acabaram por findar na composição de alianças antes impensadas, e aquilo que se iniciou como uma proteção conjunta contra um sistema opressor compôs então um coletivo produtivo antes improvável. A ideia de que essas pessoas estariam querendo “destruir os jogos digitais” foi incorporada, baseando importantes textos críticos sobre o assunto – como “Gamers' don't have to be your audience. 'Gamers' are over.” De Leigh Alexander (2014), e “We Might Be Witnessing The 'Death of An Identity'” de

²⁹ Não por coincidência, Brenda Laurel – principal expoente do Girl Games Movement – é uma presença constante na QGcon e outros eventos relacionados à cena.

Luke Plunkett (2014) – além de influentes *jams*³⁰ como a ironicamente nomeada *Ruin Games* 2014. Assim, é fundamental notar como mesmo boa parte das possibilidades de resistência – e sobrevivência – ao funcionamento opressivo dentro dos jogos digitais acaba por se compor de deslocamentos ou reapropriações de tendências que provém do próprio *mainstream* – ou ainda do uso de elementos históricos desse para reapresentar possibilidades outras de sujeito e de experiência.

Dessa forma, é fundamental compreendermos de que maneira vivências que estão no avesso da cis-heteronormatividade podem constituir estéticas, produtos e performances culturais – e de que como essas acabam por, ao mesmo tempo, produzir negociações e resistências à cis-heteronormatividade, compondo assim o que chamamos de produções e performances contrapúblicas. Essa tese tem como objetivo fazer reflexões a respeito das seguintes questões: De que maneira uma tecnocultura tão hostil, tóxica e organizada para privilegiar ainda mais homens, brancos, cissexuais e heterossexuais pode ser rearticulada para compor possibilidades *queer*? Que elementos de duas culturas inicialmente diferentes se encontram para poder compor esses movimentos? E como esses movimentos acabam por perturbar / influenciar as culturas de jogo digital mais tradicionais?

Em relação à metodologia, essa pesquisa levará em consideração a compreensão de T.L. Taylor, a qual essa chamou de “o agenciamento (*assemblage*) do jogar” (TAYLOR, 2009a). A autora compreende a ideia de agenciamento como possibilidade de pensar um mapeamento dos jogos de acordo com a composição de fluxos diversos, narrando os impactos provenientes do encontro desses fluxos. Longe de propor um estudo carcaracterístico, então, a autora investe na possibilidade de metodologias múltiplas para dar conta dessa complexidade. Essa complexidade, de acordo com Taylor:

Jogos e seu jogar são constituídos por inter-relações entre (para nomear apenas algumas) sistemas tecnológicos e softwares (incluindo

³⁰ *Jams* são encontros abertos, que tem como objetivo de criar jogos – das mecânicas até a programação (no caso de jogos digitais) ou confecção (no caso de jogos de tabuleiro) – durante o tempo da duração da Jam (na maioria das vezes um ou dois dias). As *Jams* costumam ser temáticas, sendo *Queer Game Jams* um importante fator na criação das cenas norte-americanas de jogos *queer*

o que se imagina como “jogador/a” inserido nesse), o mundo material (incluindo nossos corpos e teclados), ambientes online dos jogos (se existem), o gênero do jogo e suas histórias, o mundo social que compõe o jogo e nos situa fora dele, as práticas emergentes das comunidades, nossas vidas interiores, histórias pessoais, experiências estéticas, estruturas institucionais que dão forma ao jogo e às nossas atividades como jogadores/as, estruturas legais, e a cultura ao nosso redor com seus quadros e situações conceituais (Taylor, 2009a, pg. 332)

Assim, embora consideremos que o campo dos jogos digitais (e da própria cibercultura) tenha potenciais maiores do que aqueles que mapearemos, assumimos aqui um compromisso com a localização na construção dos saberes, e uma compreensão de “objetividade”. Essa objetividade seria, de acordo com Donna Haraway:

"Objetividade" numa moldura pós-moderna não pode tratar de objetos não problematizados; deve tratar de próteses específicas e da tradução. Objetividade, que originalmente dissera respeito à criação do conhecimento comparativo (como dar nome às coisas de modo que elas fossem estáveis e semelhantes entre si), torna-se um problema da política de redefinição de fronteiras, de maneira a permitir conversas e conexões não inocentes. (Haraway, 1995, pg. 11)

Dessa maneira, qualifico minha pesquisa enquanto um saber objetivo, traçando um campo que possa constituir o que a autora chama de “saberes localizados” – ou seja, a constituição de saberes levando em consideração as limitações do pesquisador e do campo, pensando então em mapeamentos possíveis, sempre parciais e isentos de uma pretensão de neutralidade.

Dessa maneira, uso como referência metodológica a etnografia. Defino a etnografia como o mapeamento de que maneira são constituídas redes de significação em determinados contextos, ou seja, um método de compreensão das culturas. Essas “culturas” são redes de significação em um dado local e em um dado momento – ou seja, de que maneira, naquele local, os fenômenos sociais são compreendidos e construídos, de acordo com códigos estabelecidos. Assim, o objetivo desse método seria o mapeamento desses elementos de significado, de que modo eles se relacionam e mantêm uma estrutura de significação nesses locais, determinando assim suas bases sociais e sua importância nessas redes. O objetivo seria, então, a extensão do domínio discursivo humano – ou seja, uma extensão da compreensão das possibilidades de significação para os signos apresentados (GEERTZ, 1980).

Contudo, é interessante ressaltar que uma etnografia tão intimamente ligada a contextos ciberculturais traz diferenças conceituais a qual devemos atentar. Dessa forma, alguns(mas) autores e autoras cunharam o tema netnografia, visando especificar algumas tendências das etnografias em meios ciberculturais. Isso porque alguns marcadores metodológicos centrais para a etnografia – como a ideia de dentro/fora das culturas, negociações para entrada em grupos, ou mesmo as interações entre pessoas – mudam completamente quando em ambientes mediados por computador. Considerando que a fala e a linguagem corporal ainda são as principais formas nas quais as pessoas são socializadas – e nas quais aprendem a socializar, ler e transmitir signos de socialização – essas interações feitas por meio dos computadores passa por uma série de improvisações para uma comunicação possível. Entre os exemplos estão atalhos linguísticos, emotícones, *emojis*³¹, siglas, memes³², etc. Devemos então considerar que as socializações realizadas por meio dos computadores mantêm questões específicas direcionadas à socialização e comunicação. (BRAGA, 2008).

Dentre essas peculiaridades do meio, seria possível, por exemplo, pensar, em alguns locais dentro da cibercultura, em observações não-participantes – algo impensável dentro da etnografia que não leve em consideração interações efetuadas por computadores. Isso porque a cibercultura mantém um caráter documental de uma grande parcela da comunicação cibercultural – discussões, fóruns, postagens em redes sociais, fotos, vídeos, comentários, chats, etc. – que podem ser acessadas sem a ciência de seus realizadores. Contudo, essa assunção – de que aqueles textos ali presentes são exatamente um reflexo legítimo das interações traçadas nesses locais – pode ser perigosas, visto que esses textos devem ser colocadas em contextos específicos, da qual podem ser retirados. (AMARAL, NATAL E VIANNA, 2013)

Conjuntamente, também tomarmos como norteador a análise de discurso foucaultiana. Isso porque, a análise de discursos não tem como

³¹ Emotícones e *Emojis* são ícones que emulam rostos e expressões faciais.

³² *Memes* são imagens ou vídeos – grande parte das vezes proveniente de algum produto de mídia - que representam uma situação em geral, acompanhada de pequenas frases contextualizando e especificando essa situação. (HUNTINGTON, 2013)

objetivo hierarquiza-los, ou buscar alguma lógica por trás dos mesmos, como uma ideologia totalizante, um conceito final ou a uma representação imaginária. Discursos seriam entendidos por sua dispersão, sua posição tática e por suas possibilidades de acontecimento – ou seja, do que constroem com seu posicionamento. Assim, essa análise entende os discursos como unidades enunciativas, não por se apresentarem como homogêneos, mas sim pelas relações formadas entre objetos, estilos, temáticas, conceitos, símbolos e representações contidos nos discursos. Dessa maneira, o discurso é compreendido como arquitetado dentro de relações de poder-saber, e da cultura como campo vivo e de disputa de possibilidades de significações (NARVAZ, NARDI e MORALES, 2007).

Esse trabalho se utiliza também, em certas momentos, de conceitos psicanalíticos, principalmente em relação a composição de fantasias estruturantes e relações objetais que sustentem certas posições de sujeito. Contudo, compreendemos como Judith Butler (1997) que a interioridade e as estruturas psíquicas dos sujeitos são compostas contingentemente pelos processos de subjetivação, sendo então não é um dado a priori, mas um efeito do discurso – rompendo com a compreensão clássica de que a psicanálise “desvendaria” o social e seus efeitos no sujeito (o “real significado” das narrativas), assim como o essencialismo e a universalidade contidas nessas abordagens.

Assim, essas ferramentas me possibilitaria analisar as construções de posições de poder-saber, que produzem “regimes de verdade”. Essa produção de verdades passaria, então, pelos fluxos compreendidos por Taylor, trazendo um vislumbre de relações enunciativas e discursos característicos dessas produções de regimes, reiterando verdades, resistências e possibilidades de negociação com as normas – assim como modelos de subjetivação possíveis. Defrontar-nos-íamos, então, com saberes históricos e locais das reações de poder, visibilizadas em momentos específicos, tendo assim como ponto central a análise das condições de possibilidade para tal (NARDI, TITONI, GANNECHINI e RAMMENGER, 2005). Assim, compreendamos que movimentos ditos “coletivos” ou “culturais” estejam aqui citados – como as compreensões feministas de autodeterminação, as “cenas globais” por

exemplo – consideramos que as redes de significação locais não são inteiramente constituídos por essas, mas sim se constituem nos emaranhamentos de poder/saber localizados.

Essa tese será disposta em cinco capítulos. O primeiro deles, **Outros Mundos (im)Possíveis**, trata das maneiras como a cis-heteronormatividade acaba se mantendo como uma organizadora discursiva que mantém a cissexualidade e a heterossexualidade como as únicas formas legítimas de expressar-se em relação ao gênero e a sexualidade em nossa cultura, e de que maneira essas acabam mantendo seu privilégio. Ao mesmo tempo, também discutirei as possibilidades de compor diferenças, tendo como compreensão que essas são acessíveis pela re-articulação de discursos inicialmente voltados a invisibilizar, repelir, oprimir e delimitar vivências não-cis-heterossexuais. Tal arranjo acaba confluindo para uma ação coletiva, ou seja, a visibilização dessas vivências outras possibilitaria diferentes maneiras de organizar-se, tanto nas relações pessoais, quanto na produção de performances e produtos culturais, e essas fariam parte de um projeto coletivo – processo nomeado como *desidentificação*. Esse projeto coletivo, ao mesmo tempo em que promove possibilidades de existências outras, discute, contrasta e questiona sua própria invisibilidade, conflitando com uma ideia de *público* e *esfera pública* como necessariamente hegemônico e, logo, masculino, branco, cissexual e heterossexual – compondo assim um *contrapúblico*.

No segundo capítulo, nomeado **Da ludologia à ideologia**, discutirei a respeito da produção dos jogos digitais enquanto uma plataforma específica e de que maneira essa foi pensada e teorizada nos últimos anos. Ao mesmo tempo, também discuto como conceitos – principalmente o conceito de círculo mágico, de Johan Huizinga (2012) – foram apropriados por parte da academia e da indústria para compor um modelo de jogo e cultura onde as questões que aludam a campos de disputa dentro da realidade social sejam vistos como não pertencentes ao jogo, ao mesmo tempo em que essa fronteira é reforçada por noções obviamente cis-heteronormativas. Dessa maneira, tal contexto afixaria as culturas de jogo digital muito proximamente ao conceito de “indústria cultural” de Theodore Adorno (2002), onde a ideia de “diversão” provém de

uma compreensão desta como “fuga da realidade”, promovendo um projeto de manutenção ideológica do *status quo* – que nomeei “circuito da diversão”.

O terceiro capítulo, chamado **A Morte dos/de Videogames** analisa como alguns jogos que se auto-declaram *queer* desidentificam elementos das culturas de jogo digital para criar contra-públicos e experiências culturais ligados a vivências de pessoas LGBTQ. Compreendo que, longe de ser compostos apenas por deslocamentos de discursos e dinâmicas provenientes da cultura de jogos digitais, essa desidentificação é possível devido a certos elementos das vivências *queer*, cuja sistematização pode ser observada dentro do trabalho de outros autores – como a ideia de negatividade *queer* em Lee Edelman (2004), de *Utopia* em José Esteban Muñoz (1999) e de erro em Jack Halberstan (2011). Assim, será possível observar como esses jogos constituem mecânicas e organizações ao mesmo tempo afins e diferenciais dentro da cultura de jogos digitais, desidentificando esses elementos em prol da constituição de outras experiências de jogo.

O quarto capítulo, **Ser Delicado/a é Um Ato Radical**, provém de algumas observações feitas em eventos da cena *queer* da Baía de São Francisco. Nessas observações, reconheci a constituição de um contrapúblico *queer* centrado não apenas na produção de jogos a respeito das vivências dos/as produtores dos jogos e na oposição ao “circuito da diversão” e da “identidade nerd” necessariamente cis-heteronormativa, mas também na possibilidade de acesso a essas vivências, centrado no apoio, expressão e reconhecimento emocional. Dessa maneira, enxergo a composição do que nomeei um movimento *queer* que se organiza enquanto uma “Coalizão Vulnerável”, onde expor, falar e compor artefatos a respeito de elementos como dor, culpa e esperança são centrais à composição da cena e das redes de sentido ali circulantes.

No quinto e último capítulo, **Masturbando Carros Gays**, analisarei de que maneira um jogo *queer* chamado *Stick Shift* - onde o/a jogador/a deve masturbar o câmbio de marcha de um carro - é acessado pela cultura de jogos digitais brasileiro dos chamados *Let's Play* – vídeos que gravam a performance e reações de pessoas ao jogarem os jogos. Nessa análise, poderemos

visibilizar outras perspectivas a respeito das relações entre o *mainstream* e as cenas *queer*, de como essas – apesar de parecerem organizadas enquanto uma estrutura binária - são permeáveis e se compõe performativamente e contingentemente. Com isso, seria possível enxergar outras relações, perturbações e impactos do encontro do *mainstream* com os jogos *queer*, podendo esquivar-se então de um modelo onde essas duas culturas só poderiam ser vistas como dentro de uma relação opositora, violenta e confrontante.

Capítulo 1: Outros Mundos (Im)possíveis: Cis-Heteronormatividade, materialização, agência e desidentificação

“I am pressed, printed, stomped
And strategically removed
(I am everybody)
Insane without innocence
I am trapped, tricked, packaged
And shipped out
I am produced³³”
(Guided by Voices – I am Produced)

Levando em consideração, então, a intensidade de fenômenos como o GamerGate e a relação conflituosa das cultura de jogos digitais *mainstream* em relação a presença de representações e comunidades voltadas politicamente aos direitos das mulheres e LGBTQs, podemos então vislumbrar o quanto esses lugares acabam influenciados por compreensões normativas e hegemônicas das relações de sexualidade e gênero. Embora reconheça que o panorama tóxico, opressivo e excludente das culturas de jogos digitais seja mantido por composições particulares a essas culturas – que tem a influência de sua história e seus componentes próprios enquanto mídia - compreendo que arranjos históricos de opressão têm um papel fundamental na manutenção desse contexto. Assim, nesse capítulo, discutiremos a respeito da constituição da cis-heteronormatividade – a noção de que apenas pessoas heterossexuais e cissexuais são passíveis de legitimidade, marginalizando outras identidades sexuais e de gênero (ou elementos culturais normalmente associados a essas identidades). Compreendo a cis-heteronormatividade como uma organizadora social, ou seja, não uma estrutura plena e imóvel, mas uma ordenadora de discursos que acaba por hierarquizar sujeitos, práticas e culturas como mais ou menos legítimas dentro de um espectro social – o que também acaba compondo as possibilidades de subjetivação dos sujeitos, onde esses acabam tendo que negociar suas identidades dentro dessas noções hierárquicas.

Contudo, como meu objetivo nesse trabalho é exatamente visibilizar as maneiras na qual tais culturas podem ser repensadas, remanejadas e de que

³³ “Eu sou pressionado, impresso, prensado e estrategicamente removido (eu sou todo mundo). Insano sem inocência, eu sou preso, enganado, embalado e remetido. Eu sou produzido”.

forma tais possibilidades alternativas são compostas dentro de ambientes que parecem inicialmente tão hostis, julgo ser apropriado considerar que a cis-heteronormatividade é uma organizadora social, mas mantém-se arraigada a um modelo performativo – ou seja, de que a compreensão de “materialidade” da realidade não se sustenta em uma composição sólida, mas em uma reiteração constante da mesma. Esse modelo performativo, como preconizado por Judith Butler (2003) tem como objetivo criar uma ilusão de estabilidade, irreduzibilidade e “naturalidade”. Contudo, essa composição se mostra instável e contingente, fazendo com que essa possa falhar, fazendo com que discursos inicialmente presos a redes que compunham estruturas gendradas e sexuadas heteronormativas se desloquem e abram possibilidade para a materialização e o reconhecimento de outras possibilidades de subjetivação e composição cultural. Dessa maneira, também abordarei a ideia de “agência” dentro das compreensões pós-estruturalistas, e de como essas constituem instâncias coletivas que, apesar de menos visíveis, contrapõem e redimensionam as produções normativas – chamadas então de contrapúblicas. Dessa maneira, será possível compreender de que maneira essas regulações e normativas se engendram a componentes característicos das culturas dos jogos digitais, e de que maneira nesses mesmos locais existe uma possibilidade contrapública.

1.1 - Construindo o “normal” - A Cis-Heteronormatividade Como Organizadora Social

Tomando em consideração que aqui proponho um modelo que delineie conjunturas de privilégio e acessos diferenciais (simbólico/materiais) dos sujeitos em diferentes posições de gênero e sexualidade, me remeto ao conceito de “Heterossexualidade Compulsória” de Adrienne Rich (1980). Esse conceito retira a heterossexualidade de sua posição de “normalidade” ou “naturalidade” dentro das relações amorosas e sexuais, ou mesmo enquanto escolha consciente dos sujeitos (principalmente das mulheres, ênfase dada pela autora). Isso porque essa perspectiva coloca a heterossexualidade enquanto ideologia necessária à manutenção da estrutura de opressão dos homens sobre as mulheres. A necessidade de manter as mulheres dentro de uma estrutura heterossexual – mantida pela cultura de conto de fadas, do amor

romântico, da patologização das relações sexuais lésbicas, da manutenção e naturalização de conflitos/competição entre mulheres, etc. – se dá pela necessidade de afastá-las de buscar estratégias coletivas contra a opressão masculina, e encontrar relações possíveis, satisfatórias (sexuais e/ou emocionais), mais potentes e menos violentas se o fizessem com outras mulheres – o que a autora chama de “continuum lésbico”. Esse continuum não atesta a necessidade de manter relações sexuais com outras mulheres, mas delinea como “lésbica” as relações entre mulheres, mesmo aquelas de amizade, que promovam a possibilidade de ajuda mútua envolvendo as mesmas. A possibilidade de “escolha” entre ter ou não parceiros homens passaria então pela necessidade dessas relações lésbicas – visto que, dessa maneira, poder-se-ia de fato falar em uma escolha racional - destruindo a lógica compulsória da heterossexualidade.

A ideia de heterossexualidade compulsória acaba por se mostrar muito potente, visto que propõe a impossibilidade de constituir uma análise de gênero sem voltar-se para uma análise da sexualidade hegemônica – e, principalmente das maneiras como essa sexualidade mantém essa hegemonia. Contudo, algumas questões acabaram colocando em xeque importantes noções associadas a esse conceito. Um dos principais exemplos é a ascensão das mulheres ao mundo do trabalho durante os anos 1960 e 1970. Se a heterossexualidade compulsória se definiria necessariamente como a rejeição de mulheres a uma posição de subalternidade dentro de uma estrutura rígida, a única maneira de resistir a esse sistema seria unir-se a outras mulheres e derrubá-lo (como mantém o feminismo radical). Contudo, essa ascensão feminina se constitui tanto por uma tomada de conceitos e estratégias ditas “masculinas” pelas mulheres, quanto a re-orientação de traços lidos como “femininos” (como emotividade, cuidado com as relações, detalhismo, etc) como diferenciais competitivos dentro do mercado de trabalho. É possível dizer que a estrutura fixa, sexual e violenta da heterossexualidade compulsória não teria como prever esse tipo de flexibilidade na construção da performatividade de gênero. Embora ainda exista uma diferença bastante significativa nas remunerações do mercado de trabalho, que a chamada “equidade de gênero” não seja uma realidade plausível, e que as violências

contra as mulheres alcance estimativas alarmantes, encontramos uma possibilidade de agência mais ampla do que inicialmente considerada pelo conceito de heterossexualidade compulsória. (SEIDMAN, 2009).

Dessa maneira, foram necessários outros conceitos relacionados à organização social gendrada e sexuada de nossa sociedade. Em 1993, Michael Warner nos apresenta o conceito de “heteronormatividade” (WARNER, 1993). Assim como a ideia de heterossexualidade compulsória, a heteronormatividade também tem como objetivo deslocar a heterossexualidade de uma posição de normalidade e naturalidade, ao mesmo tempo em que chama atenção à necessidade da mesma à constituição das ideias tanto de gênero quanto de sexualidade. Contudo, na operação do conceito de heteronormatividade, a diferenciação binária entre homem/mulher e hetero/homossexual é retirada de uma posição de sedimentação estrutural. O objetivo do conceito de heteronormatividade passa a ser então o mapeamento dos mecanismos que possibilitam a construção, organização e manutenção desses binarismos e a avaliação e classificação dos sujeitos e comportamentos – assim como estratégias para resistir, flexionar e buscar inteligibilidade dentro essas classificações. O conceito de heteronormatividade também desloca as questões relativas a uma ideia de pessoas hetero ou homossexuais para uma série de comportamentos e compreensões de normalidade sexual comumente ligada à heterossexualidade e a representações hegemônicas de gênero. Dessa maneira, mesmo pessoas consideradas “intocáveis” e completamente dotadas de direitos dentro de uma visão estrutural - homens heterossexuais – são também regulados por essa heteronorma. Dessa mesma forma, é possível de que pessoas tidas como fora dessas normas hegemônicas (mulheres e homossexuais, por exemplo) possam se relacionar de diferentes maneiras com esse seu status, já que ele não seria fixo, mas sim contingentemente mantido por outros marcadores sociais importantes para a heteronorma – como, por exemplo, passabilidade³⁴, comportamento sexual (promíscuo ou não),

³⁴ Usamos “passabilidade” como termo que denomina as possibilidades estéticas de uma pessoa não aparentar homossexual, bissexual ou transgênera. Embora o termo seja inicialmente usado para pensar pessoas homo/bissexuais ou transgêneras sendo (ou não) reconhecidas por sua contraparte hegemônica, também é interessante notar o quanto pessoas heterossexuais ou cisgêneras também podem – em certos momentos - ser reconhecidas com “traços” homo/bissexuais ou transgêneros, podendo então sofrer discriminação por isso.

composição de monogamia, maternidade/paternidade, etc. Dessa maneira, não só pessoas nesse lugar subalterno se relacionam com as questões da heteronormatividade, mas todas as pessoas, visto que ela passa de um sistema classificatório de pessoas (que são homens/mulheres hetero/homossexuais) para um sistema de classificação de comportamentos hierarquicamente colocados (comportamentos ligados à heterossexualidade e a um comportamento de gênero hegemônico) (WARNER, 1993, SEIDMAN 2009, MISKOLCI 2009).

Stevi Jackson (2006) complexifica ainda mais a questão da heteronormatividade, propondo que as relações entre hierarquia de gênero e sexualidade não sejam pensadas de antemão, procurando examinar de modo localmente e em diferentes níveis as alianças, estratégias e interconexões que mantêm a heterossexualidade como marcador social. Embora reitere a necessidade de ater-se ao conceito de heteronormatividade enquanto possibilidade de se constituir uma análise de sexo e gênero, Jackson considera que a heterossexualidade compulsória existe enquanto estrutura, embora atente para a existência de diferentes esferas de construção social, onde as relações de dominação de gênero e sexualidade se desenvolvem de forma distinta – sendo mais ou menos influentes na vida dos sujeitos. A autora, assim, delinea que uma compreensão da heteronormatividade deve se concentrar em diversas esferas distintas, considerando-as interdependentes – ou seja, longe de compreendê-la enquanto superestrutura, Jackson compreende a necessidade de mapear as diferentes maneiras pelas quais a heteronormatividade é encampada em diferentes contextos sociais. A autora reconhece quatro esferas para tal: estrutura/institucionalização (que regularia a hierarquização dos sujeitos em relação à organização social, às possibilidades dos sujeitos acessarem direitos e recursos, e à sua vulnerabilidade à violência), significado (que diz respeito aos signos e redes simbólicas que mantêm a relação estrutura/institucionalização.), interação (se refere às diversas práticas, normas e rituais cotidianos que provém dos significados que mantêm as estruturas de dominação, reinvestindo e reiterando esses significados) e self/subjetividade (às maneiras como os indivíduos se veem – e narram a si mesmos – como as maneiras como esses são subjetivados pelos símbolos

heteronormativos). Assim, a heteronormatividade não se coloca tanto como uma entidade sólida, mas uma força organizadora.

A heteronormatividade, então, acaba por deslocar as questões relativas à heterossexualidade de um ponto de normalidade ontológica para a compreensão de sua construção social, sustentada em regras, normas, práticas e sujeitos sexuados e as maneiras aos quais são hierarquizados. Contudo, compreendemos que, para além da heterossexualidade (e das posições gendradas na sociedade), também existe uma regulação intensa em relação a uma conformidade genital de gênero – ou seja, de que os sujeitos assumam-se homens ou mulheres de acordo com os genitais que nasceram (no caso, pênis ou vaginas). Judith Butler (2003) reconhece uma ligação intrínseca que instituiria uma natureza aos sexos, promovendo uma definição que alinharia o sexo e o gênero (masculino ou feminino) com um desejo sexual necessariamente heterossexual, a qual a autora denomina matriz heterossexual. Essa matriz social mantém discursos hegemônicos sobre os sujeitos sexuados, lhes delegando um sexo “biológico”, um gênero e um desejo sexual. Assim, ela argumenta que as identidades de gênero (e quaisquer outras identidades), como a heterossexualidade, não seriam essencial, biológica e previamente constituídas, mas sim instaladas pela reiteração incessante de símbolos, marcas e representações nos corpos dos sujeitos, arranjadas de forma a parecer que tal matriz é, por si mesma, pré-discursiva e inata – processo ao qual a autora nomeia performatividade de gênero. Dessa maneira, a existência de pessoas transexuais desafiaria essa lógica genital que, por ser naturalizada, manteria esses sujeitos em uma posição de ininteligibilidade, vulnerabilidade, e exclusão (abjeção).

Atualmente, movimentos como o transfeminismo (DE JESUS E ALVES, 2012) têm chamado atenção para a necessidade de demarcar com maior precisão essas tendências de naturalização sexo e gênero. Para além da violência transfóbica explícita, essa matriz social mantém também ideias fixas a respeito dos corpos ditos “masculinos” e “femininos”, compreendendo amplas aproximações com composições misóginas, de hegemonia de gênero e homofóbicas. Embora compreendam a diferenciação inicialmente feita por feministas da década de 1970 entre “sexo” (que seria o corpo biológico) e

“gênero” (que seriam os papéis sociais delegados a um corpo), a própria possibilidade de se falar em homens e mulheres “biológicos” é questionável. Isso porque essa ideia manteria uma lógica de que o sujeito transexual nasceu no corpo “errado” – quando, na verdade, o que temos são pessoas que se identificam enquanto homens ou mulheres (ou nenhum dos dois, visto que identidades sexuais não-binárias têm sido um importante foco de alguns movimentos, como veremos no capítulo 4) independente de seus genitais e características sexuais secundárias (e, na maioria das vezes, da socialização gendrada a qual foram submetidos). Assim, chama-se atenção para a possibilidade de se pensar a relação entre gênero e corpo de uma maneira não-binária, não-essencialista e não centrada em uma questão genital – ou seja, um pênis não seria necessariamente masculino, enquanto uma vagina não seria necessariamente feminina. Assim, temos uma matriz muito próxima – e que mantém relações vitais para sua manutenção – com a heteronormatividade, embora se diferencie dessa. A essa matriz deu-se o nome de cisnormatividade³⁵ (LENNON E MISTLER, 2014). Dessa maneira, querendo visibilizar também esses processos onde os corpos – além das normas, comportamentos e acessos sexuais - são naturalizados de acordo com marcas de gênero binárias, chamaremos nosso construto de **cis-heteronormatividade**.

Assim, com a desnaturalização / deslocamento da heterossexualidade e do cissexismo enquanto norma – e o questionamento da neutralidade dos binarismos hetero/homossexual - nasce também uma necessidade de delinear os mecanismos que possibilitariam a manutenção dessas lógicas. Isso, pois, se não é somente a posição hierárquica fixa dos sujeitos que os coloca em situação de violência, então, o que os colocaria nessa posição? Um dos principais mecanismos utilizados foi, então, o conceito de abjeção, pensado primeiramente pela psicanalista Julia Kristeva (1982). Abjeção seria, para a autora, uma barreira que separa o ser e o Outro – ou seja, aquilo com o qual o

³⁵ O radical *cis* provém da denominação cisgênero/a. Cisgênero (ou simplesmente cis) foi um termo que começou a ser utilizado em estudos e movimentos sociais trans para denominar as pessoas que mantém a mesma expressão de gênero com a qual são socialmente reconhecidos (no caso, homens com pênis, mulheres com vaginas). Essa denominação tem como objetivo deslocar a cisgeneridade de uma local de “naturalidade” e de “neutralidade”, chamando atenção para os processos que mantém essa posição (AULTMAN, 2014)

sujeito não pode jamais se identificar, podendo existir apenas enquanto oposição ao (aquilo que não se é, e nem se pode ser). Isso porque, de acordo com Kristeva, a abjeção tem ligação com uma experiência íntima entre o bebê e sua mãe, que se institui antes da entrada da Lei do Pai³⁶. O termo “abjeção” é utilizado enquanto uma metáfora daquilo que é expelido do corpo – como são, de acordo com a autora, processos e partes corporais que geram repulsa como o leite materno, o vômito, o sangue, a defecação, etc. Essa repulsa serviria como uma barreira para o sujeito (delimitando qual seria seu “limite” enquanto ser individual) e para a sociedade (que limitaria aquilo na qual pode e não pode existir). De acordo com a autora, por ser causada por essa necessidade de criar limites – e de sensações constituídas antes da produção da Lei no sujeito - a abjeção causaria essa repulsa, mas também causaria fascinação e interesse. Isso porque são esses construtos abjetos que denunciariam fragilidade da Lei Paterna (que podemos identificar como o *status quo*), abrindo possibilidades outras para mudanças da mesma – ou mesmo, para outras possibilidades de sujeito. Dessa maneira, a abjeção não seria uma etapa subjetiva que se finaliza – mas um processo contínuo de negociação com a Lei e aquilo que, ao mesmo tempo, faz parte do sujeito, mas esse não pode assumi-lo.

Enquanto para Kristeva a abjeção é parte integrante de uma composição psíquica “interior”, Judith Butler (1993a) utiliza o conceito de abjeção enquanto demarcador de limites dentro da matriz heteronormativa do sexo-gênero-desejo³⁷. A autora reconhece que pessoas constituídas fora dessa matriz estejam mais expostas à violência e ao não reconhecimento de sua humanidade ou da legitimidade de suas constituições gendradas e/ou sexuadas. Assim, a possibilidade de se constituírem vidas possíveis – para a autora – estaria dentro de uma questão de inteligibilidade – ou seja, o quanto

³⁶ Dentro da teoria lacaniana, o Significante Nome do Pai é que introduz o sujeito na cadeia simbólica – ou seja, essa mesma lei possibilitaria o sujeito se reconhecer enquanto humano, contudo, ao mesmo tempo o castra, fazendo com que esse tenha de se adequar a essa Lei. (LACAN, 1992.). Existia um interesse de algumas autoras em instituir uma marca materna enquanto contraste a uma constituição do sujeito simplesmente por uma lei/presença paterna, como é feita em psicanálises mais clássicas.

³⁷ Embora inicialmente a autora use o conceito para delinear questões dentro da cis-heteronormatividade, posteriormente Butler afirma que não considera que o termo se paute apenas dentro das questões de sexualidade e gênero, mas também por outros marcadores, sendo inclusive interseccional – ou seja, constituído por marcadores múltiplos (sexo, gênero, raça/etnia, região, classe social, etc).

as vidas constituídas fora de um escopo cis-heteronormativo são consideradas ou não enquanto “legítimas” (que seria, então, a medida da “humanidade” dessas pessoas). Porém essa normatização/regulação não se daria de uma forma pré-concebida. Atos e signos abjetos, para Butler são constituídos por atos performativos, o que faria com que o sujeito não **seja** abjeto por si só, mas sim **colocado contextualmente** em posição de abjeção. Sendo a abjeção (e à resistência/negociação a essa) um construto discursivo, as possibilidades de lidar com essa instância são também localizadas e contingentes – visto que as próprias regras do discurso funcionariam dentro de uma rede característica. De acordo com a autora:

Contudo, a forma como a teoria mantém esses limites (da abjeção) são problemáticos, não só porque sempre haverá uma questão em relação a quem teria a autoridade de prescrever seus limites, mas porque o contexto desses limites é ligado a uma regulação contingente do que será e não será discursivamente considerado como uma forma de ser inteligível. (Butler, 1993, pg. 190)

Assim, Butler acaba por constituir o abjeto - e, principalmente, o que seria um “corpo abjeto” – como uma figura necessariamente contextual e ambígua. Isso porque, ao mesmo tempo, o abjeto seria aquilo que não é possível se constituir enquanto ser – ou seja, tem seu estado de humanidade e legitimidade negados – mas a qual ela descreve como imprescindível para que essa ontologia exista. Assim, algo que é da escala do impossível, daquilo que não existir (pelo menos enquanto humano), é visibilizado, falado e – necessariamente – constituído enquanto material. De acordo com a autora, a manutenção desse paradoxo é proposital: colocar esses corpos em uma igualdade ontológica com os corpos mais “humanos” acaba por força-los à existência dentro da esfera de uma rede enunciativa que, em um primeiro momento, os restringia. Isso porque os discursos “habitam” os corpos dos sujeitos, os constituindo, e não o oposto (PRINS E MEIJER, 2002).

Rosemary Rizq (2013) aponta para o sentido de “estados de abjeção” em sua pesquisa em uma clínica de cuidados psicológicos. Rizq demonstra que a abjeção, mais do que a impossibilidade de identificação com certos sujeitos, também mantém a lógica de enxergar certos comportamentos enquanto inúteis, ridículos ou inapropriados – sejam esses comportamentos mantidos por pacientes ou por cuidadores. Mesmo sendo fundamental para o

esquema cis-heteronormativo, a abjeção acaba por se mostrar diferenciada dependendo do contexto cultural onde ela está inserida – podendo tornar vulneráveis pessoas que se coloquem em algumas posições subjetivas. A abjeção acaba sendo utilizada não apenas para a não-identificação dentro dos binômios homo/hetero ou cis/trans, mas também para certos comportamentos que denotem posições de sujeito. Rizq notou que, em um ambiente de cuidados com saúde mental, padrões vistos como femininos (sentimentos, intimidade, empatia etc), a existência de fragilidades, ou ainda a negação de um “sujeito coerente e racional” aludido pelo racionalismo liberal são considerados abjetos, fora de lugar, “antiprofissionais” A autora liga isso à concepção de que o que separaria os cuidadores/profissionais dos pacientes seriam suas teorias médico-psicológicas – grande parte delas provenientes de perspectivas baseadas em evidências – corporificando a lei daquele lugar em um viés de ciência objetiva, neutra e racional. Isso se aproxima com o que diz Kristeva, que afirma que a necessidade de negar completamente qualquer possibilidade de identificação com o abjeto demonstra a fragilidade da lei – tendo todos os sujeitos de lidar com essa lei, muitas vezes reiterando a mesma de modo extremo, violento e estereotipado.

Dessa maneira, compreendemos que a abjeção é um estado onde se pode *estar* – ou seja, um sujeito pode se encontrar em uma posição abjeta – mas esse não é abjeto. Isso porque a abjeção é compreendida enquanto algo do impossível de se identificar, daquele que é o Outro, e que deve ser considerado obsceno, ilegítimo. Dessa forma, é um estado onde todos os seres de nossa cultura acabam tendo de lidar, repelir, negociar. Judith Butler (1997) afirma que, longe de contestar as normas que constituem o abjeto, os sujeitos desejam essa norma – isso porque essa mesma norma que constitui a abjeção também define os limites da humanidade – e da inteligibilidade que provém dessa “humanidade”. Dessa maneira, compreendamos que sujeitos tenham de lidar com a abjeção – por ela ser uma *posição*, não uma *identidade* – as posições de sujeito que essas pessoas se encontram oferecem diferentes possibilidades e ferramentas de se lidar com essa instância. Isso porque, embora essas maneiras de lidar com a abjeção sejam por si só contingentes – ou seja, instáveis - elas são restritas. Quando aqui falamos em “restritas” não

estamos necessariamente falando em “definidas”. Isso porque as materializações possíveis dentro das linhas de poder são sempre contingentes – contudo, algumas construções discursivas são mais restritivas e menos flexíveis do que outras. A necessidade dessa reflexão – ou seja, reconhecer que algumas normas, regras e compreensões são mais difíceis do que outras, em contextos diferenciados. Isso faz com que a cis-heteronormatividade, para além de uma organizadora de discursos, também seja um eixo de opressão – onde certas posições de sujeito são dispostas a uma dose maior de violência e uma maior dificuldade em acessar direitos. É fundamental compreender que parte das redes discursivas que mantém esse eixo também é ligada a outros eixos de opressão – como o racismo, o colonialismo e principalmente a misoginia / patriarcado.

Embora se furte a dar exemplos concretos do que seria o abjeto, o exemplo de violência homofóbica dado por Butler em documentário sobre sua vida (Zajderman, 2006), em que um rapaz, morando em uma pequena cidade norte-americana, foi assassinado por adolescentes pelo modo como andava “rebolando”³⁸ (*swiching*) é interessante para podermos pensar a respeito das diferentes formas de se lidar com o abjeto. Dessa maneira, a assunção de um signo de feminilidade – o “andar rebolando” – traz à tona o abjeto construído discursivamente – de que corpos “masculinos” devem apenas portar signos de masculinidade, e que esse “andar rebolando” não é um deles. Esse ato traz à tona a fragilidade da norma de sexo e gênero, o que acaba por tomar um lugar de abjeção – ou seja, que não se afirmar enquanto humano. A morte desse rapaz – ou, como Butler define, “a caminhada que deveria parar a qualquer custo” – demonstra a violência que costuma pautar a relação de certas posições de sujeito consideradas mais “legítimas” (masculinas, cissexuais, heterossexuais) sobre a abjeção de gênero e sexualidade. Isso porque, assim como nas estratégias de resistência como o *drag*, a visão do que desafia as normas e se torna abjeto acaba demonstrando, paradoxalmente, a sua possibilidade de existência – ou seja, a não naturalidade e o fim do privilégio da cis-heterossexualidade enquanto única ontologia possível dos sujeitos.

³⁸ Embora não relate o nome da vítima, presume-se que a autora esteja se referindo a Charlie Howard, que foi espancado e jogado de uma ponte por três adolescentes na cidade de Bagor, Maine, em 7 de maio de 1984.

1.2 - O que, afinal, pode um sujeito? - Discurso, Subjetivação, Agência e o Queer

Dessa maneira, compreendemos então que, longe de uma composição fixa, a cis-heteronormatividade é então um organizador hierárquico, onde diferentes identidades, atos e culturas sexuais e de gênero mantêm-se com diferentes níveis de privilégio (acesso simbólico e material), proteção à violência e visibilidades. Tais questões encontram eco na obra de Michel Foucault, quando esse delineia as relações entre o poder, os discursos e os modos de subjetivação. Ao definir o que nomeou como relações de poder em sua teoria, o autor afirmou que essas não deveriam ser entendidas como uma hierarquia ou uma característica, mas sim como posições móveis.

Parece-me que se deve compreender o poder, primeiro, como a multiplicidade de correlações de forças imanentes ao domínio onde se exercem e constitutivas de sua relação; o jogo que, através de lutas e afrontamentos incessantes as transforma, reforça, inverte; os apoios que tais correlações de forças encontram umas nas outras, formando cadeias ou sistemas ou ao contrário, as defasagens e contradições que as isolam entre si; enfim, as estratégias em que se originam e cujo esboço geral ou cristalização institucional toma corpo nos aparelhos estatais, na formulação da lei, nas hegemonias sociais. (FOUCAULT, 1986: 88-89).

Dessa maneira, o poder seria muito mais um jogo de posições que dispõe os discursos. Compreendemos “discursos” como unidades que, em rede, compõem diferentes possibilidades de sentido para as vivências dos sujeitos. Esses discursos não seriam provenientes de uma estrutura produtora superior (como a ideologia marxista) e também não mantêm um significado anterior, oculto ou escondido (como na psicanálise “clássica”³⁹), portando uma “verdade” que seria invisível e maior que o próprio discurso que ali se encontra. O discurso, nessa perspectiva, deve ser entendido e analisado em sua própria materialidade “plana”, daquilo que evidencia e visibiliza; deve ser entendido enquanto prática, ou seja, como um processo articulador e construtor de verdades e posições de sujeito (FOUCAULT, 2008). Dessa maneira, o discurso

³⁹ Esse trabalho se utiliza, em certos momentos, de conceitos psicanalíticos, principalmente em relação a composição de fantasias estruturantes e relações objetais. Contudo, compreendemos como Judith Butler (1997) que a interioridade e as estruturas psíquicas dos sujeitos são compostas contingentemente pelos processos de subjetivação, sendo então não é um dado *a priori*, mas um efeito do discurso – rompendo com a compreensão clássica de que a psicanálise “desvendaria” o social e seus efeitos no sujeito (o “real significado” das narrativas), assim como o essencialismo e a universalidade contidas nessas abordagens.

não é uma erupção de ideias e construções prévias, mas a própria constituição do campo social é mantida, reiterada e manejada pelo discurso em si:

Por mais que o discurso seja aparentemente bem pouca coisa, as interdições que o atingem revelam logo, rapidamente, sua ligação com o desejo e com o poder. Nisto não há nada de espantoso, visto que o discurso – como a psicanálise nos mostrou – não é simplesmente aquilo que manifesta (ou oculta) o desejo; é, também, aquilo que é o objeto do desejo; e visto que – isto a história não cessa de nos ensinar – o discurso não é simplesmente aquilo que traduz as lutas ou os sistemas de dominação, mas aquilo por que, pelo que se luta, o poder do qual nos queremos apoderar (FOUCAULT, 2008: 10).

Assim, esses discursos se moldam no que chamamos de “regimes de verdade” – ou seja, as possibilidades de compreensão dos fenômenos em um dado momento histórico. São esses regimes de verdade que também delineiam os sujeitos – ou seja, o que é ser um sujeito, como ele deve ser, e suas relações com o mundo. Assim, como explicitado quando relacionamos a cis-heteronormatividade e a abjeção, não existem aqui posições / classes fixas às quais os sujeitos fazem parte, ou mesmo uma estrutura única de dominação hierárquica – ou seja, construtos como a “falsa consciência” marxista⁴⁰ acabam por não fazer sentido para o autor. Isso porque esse processo não é imposto ao sujeito – essa seria a única maneira pela qual os sujeitos podem ser considerados enquanto tal, se reconhecendo e sendo reconhecidos enquanto seres humanos. Contudo, existem diferentes **posições de sujeito** – que delineiam, então, diferentes modos de ser⁴¹ - na qual os sujeitos acabam por se constituir dependendo dos discursos acessíveis em um dado momento histórico. Assim, mesmo não compreendendo classes fixas, diferentes posições de sujeito têm diferentes possibilidades de identificação, enunciação e ação. A essas dinâmicas – de como diferentes posições de sujeito são constituídas discursivamente, e de que modo sujeitos são alçados e reconhecidos enquanto tais – o autor nomeia como processos de subjetivação.

⁴⁰ “Falsa consciência” seria uma compreensão materialista-histórica que prevê a alienação de pessoas oprimidas como efeito da ideologia dominante.

⁴¹ Existe aqui um perigo de que esse “modo de ser” foucaultiano possa ser comparado / confundido com constituições principalmente norte-americanas sobre a sexualidade como, por exemplo, a ideia de “estilo de vida”. A ideia de “estilo de vida” é, ao meu ver, problemática, visto que esse conceito acaba investindo em um essencialismo da sexualidade – ignorando diversas questões como raça, geografia, classe e contextos culturais – e segundo por incutir – com a palavra “estilo” – uma visão liberal e, muitas vezes, voltada para a pessoalização dessas identidades (e, mais contemporaneamente, para a composição de “públicos alvo” pelo mercado).

Dessa maneira, podemos compreender que os sujeitos na contemporaneidade devem lidar com a cis-heteronormatividade enquanto um “regime de verdade”, ou seja, com essas forças organizadoras que privilegiam a hetero e a cissexualidade em detrimento de outras formas de compor o gênero e a sexualidade – tanto em relação ao acesso a direitos quanto à própria compreensão de si. Contudo, o modo na qual tais relacionamentos entre o sujeito e o social acontecem acaba por acarretar em algumas questões. Primeiramente, dois questionamentos (estranhamente paradoxais) são direcionados a compreensões pós-estruturalistas das organizações sociais: a primeira seria qual seria o papel do indivíduo nessas constituições – visto que, se o indivíduo é produto das organizações cis-heteronormativas (e não uma “vitima” das mesmas, como compõe o marxismo tradicional), como esse pode resistir às mesmas? E, em segundo lugar, mais em relação à ideia de que os sujeitos são compostos por “puro discurso”, e de que não existiria uma “naturalidade” – mas sim posições contingentes compostos pelo social – o que, então, impediria o sujeito de ser “o que ele quiser” – e de que maneira tais prerrogativas seriam realmente mudanças estruturais?

Tais questões também são presentes nos estudos de Judith Butler. Isso porque Butler começa o questionamento a respeito dos processos de subjetivação com o que ela conclama como as possibilidades de “materialização” – ou seja, longe de negar que existiria uma materialidade às identidades (e aos corpos) dos sujeitos, a autora diz que essas também ocorrem dentro das relações de poder e legitimação concernentes aos regimes de verdade (Butler, 1993a). Assim, a autora responde exatamente à crítica de que ela traria uma análise “apenas cultural” – ou seja, a tomada da sexualidade como cultural e mais facilmente modificável, em detrimento a uma constituição “materialista-estrutural” como mais rígida e de difícil modificação, conclamando de que esses não são movimentos separados. De acordo com a autora, a própria ideia de abjeção acaba por atravessar questões relativas a acessos possíveis de diferentes posições de sujeito – ou seja, a composição de discursos que tornam certas posições de sujeito abjetas é constrói uma “estrutura” opressiva. Isso porque ela considera que não existira um “sujeito soberano por trás do ato” – ou seja, os gêneros são incrustrados no corpo dos

sujeitos pela reiteração performativa de signos – processo que delineia como performatividade de gênero e sexualidade. Para Butler, investir na ideia de que o gênero é um entendimento social de uma matéria neutra (o corpo) seria ignorar que a linguagem mais do que nomear uma materialidade, a constrói, afirmando que “o corpo é o gênero”, pois não haveria um “momento de transição” da matéria (corpo) para o social (gênero), estando ambos mantidos por um mesmo processo (se distanciando do modelo forma-conteúdo). Da primeira maneira, o gênero passaria a tramitar pelo que Friedrich Nietzsche chamou de “metafísica da substância, ou seja, uma construção discursiva dos seres mantida de uma forma naturalizante, de modo que pareça não-discursiva e inata. Assim, se constitui o que a autora chama de “matriz heterossexual”, aonde um corpo (homem ou mulher), um gênero (masculino ou feminino) e um desejo (heterossexual) devem se alinhar para que o sujeito possa ser reconhecido enquanto dono de um gênero e de uma sexualidade totalmente legítima – ou seja, composto dentro de uma “narrativa clássica” do regime cis-heteronormativo. Dessa maneira, todas as sexualidades e formas de se pensar enquanto ser gendrado – tanto as que se mantêm dentro dessa matriz quanto as dissonantes, são apenas ficcionais – ou seja, não existem sexualidades mais ou menos “naturais” – essas naturalizações, assim como as compreensões e assunções dos sujeitos em relação a elas (e a si próprios em relação com essas), ocorrem pela própria ação do poder e dos discursos nos corpos dos sujeitos.

Contudo, as possibilidades de modificação social e construção diferencial de gênero e sexualidade – ou seja, que não condigam completamente com a heterossexualidade e a cissexualidade - se encontram exatamente nessas próprias composições performativas. Levando em consideração que as identidades têm de ser reiteradas o tempo inteiro, essa necessidade pode levar a signos colocados em contextos de formas diferentes, podendo assim produzir efeitos diferenciados. Nasce, dessa maneira, a figura da *drag queen* – ou seja, a construção exagerada de feminilidades ou masculinidades paródicas, exagerando nos signos que constituem essas identidades gendradas, demonstrando assim a construção ficcional de todas as identidades sexuais e de gênero.

Em um primeiro momento, a construção teórica da autora parece realmente indicar que existe uma possibilidade do sujeito utilizar “livremente” esses signos gendrados – ou seja, que a agência em Judith Butler seria essa construção que um sujeito faz de seu próprio gênero e sexualidade, como se fosse possível escolher livremente entre esses signos. Contudo, a própria autora demonstra que as possibilidades de construção de identidades gendradas não-heteronormativas e não misóginas só se tornam possíveis na relação com a cis-heteronormatividade e o patriarcado existentes. Dessa maneira, a diferença entre contextos que reiteram ou não a norma são contingentes – ou seja, não é possível pensar em signos ou identidades gendradas subversivas *a priori*. (BUTLER, 1993b)

Mais do que isso, assim como na subjetivação foucaultiana, o sujeito não só se constrói pela norma, mas a *deseja* – pois é essa submissão à norma que faz com que ele seja considerado como humano e inteligível. Contudo, essa mesma prerrogativa do poder enquanto contextual e contingente faz com que essa subjeção nunca seja completa ou total, sempre podendo se transformar ou ser transformada, descontextualizando as formas pelas quais o sujeito é interpelado – como já explicitado, marcações como a legitimidade e a abjeção são *posições*, não compostos inerentes. Assim, o sujeito é por um lado um efeito do poder, mas esse mesmo poder é o que faz com que ele seja um agente de sua construção. Dessa forma, tanto a sujeição à norma quanto a resistência a essa se encontra na constituição dos próprios sujeitos, e o deslocamento político de signos que inicialmente reiterariam as normas são parte da fundação desse sujeito. (BUTLER, 1997)

Contudo, é necessário reiterar que essas construções não são, de modo algum, “livres”, pois a própria realidade social é constituída enquanto performativa. As condições sócio-políticas e econômicas são performativas, e assim, contingentes. Até mesmo as possibilidades de reapropriação da norma para a visibilização de outras formas de viver dependem de uma série de fatores, impossibilitando assim uma previsibilidade desses jogos de poder. (BUTLER, 2010). Dessa maneira, a agência em Judith Butler se mostraria, de certa forma, como um “raio de ação” dos sujeitos – ou seja, ela ditaria as possibilidades de construção e desconstrução de identidades, limitadas (mas

não completamente definidas) pelas formas pelas quais os sujeitos estão sendo interpelados/constituídos pelo poder. Essas construções, contudo, são fruto de um contexto e puramente contingentes, e embora o sujeito seja um elemento desse processo, ele não é o centro dessas (des)construções, já que a própria estrutura política dos jogos de poder não tem um centro, uma previsibilidade ou uma linearidade. Assim, Butler nega um sujeito-ator como centro das questões da agência:

“Minha sugestão é de que o termo agência pertence a um modo de pensar sujeitos como atores instrumentais que confrontariam um campo político externo. Mas se concordarmos que o sujeito e a agência são articulados e possibilitados pela política e pelo poder, então agência só pode ser presumida nesse sistema ao custo do não questionamento de sua construção. Considerando que “agência” não tem existência formal, ou se tem, não existe por si só. De alguma forma, esse modelo epistemológico que nos oferece um sujeito pré-definido ou agente se recusa a reconhecer que a agência é sempre e somente uma prerrogativa política. Assim, nos parece crucial questionar as condições de possibilidade, não a tomando como uma garantia *a priori*. (Butler, 1992, pg. 13).

Dessa maneira, a compreensão de agência de Butler acaba sendo a possibilidade de remanejamento de discursos e símbolos que inicialmente compunham uma norma, para que assim possam constituir-se diferentes modos de ser. Contudo, mesmo essa possibilidade de negociação com a norma não é dada *a priori*, mas dependente de variados jogos de poder locais e globais. Assim, esse remanejamento não é individual – mas sim coletivo – visto a necessidade da visibilização das possibilidades de remanejar os discursos para, assim, alçar uma legitimidade enquanto sujeito. Tais projetos estão, dessa maneira, necessariamente ligados a uma compreensão de “mudança social” – visto que não existe uma diferença dicotômica entre “discurso” e “estrutura”. A mudança social e a possibilidade de agência alçada por Butler não é, então, “liberal” como muitas vezes é dado a entender – no momento em que os sujeitos são subjetivados por normas sociais e posições de sujeito específicas, não podendo considerar “direitos individuais”. A visibilização de modos alternativos à cis-heteronormatividade necessariamente traz em si uma perturbação para essa norma, já que essa se mantém na ilusão de unicidade, e ao mesmo tempo traz a materialização de possibilidades de resisti-la e ainda assim ser reconhecido e reconhecer-se como sujeito. Para

Michel Foucault, o papel da crítica é mostrar às pessoas que essas eram mais livres do que pensam ser, e de que as estruturas sociais eram passíveis de questionamento e mudança (FOUCAULT, 2004). Para Butler, o objetivo maior das lutas pelos direitos deveria ser uma flexibilização ontológica – isso é, o reconhecimento de diferentes maneiras de constituir-se enquanto válidas, potentes e possíveis. Dessa maneira, a autora propõe uma compreensão do ser humano enquanto ser vulnerável – ou seja, de que as pessoas possam se reconhecer nas fragilidades, promovendo uma composição ética. Seguindo tal prerrogativa, poderíamos então nos opor aos modos correntes de constituição ontológica – onde algumas posições de sujeito são reconhecidas como humanas e possíveis, e outras relegadas à abjeção.

Assim, sendo as posições de sujeito relativas a sexualidades e gêneros não-cissexuais e não-heterossexuais inseparáveis dos meios materiais necessários à sobrevivência, a negociação com as formações discursivas dispostas pela cis-heteronormatividade se tornou uma das necessidades de indivíduos – e organizações sociais - LGBTQ. Assim, desde sua popularização (ou visibilização) pós-Stonewall, na década de 1970, a maioria dos movimentos pelos direitos LGBTQ optaram inicialmente – pelo menos de maneira formal - por uma perspectiva minorizante na definição de suas identidades, ou seja, uma perspectiva que tomava as sexualidades não-heterossexuais (e identidades de gênero não-cissexuais, embora essas fossem invisibilizadas pelo próprios movimentos) como uma minoria e exceção, muitas vezes sem questionar a manutenção da heterossexualidade enquanto norma. Mais do que isso, tais organizações tratavam de pautar uma “igualdade” entre as sexualidades, não contestando uma série de redes discursivas que mantinham a cis-heteronormatividade como norma (monogamia, noção de amor romântico, relegar a sexualidade à esfera privada, etc) ou sua ligação com outros eixos de opressão (racismo, misoginia, colonialismo, etc), e até mesmo tentando acessar os direitos compondo relações com essas mesmas prerrogativas. Dessa maneira, por muito tempo os movimentos tiveram como objetivo questionar o que se chamava “estilo de vida gay / lésbico”, ligado a constituições abjetas da sociedade ocidental (abuso de drogas ilícitas, pedofilia, sexo pago, sexo em público, etc.). Essa política da “boa

representação” minorizante de construção de uma identidade, ao mesmo tempo em que buscava uma maior acessibilidade e aceitabilidade, também exercia um efeito regulador e excludente às próprias comunidades, culturas e vivências LGBTQ que não estariam centrados, principalmente, na homossexualidade masculina branca. Assim, centrado principalmente nessas identidades, esses movimentos acabavam excluindo e invisibilizando, entre outros grupos, mulheres lésbicas e trans, como também grupos centrados mais em práticas sexuais do que escolhas de parceiros (por exemplo, sadomasoquistas) e grupos com práticas controversas, como os *boylovers* (RUBIN, 2011) ou ainda grupos que não fossem etnicamente brancos, principalmente negros, latinos e asiáticos (MUÑOZ, 1999).

Contudo, o pânico moral proveniente do aparecimento da AIDS na década de 1980 acabou por regredir as (poucas) conquistas das populações LGBTQ (principalmente dos homens gays) em relação a seus direitos e reconhecimento público, fazendo com que o investimento na estratégia minoritária se tornasse ineficaz. Ao mesmo tempo, os esforços do Estado para conter, combater, ou mesmo reconhecer a epidemia, assim como auxiliar aquelas/es que eram mais afetados por ela (populações não brancas, travestis e transexuais, trabalhadores/as do sexo) foi um processo lento. Contudo, isso fez com que se desenvolvessem redes de solidariedade que tinham como objetivo cuidados (terapêuticos e paliativos), melhorias de acesso a recursos de saúde (muitas vezes por meios ilegais), o combate ao estigma causado pela relação entre a doença e identidades LGBTQ e pela responsabilização do Estado em relação à epidemia começaram a surgir. Dessa forma, surgem alianças que não mais tomavam as identidades como foco, entre diferentes identidades sexuais (inclusive mulheres transexuais e lésbicas, muitas vezes desconsideradas pelos movimentos LGBTQ), familiares e amigos de pessoas infectadas, trabalhadores(as) da área da saúde e assistência social, membros de comunidades afetadas, entidades religiosas, etc. Esse contexto acabou por inspirar leituras não-identitárias das relações entre sexualidades, vivências não-cis-heterossexuais, cidadania, redes de sociabilidade e composição subjetiva e social. Academicamente, essas leituras estiveram ligadas, na maioria das vezes ao pós-estruturalismo, cunhando assim o termo estudos (ou

teoria) *queer* no início dos anos 1990. O vocábulo *queer* provém de uma palavra injuriosa da língua inglesa para designar algo que não está de acordo com o *status quo* (e ligado principalmente à sexualidade), na maioria das vezes utilizado enquanto xingamento. Dessa maneira, essa palavra foi utilizada - ou “reapropriado”, deslocando-a de um ponto injurioso para uma unidade identificatória, como é de praxe dentro desse pensamento - para marcar uma proposta diferente da minorizante e da necessidade em adotar as normas organizadas dentro da cis-heterossexualidade, compondo assim uma perspectiva anti-assimilacionista de pensar sexualidades não-heterossexuais e gêneros não-cissexuais (ou mesmo comportamentos / identidades que rompam com a “normalidade” orientada pela cis-heteronormatividade).

Essas perspectivas se voltaram então, para as vivências e culturas características produzidas por populações e posições de sujeito compostas como “abjetas” pelo arranjo cis-heteronormativo. Tal objetivo se centra na compreensão de que são essas produções que acabam por oferecer resistência e posições alternativas àquelas oferecidas pela cis-heteronormatividade, além de poder visibilizar e questionar criticamente as instâncias necessárias para a manutenção performativa da mesma. Dessa maneira, a palavra *queer* acaba por nomear diversas composições que tomam essas perspectivas e objetivos políticos em consideração – sendo então termos como cultura *queer*, vivências *queer* e teoria *queer* se popularizado nesse sentido. Contemporaneamente *queer* esteja também sendo usado como termo guarda-chuva para populações não-heterossexuais ou não-cissexuais (para garantir a inclusão de identidades que não se encaixam no tradicional LGBT, como os/as assexuais, não-binários, etc), essa perspectiva abertamente se coloca como questionadora da cis-heteronormatividade enquanto organizadora social e - consequentemente – como eixo de opressão. Dessa forma, é fundamental que compreendamos como é possível constituir tais resistências que, ao mesmo tempo, dependem de sua relação com a cis-heteronormatividade mas compõe uma possibilidade de embate e contestação à mesma.

1.3 - Viva a resistência! - Público, Contra-Público, Desidentificação:

Compreendo então que a cis-heteronormatividade é uma organizadora social de identidades e práticas discursivas, e de que a resistência a essa – longe de ser uma instância de oposição discursiva total - se encontra muito mais como uma negociação e deslocamento desses discursos para formar outras possibilidades subjetivas. Dessa maneira, as possibilidades de composição alternativa, mesmo quando não tem como objetivo se adequar ao seu padrão, se encontram atreladas à própria norma – ou seja, dispostas inicialmente de modo normativo, mas podendo “falhar” em seu objetivo de constituir sentidos estáveis e totalitários. Contudo, como postulado por Foucault (2009), as formações discursivas não são compostas apenas por aquilo que é visível, mas também por aquilo que não o é – não como algo “secreto” (ou que necessitasse uma “interpretação profunda anterior ao discurso”), mas o reconhecimento de que certas formações discursivas (e as identidades e redes de sentido que são compostas por essas) circulam mais facilmente do que outras. Assim, é fundamental que possamos compreender de que maneira composições diferenciais à cis-heteronormatividade, que se contrapunham a essa ou que se utilizem de discursos originalmente organizados enquanto normativos para alçar diferentes efeitos sociais são visibilizados e invisibilizados.

A compreensão da cis-heteronormatividade como uma “organização de discursos” acaba por, então, não apenas autorizar, priorizar e privilegiar certas posições de sujeito – aquelas cissexuais e heterossexuais, principalmente, mas também materializar tais posições como “naturais” (mais legítimas), conseqüentemente levando essas populações a alçar o patamar de “neutralidade”. Esse “patamar de neutralidade” erigido pela heterossexualidade e pela cissexualidade acaba por compor, imbricado com outros conceitos (principalmente a ideia de Estado moderno) a categoria de Esfera Pública. Nancy Fraser (1990) argumenta que tanto a divisão entre Esfera Pública e Esfera Privada quanto à homogeneização da Esfera Pública – ou seja, a compreensão desta como um ente impessoal e homogêneo, cuja unicidade é o objetivo final da democracia – seria um projeto de dominação normativa. Quando alçada a seu patamar de neutralidade (o que pode ser visto em

discursos como em relação às questões liberais sobre o mercado, por exemplo), de organização onde todos os públicos seriam representados, é subentendido que o a Esfera Pública não seria um campo de forças, populações, interesses conflitantes e desigualdade histórica. Da mesma forma, a compreensão de que a Esfera Privada deve ser protegida da “invasão” da Esfera Pública compõe um arranjo opressivo contra as mulheres e LGBTQs – visto que esses acabam sendo invisibilizados em suas vivências, que seriam parte da Esfera Privada e não das discussões políticas concernentes à Esfera Pública. Dessa maneira, a “esfera pública” acaba constituindo-se por uma hegemonização majoritariamente masculina e heterossexual. Isso porque apenas alguns tipos de públicos podem se constituir como Esfera Pública. Michael Warner (2002) coloca que a possibilidade dessa passagem – de um público para a esfera pública - provém de uma relação entre os modos de materialização, endereçamento e circulação de públicos plurais. Para Warner, os públicos são constituídos performativamente por seu endereçamento, ou seja, longe de existentes a priori, sua composição está historicamente atrelada a possibilidades de circulação de discursos orientados especificamente para tal público em si – o que o autor identifica como “atenção” – ou seja, a circulação de discursos dentro de certo “estilo” característico (organizações narrativas específicas, composições técnicas midiáticas, etc) que compunham um coletivo para quem aqueles discursos tenham de se materializar enquanto informação (leitores de um livro, de um jornal, telespectadores, etc). A compreensão de que esses públicos teriam “agência” – ou seja, de que os discursos, produtos culturais e impactos ligados a eles existiram porque os públicos são anteriores a eles, e os “requerem” e produzem - é na realidade um efeito dos próprios discursos que compõe os públicos. Os públicos seriam, de acordo com o autor, uma possibilidade de constituir “sociabilidade entre estranhos”, que são então organizados via imaginário social – ou seja, a assunção de quem seria esse “público”. O público não seria então um coletivo unívoco, mas uma constituição de um “ser” fantasmático que representaria toda uma série de estranhos que são identificados (e se identificam) ante a “atenção”. A possibilidade de agências desses públicos – ou seja, que esses possam ascender à parte da Esfera Pública, sendo considerada como importante “opinião pública” e mantendo influências políticas sobre o Estado – provém de maior ou menor

materialização da mesma, novamente colocando homens, cissexuais, heterossexuais e brancos nessa categoria – e mesmo públicos que não tenham majoritariamente as características citadas.

Se compreendermos essa visão de público, é correto dizer que homens, brancos, cis-heterossexuais, por mais que não sejam mais a maioria dos/as jogadores/as dos jogos digitais, ainda são o seu público. Isso porque apenas jogos e outros produtos culturais pensados para eles podem se constituir enquanto *mainstream*. As linhas de poder históricas dos jogos acabam por eclipsar outros públicos – ou mesmo, outras plataformas que não sejam as AAA, garantindo então a esses jogadores um acesso facilitado aos recursos possibilitados pelos jogos digitais e suas culturas. A necessidade monetária de manter a “identidade nerd” como público (e objetivo) é então o que faz, ao mesmo tempo, essas pessoas possam ser consideradas “influentes” na cultura, seu principal “público alvo” e mantenham a possibilidade de alçarem – e materializarem – enquanto chamado *mainstream*.

Dessa maneira, os públicos não seriam um dado populacional ou um interesse em comum, mas um instrumento social de poder que organiza, cria e subjetiva. Contudo, alguns públicos não conseguem articular-se como uma força que pode ser vista e reconhecida (principalmente pelo Estado) enquanto constituinte da esfera pública. Esses públicos, existentes dentro da multiplicidade da esfera pública, mas não reconhecidos enquanto tal, e sua existência ameaça as constituições da mesma enquanto homogênea. Fraser identifica tais públicos – organizando-se à margem da visibilidade da esfera pública, por populações ou culturas que não conseguem articular-se enquanto tal - de contrapúblicos subalternos⁴². O prefixo “contra” de contrapúblicos provém da compreensão que sua organização seria necessariamente disruptiva à concepção de “harmonia” dos públicos que podem alçar a composição – e que sustentam a própria - da Esfera Pública, visto que esses devem transparecer enquanto “homogêneos”. Para a autora, esses

⁴² Subalterno, dentro de uma tradição gramsciana, significa que certos sujeitos (hierarquicamente inferiores em relação à raça, classe, sexualidade, gênero, etc) não tem condições materiais para organizar-se culturalmente e influenciar com a chamada “ideologia hegemônica”. O termo foi mais contemporaneamente utilizado por Gayatri Spivak (2010) para delinear sujeitos que conseguem ter expressão apenas quando se utilizam de meios já reconhecidos pela cultura hegemônica, ou quando não a questionam.

contrapúblicos acabam não tendo a visibilidade ou a “agência” dos públicos, o que acabam utilizando como uma vantagem: por um lado, essa posição oportunizaria a constituição de narrativas, locais e sociabilidades seguras para essas populações, e por outro uma organização de ataque à própria construção da “hegemonia” da Esfera Pública.

Warner compõe sua compreensão de “contrapúblico” ao mesmo tempo em concordância e em oposição à de Fraser. O autor reconhece que, assim como as identidades de Judith Butler, os públicos são organizados performativamente – proveniente, então, do que Warner chama de “atenção” (e da composição do imaginário social de “quem” seria o público proveniente da mesma). Contudo, a materialização de “um público” para a composição de “esfera pública” necessariamente faz com que os discursos voltados para esse público tenham de aumentar sua extensão e sua circularidade. Esse aumento faz com que esses discursos acabem por ser “auto-identificados” por indivíduos que, em um primeiro momento, não estavam reconhecidos como pertencentes aos públicos pensados – na maioria das vezes, que se constituem fora do privilégio cis-heteronormativo. Esses então seriam os contrapúblicos – públicos construídos como falha de materializarem-se enquanto Esfera Pública, mas ainda assim compostos pelo endereçamento do público. Dessa maneira, a existência do contrapúblico não apenas constitui uma marcação da diferença, mas das diferentes possibilidades de recepção dos endereçamentos ao público. Assim, diferente da concepção de Fraser, esses contrapúblicos não seriam um público “a parte”, com uma agência que os contrapunha aos públicos, mas construídos da própria existência e circulação desses públicos que se materializam enquanto esfera pública. Embora funcionem como públicos para se pensar as mediações das “relações entre estranhos”, circulação de discursos e produção dos mesmos, esses contrapúblicos não conseguem alçar a esfera pública. Para Warner, pessoas dentro do espectro *queer* seriam sempre organizadas como contrapúblicas – isso porque o imaginário social composto pelos discursos dispostos pela cis-heteronormatividade não permitiria esses de ocuparem o espaço da esfera pública – embora essa posição, assim como apontou Fraser, faz com que

esses se compunham enquanto questionadores da hegemonização dessa esfera.

Dessa maneira, a cis-heteronormatividade como regime de verdade – e, logo, organizadora da esfera pública - dificulta que contrapúblicos possam materializar-se enquanto públicos, mas ao mesmo tempo produz e veicula discursos que, na tentativa de maior circulação, podem compor expressões contrapúblicas. Compreensões muito amplas de público – como as do cinema, por exemplo – abrem grandes possibilidades de organizações contrapúblicas que se utilizem de sua circulação, técnicas e estrutura narrativa em prol de organizações próprias. Em seu trabalho a respeito da produção de filmes por diretores gays e lésbicas na “Época de Ouro” de Hollywood, Alexander Doty (1993) nos traz que, em um primeiro momento (e ainda hoje, na maioria das produções, as possibilidades contrapúblicas voltadas aos públicos LGBTQ eram o que ele chamava de “conotativas” – ou seja, longe de abertamente serem voltados para (contra)públicos LGBTQ, esses podiam apenas compor “leituras *queer*” de textos originalmente calcados na cis-heteronormatividade (o que Doty denomina de “textos denotativos”). Contudo, mesmo com posicionamentos morais e normas abertamente cis-heteronormativas, alguns/mas cineastas não-heterossexuais compunham filmes com elementos provenientes das vivências não-cis-heteronormativas que, embora conotativas, tinham como objetivo facilitar uma leitura dúbia daquelas situações. Essas produções era possíveis porque o próprio cinema mantém, enquanto expressão artística, uma afinidade com tais possibilidades – de oferecer ideias que “desafiavam” seu público, ao mesmo tempo em que mantinham técnicas narrativas tradicionais:

“Para pessoas *queer* de todos os lados da câmera – antes dela, atrás dela, e para a audiência – o problema de nos expressarmos de nossa posição enquanto “minorias” sexual oprimida e invisível dentro de uma cultura heterossexual hiper-visível e penetrante oferece um interessante paralelo com as noções autorais de certos diretores de cinema, que expressaram suas visões não-convencionais por desenvolver práticas questionadoras dentro de produções e modelos narrativos convencionais.” (Doty, 1993, pg. 26)

Assim, atesta-se a possibilidade de produções que mantenham um “estilo” público mais bem estabelecido, mas que tem como objetivo o acesso e

constituição de contrapúblicos *queer* – ou seja, que tenham seus discursos rearticulados para compor possibilidades de vida (e narração da mesma) fora dos limites organizados pela cis-heteronormatividade. José Esteban Muñoz (2001) nomeia o processo de composição desses produtos e a vivência dos sujeitos dentro desses contrapúblicos como *desidentificações*. Muñoz toma esse termo do trabalho de Michel Pechêux (1995) sobre as modalidades de subjetivação do sujeito pela ideologia, onde existiriam três possibilidades de relação: a identificação com a ideologia (onde o “bom sujeito” se identificaria completamente com essa, compreendendo as produções ideológicas como realmente “suas”), a contra-identificação (onde o “mau sujeito” reconhece a ideologia enquanto tal, e se rebelam contra as compreensões e imagens calcadas pela ideologia) e a desidentificação, onde o sujeito se identifica com parte da ideologia a qual sua classe não se encaixaria, deslocando assim um acesso ao qual o sujeito não teria.

Contudo, diferente de Pechêux, Muñoz enxerga a desidentificação não como uma das variadas “maneiras” do sujeito se compor ante as possibilidades de subjetivação – visto que tanto a “identificação” quanto a “desidentificação” totais seriam impossíveis - mas como a única maneira possível de algumas pessoas poderem compor contrapúblicos e identidades culturais legitimáveis pelos modelos cis-heteronormativos. Isso porque, se considerarmos que a cis-heteronormatividade tem como centralidade as questões de legitimidade e reconhecimento de quem seria o “ser humano” – como pensa Butler – e de que são essas noções que oferecem as condições de possibilidade de materialização enquanto sujeito, compor possibilidades subjetivas e/ou culturais enquanto puramente “contra-identificação” se torna impossível. A desidentificação foi utilizada por Muñoz para pensar como diversos artistas latinos compunham suas performances (sejam elas teatrais ou artes plásticas) para que pudessem negociar, ao mesmo tempo, com a cis-heteronormatividade – logo, os públicos— e expressar vivências que divergem desse escopo. De acordo com o autor:

“Desidentificação é sobre sobrevivência cultural, material e psíquica. É uma resposta para aparatos de poder estatal e global que empregam métodos de subjugação racial, nacional e sexual. Esses protocolos de subjugação são brutais e dolorosos. Desidentificação é sobre administrar e negociar

traumas históricos e violências sistêmicas” (Muñoz, 1999, pg. 161)

Assim, a desidentificação não remove a contradição entre acesso, público e a composição daqueles postos como “abjetos” dentro da organização cis-heteronormativa. Contudo, essa acessa discursos inicialmente normativos, mas compoendo possibilidades produtivas para o deslocamento de elementos hegemônicos da cultura cis-heteronormativa com o objetivo de constituir contrapúblicos. Contudo, não é apenas esse deslocamento que compõe as possibilidades contrapúblicas, mas o encontro deste com culturas historicamente provenientes de outros contrapúblicos. Muñoz traz que na produção de diversos artistas de ascendência latina⁴³ nos Estados Unidos, a vivência dentro de um sistema racista, conceitos culturais provenientes de seus países de origem (ou de seus pais) e o exercício de sexualidades e expressões de gênero fora do escopo cis-heteronormativo se imbricavam e se compunham conjuntamente como críticas às normatividades e aos eixos de opressão. Dessa maneira, diferentes discursos, provenientes de diferentes formações discursivas, acabam se encontrando e potencializando possibilidades de diferentes modos de ser – e visibilidade para essas vivências. Para Muñoz, a centralidade da desidentificação enquanto objetivo político está no que ele chama de *Worldmaking* – ou seja, as possibilidades de construção de vidas possíveis e a materialização de novas posições de sujeito, compostos pela rearticulação de discursos inicialmente normativos.

Dessa maneira, os discursos contrapúblicos – constituídos como necessidade de sobrevivência e negociação cultural visando uma legitimidade dentro das relações sociais - acabam compoendo um efeito muito próximo do que Judith Butler chama de paródia ou ainda *drag*. Essa ferramenta daria visibilidade de possibilidades de modos de ser não hegemônicos e a composição de atos subversivos – ou seja, aqueles decorrentes da reorganização de marcas inicialmente hegemônicas – denunciando o caráter contingente da construção de todas as identidades. Para a autora :

⁴³ A própria noção de “latinidade”, para o autor, é uma composição contrapública – visto que esse não enxerga a latinidade como um termo guarda-chuva ou um sinônimo para “hispanico”, mas sim uma série de rearticulações culturais de diversos países da América Latina que tem como objetivo questionar a hegemonia imaginária do público branco anglo-americano estadunidense (MUÑOZ, 2000).

Posto em outra maneira, o efeito paródico ou imitativo de identidades gays funciona não para copiar ou emular heterossexualidade, mas sim para expor a heterossexualidade como uma imitação incessante e apavorada de sua idealização naturalizada. (Butler, 1993a, 314)

Dessa maneira, a desidentificação acaba compondo contrapúblicos *queer* heterogêneos que, assim como as redes *queer* de assistência à epidemia da AIDS nos anos 1980, não são necessariamente centrados em identidades sexuais únicas, mas em redes locais de relações. Dessa maneira, retomo o conceito de coalizão como popularizada por Donna Haraway (2000) inspirada no trabalho da feminista latina Chele Sandoval. A coalizão seria uma tentativa não-totalizante, não-assimilacionista de união entre vários sujeitos e movimentos distintos. As coalizões não seriam “globais” como um “movimento identitário unificado”, mas sim locais, organizadas e dispostas para pensar estratégias conjuntas de resistência, visibilização e acessos a direitos. Quando utilizamos “LGBTQ” então, temos noção de que esse é um movimento de coalizão – ou seja, um movimento que se organiza de formas diferentes e contém, em si, fluxos, negociações, tensionamentos e lutas locais sobre privilégios, visibilidades, etc. Para mais do que essas relações entre indivíduos, Haraway reconhece também o papel dos não-humanos nessas relações – ou seja, tecnologias que auxiliem / diferenciem as redes de constituições de *worldmaking*. Tal compreensão será de vital importância para pensarmos como é possível constituir contrapúblicos dentro das culturas dos jogos digitais – que é, afinal de contas, uma cultura sobre a relação e experiência entre seres humanos e tecnologia. Sendo então essas construções locais e contingentes, é de vital importância compreender como se compõe o “público” – ou seja, aqueles que se manifestam enquanto esfera pública – dentro das culturas de jogo digital, e como essa oferece elementos que podem ser desidentificados e constituídos como contrapúblicos.

Capítulo 2: Da Ludologia à Ideologia: Sobre as Instâncias Excludentes do Jogo Digital

“I’ll Replace You With Machines
I Can’t Face You”⁴⁴
-Guided By Voices, I’ll Replace You With
Machines

No capítulo anterior, apresentei as dimensões da relação entre cis-heteronormatividade como um conjunto de normas e lógicas que dispõem sujeitos, práticas (sexuais ou não) e discursos em uma organização sexuada e gendrada - garantindo a esses maior ou menor legitimidade -, assim como as posições de resistência a esse conjunto utilizando-se de composições culturais que ofereceriam possibilidades simbólicas e afetivas alternativas. Também argumentei que, nos jogos digitais, a “identidade nerd” é alçada ao *mainstream*. As resistências à norma cis-heteronormativa – e ao *mainstream* que a mantém e se organiza por ela - seriam possibilitados por processos desidentificatórios, ou seja, não necessariamente contrários, mas que em encontros entre diferentes culturas hegemônicas e não hegemônicas compõem possibilidades contrapúblicas, deslocando lógicas inicialmente hegemônicas e normativas. Compreendemos então que essas possibilidades de construção e subjetivação não são inatas, mas contingentes e locais. Dessa forma, é necessário contextualizar quais seriam os diferenciais oferecidos pelos jogos digitais enquanto mídia. Nesse capítulo focalizarei mais claramente o que são os jogos digitais, quais suas dinâmicas, e de que maneira esses organizam culturas específicas.

Esse capítulo será dividido em três partes. A primeira delas é a apresentação de conceitos centrais dos *game studies* contemporâneos do que seria um jogo digital – ou seja, as relações entre narrativa (o que faz do jogo digital uma possibilidade de contar histórias) estrutura (o que faz do jogo um jogo em si) e as tratativas de superar esse binarismo, tentando especificar o que jogos digitais ofereceriam como diferencial em relação a outras mídias. Esse diferencial seria a organização de sistemas e narrativas utilizando-se também de regras – ou seja, a possibilidade de contar histórias manipulando os limites, códigos e a agência do universo no qual o/a jogador/a está inserido, chamado de lógica procedural. Em segundo lugar, examinaremos como

⁴⁴ “Eu vou lhe substituir por máquinas / Eu não consigo te enfrentar”

algumas definições históricas dos jogos digitais – os embates entre narrativistas e ludologistas, as conceituações do que seria um jogo (e do que não seria), e de que maneira essas concepções, em contato com a web 2.0 e o que Donna Haraway chama de Informática da Dominação (2000) compõe um espaço privilegiado para homens, cis-heterossexuais e brancos, ao mesmo tempo que esconde essas construções privilegiadas. Na terceira parte, comentaremos a respeito do encontro entre as culturas de jogo digital e a chamada “indústria cultural” de Theodore Adorno (2002), onde se compõe um conceito de “diversão” necessariamente acrítico e centrado em técnicas características que fariam um “bom jogo” reforçam novamente contextos normativos, que nomearei “circuito da diversão”. Tais organizações se mostram importantes para podermos compreender qual o contexto característicos dos jogos digitais, e de que maneira esses são desconstruídos, interpostos e desidentificados pelos jogos *queer*, que abordaremos no próximo capítulo.

2.1 - “Contando histórias com regras”: Narrativas, sistemas, proceduralidade e arquiteturas narrativas

A conceituação inicial do que seriam os jogos digitais – e qual seria sua diferença em relação a outras mídias gráficas como o cinema e a televisão, por exemplo - leva em consideração uma separação entre “estrutura” e “narrativa”. Aquilo que se considera como um sistema de “narrativa” se notabiliza por organizar e ofertar símbolos da cultura, contando uma “história” e identificando o jogo com gêneros narrativos provenientes de outras mídias (principalmente gêneros multimídia como ação, fantasia mitológica e ficção científica). Essa orientação narrativa é muito próxima do cinema, tendo os jogos digitais semelhanças com os gêneros e modos de contar história dessa mídia (KING E KRZYWINSKA, 2002). Essa narrativa é o que dirá respeito à capacidade de, ao mesmo tempo, se mostrar factível e possível de dialogar com a realidade do sujeito jogador, mas também instituir fronteiras ao espaço narrativo, imergindo o/a jogador/a no ambiente apresentado por aquele jogo específico. Assim sendo, a narrativa organiza de que maneiras os avatares (tanto do/a jogador/a quanto os chamados NPCs⁴⁵) são construídos (tanto fisicamente quanto seu papel na narrativa) e quais são as possibilidades de agência dos/as

⁴⁵ NPC significa Non-Player Character (personagem não-jogador), personagens e avatares presentes em um jogo em que não pode-se controlar as ações.

jogadores/as (ou seja, como suas ações modificam a história – e quais possibilidades essa têm de ser moldada pelo/a jogador/a) (MURRAY, 2002).

A outra faceta do jogo digital é, então, a “estrutura”. Essa se relaciona às regras que fazem com que o jogo digital seja um jogo. Deve existir um sistema claro de regras, ferramentas, objetivos e condições de vitória e derrota dos/as jogadores/as naquele ambiente. Esse “sistema de regras” varia de acordo com o gênero do jogo – embora os jogos tragam, na maioria das vezes, algumas regras diferenciadas. A estrutura acaba por postular a necessidade da realização de certos atos, de acordo com os desafios propostos; sua mecânica apresenta uma série de estímulos aos quais se deve reagir de maneiras específicas visando o êxito e a continuidade do jogo. Portanto, a posição na qual o/a jogador/a é colocado/a é determinada pela programação, sendo obrigatório assumi-la, em certa medida, para tomar parte no ato de jogar. O sistema matemático que mede as variáveis presentes, as possibilidades de ação ofertadas pelo jogo ao/à jogador/a, os problemas propostos e as estratégias possíveis para sua resolução fazem parte dessa esfera (JUUL, 1998, 1999).

Contudo, embora essa organização formal tenha sido importante para os primeiros estudos em jogos digitais (as reverberações políticas desses fatos serão discutidos posteriormente) regras também podem oferecer possibilidades para que se criem certas formas de “narrativa”, como presente nos conceitos de “Retórica de Simulação” de Gonzalo Frasca (2003) e principalmente de “Retórica Procedural” de Ian Bogost (2008). Esses autores compreendem que as dinâmicas e interações dos jogos digitais só podem ser compreendidos pela análise de suas regras, *design* e restrições à agência dos(as) jogadores(as). A centralidade ontológica dos jogos digitais estaria, então, na *simulação*, ou seja, na possibilidade de oferecer ao/à jogador/a um papel pré-concebido dentro de um sistema pré-estabelecido. Para que essa simulação seja possível, o jogo deve oferecer *feedbacks* claros que avaliam e repassam a informação a respeito dos impactos que o/a jogador/a causa no sistema proposto, inserindo-

o/a em um sistema cibernético⁴⁶. Contudo, diferente do que se pensava inicialmente, essa estrutura de regras coloca o/a jogador/a em diferenciadas posições, sendo assim possível a exposição de ideias, sentimentos e temas políticos-ideológicos. Essa posição acontece pela auto-referencialidade do/a jogador/a, pois esse/a compreende o sistema proposto por suas experiências com sistemas anteriores, tanto dentro dos jogos digitais quanto provenientes do cotidiano (como sistemas financeiros, sistemas de física e cinesse, os sistemas das relações sociais, etc.), se engajando, ao mesmo tempo descobrindo e reagindo de acordo com o sistema proposto – o que Ian Bogost chama de febre de simulação (*simulation fever*) (BOGOST, 2006). Compreensões como essa fazem com que Jesper Juul defina os jogos como “meio-reais” (*half real*) – ou seja, que jogos digitais constituem sistemas de regras com elementos de sistemas reais, aplicados de maneira diferencial dentro de ambientes computacionais (JUUL, 2005).

Assim, de acordo com a perspectiva procedural, a possibilidade de interpelação simbólica se daria pelo *design* dos jogos digitais, sem necessariamente utilizar-se de compreensões “narrativas” clássicas como a representação - ou seja, sem necessariamente se utilizar do uso de textos ou figuras explicativas para delinear e expor ideias. Autores proceduralistas afirmam que, no momento em que as regras aludem a alguma tarefa objetiva – fazendo com que as ações do/a jogador/a tenham de seguir algum tipo de performance característica, visando alcançar o êxito – esses processos direcionam o/a jogador/a ao encontro de certas lógicas específicas. Por esse motivo, Bogost reconhece a retórica procedural como a produção de um “jogo persuasivo” – ou seja, a experiência orientada enquanto jogo (e a possibilidade de êxito no mesmo) convenceria o/a jogador/a a praticar certos atos ou tomar certas ações. Essa “persuasão” poderia ser usada de variadas maneiras, e o autor reconhece-as enquanto possibilidades políticas (jogos como *America’s Army*⁴⁷, que organiza regras para que jogadores cumpram as missões sem pensar), comerciais / publicitários (como os chamados *advergames*, muito

⁴⁶ Cibernética é a teoria matemática que se propunha a criar sistemas de máquinas autônomas que pudessem ter feedbacks automáticos e funcionassem sem a interferência humana. Apesar dessa proposta inicial, a cibernética acabou sendo usada para pensar outros sistemas que se autogestionam (humanos, econômicos) com base em processos de retroalimentação e homeostase.

prevalentes como forma de chamar atenção dentro da *web 2.0*, mas presentes desde os anos 1980), educacionais (como a experiência de Kurt Squire [2011] com *Civilization* em escolas de baixa renda⁴⁸) e artísticos / militantes (como o caso de *Hush*, jogo sobre o genocídio da população Tutsi em Ruanda, onde o/a jogador/a deve, ao mesmo tempo, esconder-se e acalmar um bebê para que esse não chore) (BOGOST, 2007, 2011a). Anna Anthropy resume essa ideia de uma maneira ainda mais simples: “jogos são experiências contadas com regras” (ANTHROPY, 2012a, p. 43).

Dessa maneira, é fundamental chamar a atenção para esse diferencial dos jogos digitais – a constituição de sistemas. É uma visão bastante comum – tanto da indústria quando de acadêmicos (ilustrado principalmente por Aspen Arseth [1997] quando esse fala do hiper-texto) denominam o centro do jogar como “agência interativa” – ou seja, os diferenciais que os jogos digitais seria, então, a agência dos/as jogadores/as dentro do sistema proposto. Essa concepção compreende então que os jogos digitais seriam mídias “ativas” (onde a possibilidade de influenciar no fluxo das informações é o que causa o prazer na mídia), em contraste com as outras mídias que seriam “passivas” (onde não existiriam essas possibilidades). Contudo, autores como Henry Jenkins (2006) e Adrienne Shaw (2014) argumentam que a relação entre mídias “ativas” e “passivas” não tem ligação com a interatividade da mídia pós a internet 2.0 – onde é esperado que os usuários possam interagir entre si e criar conteúdos relacionados – mas com o modo como essas mídias são organizadas dentro do cotidiano de seus usuários. James Newman (2002) compreende que, ao contrário da compreensão de “agência interativa” o que importaria é a corporificação da própria lógica do sistema de simulação. Tal compreensão é importante para se entender como outros elementos que não incluem jogar os jogos – como a produção de charges, quadrinhos, textos, e

⁴⁸ Squire relata em seu livro *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*, a experiência que teve ensinando *Civilization* em escolas de baixa renda. Esse é um jogo de estratégia altamente complexo, onde jogadores/as devem gerenciar recursos dentro de cenários baseados em história para a progressão de civilizações reais, tendo de lidar com sistemas que simulam as relações sócio-político-geográficas da época. Com o jogo, Squire notou o quão mais fácil era para esses jovens compreenderem dinâmicas comerciais, militares e de expansão histórica quando imersos em simulações.

vídeos como *Let's Play* – também fazem parte do prazer proporcionado pela mídia, e compõe a cultura de jogos digitais.

Dessa maneira, é de vital importância compreender como cada um desses sistemas é composto – visto que são essas lógicas que poderão ser desidentificadas. Assim sendo, é de especial importância compreender o que seriam as chamadas “mecânicas de jogo”, visto que são essas as possibilidades de interagir com os sistemas de jogo. Mecânica de jogo é um termo técnico para identificar as possibilidades de interação do/as jogadores/as com as regras estabelecidas no jogo. Embora grande parte dos/as autores/as que identificam essas mecânicas as reconhecem como parte das regras – e da sua relação intrínseca com o êxito dentro dos jogos – reconhecer as dinâmicas como produções independentes acaba por dar maior visibilidade às possibilidades de corporificação dos/as jogadores/as, podendo assim compreender de forma diferencial sua relação com os sistemas de regras / universos narrativos propostos (SICART, 2008).

Dessa maneira, se pensarmos então na centralidade do sistema como diferencial dos jogos digitais, a compreensão da proceduralidade enquanto forma de analisar jogos digitais encontra pertinentes críticas entre alguns autores. Miguel Sicart (2011) nos coloca que a proceduralidade outorga à ideia de *design* como componente central da análise de jogos digitais. Dessa forma, as análises procedurais acabam por compreender a corporificação dos/as jogadores/as e sua inserção nos sistemas cibernéticos como um processo horizontal, objetivo e direto. Para o autor, essa perspectiva se popularizou por sua valência política, visto que a “demonstração material” de que o *game design* influenciaria os/as jogadores/as promoveria maior legitimidade aos jogos digitais⁴⁹. A utilização desse substrato teórico agregaria capital simbólico e intelectual a essa mídia – tanto em âmbito comercial (*indie* e *mainstream*⁵⁰), como ferramenta educacional (jogos educativos / *serious games*) e como

⁴⁹ A busca da legitimidade dos jogos digitais enquanto mais do que “entretenimento infantil” – visando ser considerado dentro do abstrato conceito de “arte” – é uma importante objetivo político tanto da indústria quanto dos acadêmicos desde a década de 1990. Dessa maneira, as tentativas de alçar a legitimidade dessa mídia devem ser vistas dentro desse contexto histórico.

⁵⁰ Embora o adjetivo *indie* originalmente significasse “independente” – se contrapondo também à grande indústria - muitos estúdios de jogos originalmente *indies* atualmente fazem parte dos grandes conglomerados de mídia, e grandes produtoras mantêm seus próprios estúdios para esse tipo de jogos.

ferramenta mercadológica (*advergames*). Contudo, por centralizar tanto o *design* na análise dos jogos, a proceduralidade acabaria por ignorar (ou, pelo menos, minimizar) o papel do/a próprio/a jogador/a no processo do jogar, de suas próprias contribuições aos mundos e sistemas do jogo, assim como da possibilidade desse/a de se utilizar dos jogos de uma maneira não imaginada pelo/a criador/a do sistema. Isso porque a compreensão inicial sobre os sistemas de regras do jogo tomam como *a priori* o comportamento de “jogar seriamente” ou “jogar para ganhar”, dificultando a compreensão dos diferentes usos, performances e criações possibilitadas pelos jogos digitais. Ignorando (ou tomando como inferior) os diferentes modos pela qual os/as jogadores/as e comunidades utilizam os jogos, se torna difícil compreender as distintas possibilidades de construção (de jogo, subjetivas, artísticas, etc) dentro desses diferentes sistemas. Espen Aarseth (2007) e Constance Steinkuhler (2003) reconhecem que a relação dos/as jogadores/as com as regras e sistemas nem sempre se focam no êxito do jogo, visto que o prazer trazido pelos jogos digitais nem sempre tem como foco a vitória. Em crítica similar, Bonnie Rubergh (2015) relata que a análise procedural muito pouco se encarrega de analisar os efeitos emocionais dos jogos nos/as jogadores/as e nas comunidades de jogos digitais – assim como as razões meta-sistema que compõe tais sentimentos (frustração pelo jogo ser diferente de jogos anteriores, publicidade enganosa, etc) - sendo assim necessário pensar o que a autora chamaria de uma “retórica afetiva” dos jogos digitais.

Outra questão fundamental se dá nessa “objetividade” da inserção do/a jogador/a nos sistemas reforçado pela análise procedural. Tais noções são bastante reconhecidas dentro dos *Game Studies* – ou mesmo das ações da indústria de jogos – quando se alude às necessidades de representação, para que assim os sujeitos possam se identificar com o jogo – ou seja, certos símbolos e sujeitos representados necessariamente trazem as possibilidades de que interatores/as possam se identificar com a narrativa. Entretanto, essa noção de representação e identificação enquanto um processo unitário não pode ser considerada especialmente potente para o estudo de jogos digitais. Pensando as possibilidades da representação / identificação para a composição das lógicas contrapúblicas, Adrienne Shaw (2014) reconhece duas

categorias em relação à identificação em jogos digitais: identificar-se *como* e identificar-se *com*. De acordo com a autora, os sujeitos identificam-se *como* no momento em que esses reconhecem em personagens e enredos elementos que fazem parte de sua raça, gênero, sexualidade, nacionalidade, etc – ou, pelo menos, elementos comumente definidos para essas características em mídias *mainstream*. Contudo, é possível também identificar-se *com* – ou seja, identificar na personagem ou situações questões vividas pelo/a jogador/a, podendo ser situações cotidianas ou questões filosóficas na qual as personagens estão inseridas (ou que trata o enredo / situação) – ou seja, a corporificação do próprio sistema de simulação. Embora em um primeiro momento possa-se pensar – tanto teóricos/as da representação como a ideia de “público alvo” do *marketing* - que a identificação ocorre quando o sujeito identifica-se *como*, os sujeitos estudados por Shaw relatam que sentem uma identificação maior quando se identificam *com*, inclusive sendo muito críticos quando, muitas vezes, suas características étnicas, de gênero e sexuais aparecem sempre do mesmo modo (o racismo explícito contra pessoas negras, narrativas de homossexuais “saindo do armário”, etc), o que limita muito as possibilidades narrativas e de identificação *com*. Assim, boa parte dos sujeitos entrevistados por Shaw, mesmo não se identificando *como*, se identificavam *com* homens brancos e heterossexuais, visto que esses teriam, nas narrativas, uma maior gama de experiências.

Contudo, para pensar a análise de jogos *queer* – e como esses simbolicamente se organizam dentro das culturas de jogos digitais – a análise procedural se mostra potente, pois compreendemos que essa análise aponta elementos importantes para mapearmos as composições desidentificatórias (tanto pela inserção dos/as jogadores/as dentro dos sistemas de jogo quanto na própria constituição do sistema) e os impactos dessas dentro das comunidades de jogadores/as. Apesar de concordar que a perspectiva procedural não toma como central as atividades dos/as jogadores/as, e que compreenda que as interpelações ofertadas pelo sistema de jogo sejam compostas de incorporações frontais e determinantes, ainda assim considero que os sistemas restringem simbolicamente as experiências que os sujeitos têm em seu interior. De acordo com a concepção de Michel Foucault a respeito

das formações discursivas e suas possibilidades de subjetivação (Foucault, 1985, 1995; Deleuze 1988), as relações, redes de poder e ligações entre enunciados que compõem essas formações são, ao mesmo, restritas e ilimitadas – ou seja, embora impossíveis de serem previstas ou completamente especificadas (rompendo então com a ideia de “estrutura” fixa e previsível), é necessário que certos enunciados estejam presentes para que certas formações e discursos possam existir e serem reconhecidos enquanto tal. Mesmo quando pensamos em diferentes modelos de subjetivação – e redes afetivas subjetivantes não hegemônicas - é necessária uma negociação com esses enunciados específicos. As possibilidades de materialização necessitam de certos componentes legitimadores para que a subjetivação seja possível (BUTLER, 1993, 2010; Muñoz, 1999).

Levando isso em consideração, encampo então a ideia de Henry Jenkins dos sistemas de simulação enquanto “Arquiteturas Narrativas” (Jenkins, 2004). Essa compreensão outorga que, por mais que os sistemas ofereçam agência aos/às jogadores/as, essa são restritas não só pelas regras inerentes aos sistemas propostos, mas também pelos modos na qual os processos, relações de causalidades e *feedbacks* a respeito do sistema são acessíveis aos/às jogadores/as, o que o autor chama de “narrativa ambiental”. Para Jenkins, os sistemas criam ambientes diferenciais, pois seria o modo como esses ambientes ofertam as informações aos/às jogadores/as o que vai criar possibilidades únicas de interação – ou seja, as possibilidades desse espaços se dão no controle do fluxo da informação. O autor se utiliza de exemplos provenientes principalmente das teorias de cinema de Sergei Eisenstein, onde esse argumenta que arranjos na organização de imagens e do ritmo nas quais essas são enunciadas estão intimamente ligadas às possibilidades de acessos afetivos. De acordo com o autor:

“Assim como alguns momentos memoráveis nos jogos dependem não só de sensações (como a impressão de velocidade em um jogo de corrida) ou percepções (a súbita visão de toda a extensão do céu em um jogo de *snowboarding*), mas também de ‘ganchos narrativos’, Eisenstein utilizou o termo ‘atração’ para descrever amplamente quaisquer elementos em que produzem um profundo impacto emocional, e teorizou que tais temas poderiam ser comunicados por esses elementos discretos.” (Jenkins, 2004, pg. 125)

Assim, essas “atrações” podem ser vistas como elementos fundamentais para pensar as relações entre narrativa, sistema e afeto. Tais compreensões nos remetem ao plano de negociações entre temas “posteriores” ao jogo e suas regras e dinâmicas, o que Clint Hocking (2009) denomina de “ludonarratividade”. Essa “ludonarratividade” seria uma composição de experiência onde os símbolos que aludem a ideias, movimentos ou mídias outras e o próprio sistema de jogo se imbricam em um mesmo patamar – ou seja, onde a história passa a ser guiada pelas regras do jogo. A falha em imbricar essas duas facetas se dá o nome de “dissonância ludonarrativa”, fazendo com que, mesmo com uma narrativa coerente e um sistema de simulação imersivo, esses não consigam oferecer efetivamente uma experiência afetiva. Um dos exemplos dado a essa dissonância é o jogo *Bioshock* (2007), que versa sobre uma distopia constituída de acordo com as compreensões do sistema filosófico cunhado por Ayn Rand chamado de “Objetivismo”⁵¹. De acordo com Hocking, os sistemas presentes no jogo – um jogo em primeira pessoa⁵², que se foca em combate e obtenção de recursos para aumento de poderes de combate – não evoca os sentimentos de derrotismo, reflexão a respeito da coletividade ou da liberdade total do indivíduo, ou mesmo dá ao/a jogador/a ferramentas para criticar tal doutrina (ou mesmo o cotidiano em uma sociedade neoliberal), como era de se esperar de uma crítica ao objetivismo. Essa dissonância acaba por constituir a crítica ao objetivismo apenas enquanto narrativa “clássica”, falhando em construir uma retórica procedural e/ou afetiva. Dessa maneira, compreendemos que a “representação” também pode ser inserida dentro de uma ótica procedural, visto que ela remete e insere certos modelos lógicos (filosóficas e ideológicas) dentro de sistemas já reconhecidos por seus/suas jogadores/as.

⁵¹ Objetivismo é um sistema filosófico criado por Ayn Rand (2012) inicialmente em seus romances, e posteriormente em livros de não-ficção. Para Rand, a realidade seria passível de compreensão objetiva por uso da razão, e essa mesma razão é o que deveria guiar cada ser humano, e que as escolhas desses sempre deveriam ser respeitadas. Dessa maneira, a autora argumenta contra as ideias sociológicas e críticas da época (e atuais), que compreendiam a constituição do ser humano como relegado às esferas sociais e comunitárias – sendo o investimento nas coletividades os caminhos para a mudança social. Muitas das ideias da autora são centrais nas ideologias e planos políticos liberais contemporâneas.

⁵² “Primeira pessoa” é como se denominam os jogos onde o avatar não é visível – apenas suas mãos (e as vezes pés), criando a ilusão de “ver pelos olhos” do mesmo.

Ao mesmo tempo, também compreendemos que, se tomarmos as composições afetivas como importantes para a análise, o proceduralismo não necessariamente significa uma “persuasão” do *game designer* como definiu Bogost, ou essa persuasão pode não necessariamente agir em níveis objetivos (ou mesmo conscientes). Christopher Goetz (2011) pontua que a fantasia é um elemento fundamental para que o/a jogador/a possa se inserir nos sistemas de jogo, compreendê-la enquanto uma narrativa e desfrutá-la. Em seu trabalho sobre o jogo *Minecraft*⁵³, Goetz reconheceu como fundamentais para a inserção do/a jogador/a no jogo duas fantasias, as quais chamou de “fantasia de amarração (*theter*)” – que tem como centralidade o binômio segurança / perigo, onde o sujeito constrói locais seguros e alterna sua vivência entre esses e o “mundo selvagem” do jogo - e “fantasia de acreção (*accretion*)” – que tem como centralidade o binômio vulnerabilidade / proteção, onde o sujeito incrementa-se para se proteger, o que constrói uma sensação de controle ao mesmo tempo que reconhece a fragilidade. O autor reconhece que essas fantasias também estão presentes em outras mídias – principalmente cinema e literatura – concebendo assim uma atualização de acesso a redes de afetação já presentes. Em abordagem semelhante, Calum Matheson afirma que “A persuasão é possibilitada por uma economia de afetos que provejam recursos e estruturas para que a expressão de uma ideia seja possível em quaisquer meios” (Matheson, 2015, pg. 4). O autor reconhece no jogo *First Strike* (2014) – um simulador de guerra nuclear que alterna ora sistemas baseados em simulações de guerra nuclear, ora em ironia anti-guerra – um projeto de construção procedural de fantasias possíveis para uma realidade inimaginável. Levando consideração de que toda a ideia de guerra nuclear é em si uma simulação (por essa nunca ter ocorrido), Matheson argumenta que jogos como *First Strike* possibilitam ideias de estratégias fora de um âmbito militar,

⁵³ *Minecraft* é um jogo independente criado por Markus “Notch” Persson (e publicado pela empresa *Mojang*), cuja principal característica é seu extenso sistema de aproveitamento de recursos, criação de itens e modificação do cenário. No jogo, os/as jogadores/as devem coletar recursos e construir locais seguros. Sendo o mundo formado por “blocos”, esse tem uma geografia altamente maleável, as possibilidades de construção dadas aos jogadores são bastante extensas e complexas, fazendo com que o jogo seja altamente reconhecido por oferecer essa liberdade e flexibilidade. Apesar de ser inicialmente um jogo *indie* (tendo sido comprado recentemente pela *Microsoft*), *Minecraft* é se popularizou, atualmente constituindo um fenômeno transmidiático – se alastrando por diversas outras mídias (Youtube, literatura, etc.).

ofertando uma possibilidade de ação em relação ao controle da situação traumática.

Assim, essas concepções sinalizariam que o jogo digital seria um espaço virtual que propiciaria uma experiência diversa, e performances de jogadores/as que, apesar de limitadas, são múltiplas. Por essas questões, Kurt Squire (2006) define os jogos digitais enquanto “experiências projetadas”. Nessa perspectiva, o jogar tem de ser visto sempre como uma performance característica, que diz respeito à experiência na qual o/a jogador/a está inserido/a, a qual se constitui a partir do modo como ele/a a vivencia enquanto construção pessoal. Embora o autor não negue a distinção conceitual entre narrativa e desempenho lúdico, na efetivação da performance sua cisão não tem sentido. A partir disso, aponta-se uma diferença no modo de conceber as possibilidades de experiência em jogos digitais: da veiculação de “conteúdos” – aos quais os sujeitos estariam passivamente expostos – para a inserção dos(as) jogadores(as) em contextos – nos quais os sujeitos estariam imersos e que se configurariam como ambientes alternativos de vivências e aprendizagens.

Dessa maneira, compreende-se então que os jogos digitais são uma mídia organizada que compõe jogos por sistemas de simulação mas que, ao mesmo tempo, não são restritos por esses. Tendo esses sistemas como centralidade, a cultura de jogo digital compõe consumo, construção de estratégias e aprendizados e socialização de jogadores/as como processos muito próximos, visto que a experiência dos jogadores/as é interconectada também por questões relativas à cibercultura⁵⁴, da qual as culturas de jogos digitais se encontram muito próximas. Dessa maneira, quando referimos à “cultura do jogo digital” temos de ter em questão que não me refiro a uma cultura “única”, proveniente apenas uma fonte (como as empresas produtoras de jogo *mainstream*⁵⁵, por exemplo), de experiências únicas, ou de apenas um

⁵⁴ Essa interconexão cibercultural está cada vez mais presente nas mídias, visto que grande parte dos jogos faz ligações (às vezes, automáticas) com o perfil dos jogadores/as em redes sociais com o Facebook, por exemplo, integrando assim os feitos/estratégias/performances dentro do jogo com ferramentas digitais de utilização mais ampla.

⁵⁵ Quando me refiro a “*indústria mainstream*”, nos referimos a empresas de jogos (na grande maioria das vezes americanas e europeias) que operam com equipes numerosas, investimentos de bilhões de

elemento – histórias famosas, dinâmicas de jogo, etc, visto que os sistemas de simulação são abertos. A cultura de jogo digital – e os sistemas que a organizam – são, ao mesmo tempo, uma cultura de conteúdos, de regras, de sistemas, de mecânicas e de diversas práticas de jogadores/as no encontro com essas. (STEINKUHLER E WILLIAMS, 2006; TAYLOR, 2009).

2.2 - “O Discreto Charme do Círculo Mágico”: O Conceito de Jogos e a Informática da Dominação

Se levarmos em consideração a composição dos jogos digitais como já citada, um dos questionamentos possíveis seria de que maneira essa acabou se organizando em relação à heteronormatividade e misoginia introduzidos no primeiro capítulo. Embora compreenda que a heteronormatividade é uma lógica organizadora das relações e dos significados da sociedade contemporânea, essa não é uma estrutura fixa, rígida e absoluta, sendo então essas organizações compostas de modo local. Dessa maneira, procuraremos compreender como o jogo digital acaba se tornando uma cultura organizada pela cis-heteronorma, em seu encontro como mídia calcada em sistemas de simulação com as lógicas da web 2.0 e do mercado (e pensamento) neoliberal, e como esses delinham compostos ideológicos característicos à cultura de jogos. Assim, revisitaremos a construção histórica dos *Game Studies*, de como esses definiram a ideia do “círculo mágico” (estrutura social que mantém o jogo como “a parte” das relações sociais), e de que maneira esse acabou por constituir uma compreensão de “entretenimento” que deve ser lido como “apolítico” e acrítico, necessariamente “a parte” do restante do estrato social.

Como já citado, se tomarmos como foco a perspectiva procedural, Ian Bogost e Gonzalo Franca compreendem a possibilidade de afiliar temas políticos e ideológicos⁵⁶ aos jogos digitais não só por meio de seus símbolos e

dólares e prazos longos de desenvolvimento de jogos, na grande maioria das vezes ligadas a grandes conglomerados multimídia.

⁵⁶ “Ideológico” é o termo utilizado por esses autores para definir a afiliação procedural de temas políticos em jogos digitais. Contudo, quando utilizo o termo “ideologia” nesse trabalho, não considero a sua utilização como proveniente da compreensão marxista clássica do termo (MARX E ENGELS, 2015). Isso porque essa visão delinea uma maneira objetiva de subjetivação dos sujeitos, constituindo a chamada “falsa consciência” – ou seja, a ideia de que existe um mundo material objetivo, e de que os sujeitos seriam “enganados” para manterem-se alienadas de seu trabalho e crítica. Encampa-se aqui,

temas, mas também nas maneiras pelas quais as mecânicas e dinâmicas dos jogos são organizadas. Contudo, a compreensão desses autores do que seria “ideologia” – assim como a própria lógica procedural utilizada pelos mesmos – perpassa muito mais por temas políticos óbvios e propositais – ou seja, símbolos que representem militarismo, jogos constituídos por razões publicitárias ou ligados aos direitos humanos, ou mesmo críticas a questões sociais em jogos *mainstream*. Entretanto, esses autores acabam não levando em consideração que a própria constituição da indústria dos jogos digitais *mainstream* (e grande parte da indústria *indie* comercial⁵⁷) pode ser considerada, por si só, ideológica. Tais formulações iniciam-se, historicamente, com a própria ideia do que seria um “jogo”, e qual seria seu objetivo. Para isso, é fundamental que compreendamos de que maneira a ideia de que uma definição formal dos jogos digitais enquanto “jogos” surgiram. Essas construções foram fundamentais tanto para a sedimentação dos *game studies* como disciplina independente, para o reconhecimento dos jogos digitais enquanto “indústria do entretenimento” e para a gênese do que se tem chamado de “gamificação” – ou seja, da aplicação de dinâmicas psicológicas dos jogos digitais ao mundo do trabalho, considerado por vezes como “o futuro dos videogames” (ou mesmo, “o futuro da sociedade”). Embora pareça contraditório, veremos como essas propostas estão centradas em uma série de pressupostos ideológicos do que deveriam ser os jogos – pressupostos esses que serão então resignificados, deslocados e desidentificados pelos jogos *Queer*.

As discussões a respeito da conceitualização do que seriam jogos se iniciam na própria gênese do que se convencionou chamar de “*game studies*”,

como previamente já descrito, uma ideia da subjetivação levando em consideração a polissemia do poder como utilizadas por Michel Foucault (1986), considerando também esses elementos como performativos (BUTLER, 2003) possibilitando assim a compreensão de desidentificação (MUÑOZ, 2001). Contudo, a compreensão de “ideologia” como pensada por Terry Eagleton baseado na obra de Antonio Gramsci (2000) reconhece a inexistência de uma realidade objetiva (logo, de uma “enganação”), mas de que ainda assim alguns modos de subjetivação são mais acessíveis e legítimos do que outros (como podemos pensar no caso da heteronormatividade, por exemplo), sendo então o termo “ideologia” utilizado no sentido de conceber essas redes subjetivantes.

o campo de estudos dos jogos digitais⁵⁸. Embora hoje considerada por muitos/as autores/as como uma discussão desgastada e passada, o início dos *game studies* se deu no início dos anos 2000 pelo embate entre dois grupos de teóricos, chamados popularmente de narratologistas e ludologistas (ou, mais comumente, “narratologia contra ludologia”). Por ter se iniciado primeiramente em departamentos de mídia, cinema e/ou performances artísticas, o estudo dos jogos digitais por essas/es pesquisadoras/es tomou “emprestado” metodologias de pesquisa dos estudos cinematográficos e do teatro – ou seja, sistemas de análise baseados na compreensão dos jogos digitais enquanto “narrativas”. Assim, se iniciaram com compreensões como as de Brenda Laurel (2014) de que os computadores poderiam ser utilizados como uma forma de “teatro aberto” conforme a compreensão aristotélica do drama no teatro grego, e Janet Murray (2002) que se utiliza da metáfora do Holodeck da série *Star Trek: Voyager* (1989) para definir jogos digitais como narrativas procedurais – ou seja, de que os jogos, assim como outros meios digitais de contar histórias (hipertextos, literatura digital), constituiriam mundos que reagiriam diferente à agência de seus/suas interatores/as⁵⁹. Contudo, discussões iniciadas por Espen Aarseth (1997), Jesper Juul (2003) e Gonzalo Frasca (1999, 2003) contestaram as possibilidades práticas considerar jogos digitais como simplesmente narrativas. Isso porque, como já discutido, a centralidade desses estaria no jogar e nos sistemas de simulação e *feedback*. Dessa maneira, tais autores reconheceram que mais do que a compreensão das formas como jogos digitais poderiam “contar histórias”, era necessária uma compreensão das formas nas quais os jogos se organizavam enquanto tal, com suas características específicas. Em uma das passagens que mais ficaram marcadas nessa discussão, Markku Eskelinen afirma que “se eu lhe jogo uma

⁵⁸ Embora pareça que esses movimentos marcam o início da produção científica sobre jogos digitais, esses já existiam anteriormente. Contudo, tais pesquisas se delineavam muito mais nos impactos dos jogos em seus/suas jogadores e discussões concernentes ao jogo digital como fenômeno cultural dos anos 1990. Dessa maneira, os focos eram em pesquisas psicológicas a respeito do comportamento violento entre os jovens (DILL E DILL, 1999) ou o *gender gap* da indústria da tecnologia e dificuldade de acessos de mulheres e meninas aos jogos, focado principalmente nos construtos de “representação feminina”

⁵⁹ Como já citado anteriormente, a ideia de proceduralidade foi retomada por Bogost, sendo ele um dos autores reconhecidos (juntamente com T.L Taylor, Kurt Squire, Constance Steinkuhler, Mia Consalvo, Lisa Nakamura, Henry Jenkins, entre outros[as]) por trespassar e, de certa forma, dar fim à discussão binária entre narrativa e ludologia..

bola, eu não espero que você a largue e espere que ela lhe conte histórias” (ESKELINEN, 2001).

Contudo, mais do que uma discussão sobre metodologia e ontologia de uma mídia, essa necessidade de se pensar metodologicamente os jogos se tornou um embate. Autoras/es como Marie-Laure Ryan (2001) acusaram ludologistas de manter uma “ludologia radical”, tendo como objetivo ignorar completamente a possibilidade de jogos de contarem histórias. Henry Jenkins (2004) atentou para o uso restrito do que esses autores compreendiam como “narrativa” – ou seja, ignorando que a constituição de regras e restrições à agência dos/as jogadores/as necessariamente os guiava por certas decisões criava efeitos narrativos e afetivos. Ludologistas, por sua vez, definiram como necessária a compreensão de que se deveria considerar o estudo dos jogos digitais como um campo à parte, protegendo-o do que se chamou de “colonização” dos “Game Studies” pelos departamentos e estudos de cinema e mídia (Aarseth, 2004). Em relação a essas críticas, Gonzalo Franca (2003) retoma que, como ludologista, nunca havia encontrado um “narratologista franco”, ou seja, que assumisse essa filiação e negasse que os jogos digitais tivessem particularidades únicas. Simultaneamente em contrapartida e concordado com a ideia de Frasca, Janet Murray (2005) - considerada a figura de maior expressão na chamada “narratologia” - afirmou que a caricaturização dos “narrativistas” enquanto autores antiquados e contrários à constituição de um campo e posturas específicas para pensar os jogos digitais se daria apenas como uma manobra retórica, um “mito de fundação” constituído por aqueles que se diziam “ludologistas” para legitimar a sua posição de uma suposta “resistência” e qualificar os “*game studies*” como uma necessidade metodológica e não como uma dissidência disciplinar menor com os estúdios de mídia. Esses embates, para a autora, seriam meramente ideológicos, e não provenientes de uma real discussão acadêmica.

A saída da chamada “ludologia” para finalizar esses embates (ideológicos), organizou-se na necessidade de se definir o que seria um “jogo” - e o que não seria – e quais seriam as características iminentes do jogar. Para constituir essa definição, foi revisitado um construto teórico do antropólogo Jonah Huizinga chamado “círculo mágico”. Em sua obra clássica, chamada

Homo Ludens (2012), Huizinga atesta que a ideia de jogo não só é vital para a compreensão da organização das culturas humanas (principalmente as da antiguidade) como é anterior a esta. O autor nos traz que atividades estruturantes das organizações sociais – como a troca de presentes, troca de insultos e provas de força – são atividades de claro valor lúdico, ou seja, onde existem regras fixas, uma atitude claramente agonista e a vitória tem um significado positivo. Essas atividades, nessas culturas, tinham um claro valor pacificador, mantendo, ao mesmo tempo, o agonismo presente enquanto o que o autor reconhece como necessidade básica do ser humano, e uma diminuição gradativa da violência entre seres humanos. Huizinga reconhece nos jogos contemporâneos uma continuidade dessas instâncias. Dessa maneira, para que se possa considerar algo um “jogo”, e não uma dessas estruturas agonistas-competitivas ditada por regras presentes na cultura, esses devem ser revestidos de um “círculo mágico”.

Esse círculo mágico seriam regras, símbolos e convenções para que se possa considerar o jogo um “momento à parte”, que embora seja amparado pelas normas da cultura, se coloca como independente da mesma. Para Huizinga, o “círculo mágico” não é uma estrutura por si só, e o autor reconhece que esse é contingente e, principalmente, performativo. A estrutura do círculo mágico deve ser mantida por todos os/as jogadores/as presentes, pois a *ilusão* é o centro desse círculo. O autor reconhece essa necessidade quando traz a diferença entre dois tipos de jogadores/as disruptivos do jogo, o que ignora as regras do jogo (desmancha-prazeres) e aquele que trapaceia no jogo (batoteiro):

“É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato desse último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da *ilusão* – palavra cheia de sentidos que significa literalmente ‘em jogo’ (de *inlusio, illudere ou inludere*).” (Huizinga, 2012, pg. 14)

Reconhecido como um dos principais herdeiros das ideias e do trabalho de Huizinga, Roger Caillois expandiu a ideia de círculo mágico, definindo que os jogos se qualificam como uma “Atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e imaginária” (CAILLOIS, 1990, pg. 65), embora

reconheça que as duas últimas características são paradoxalmente opostas. Dessa maneira, existem quatro tipos de jogos, que podem ter níveis maiores de “Paidia” (atividade “livre”, flexível e imaginativa) ou Ludus (atividade regrada, dentro de um sistema)⁶⁰. O autor reconhece quatro tipos de jogos – Agon (jogos competitivos), Alea (sorte e azar), Mimicry (interpretação / “faz-de-conta”) e Ilinx (vertigem, experiência incomum agradável de desequilíbrio). A importância dada por Caillois ao círculo mágico é tal que o autor afirma que grande parte das problemáticas envolvendo questões sociais provém da chamada “corrupção” dos jogos. Cada um dos quatro tipos de jogo teria sua “corrupção” característica: a obsessão pela vitória, podendo gerar violência (Agon), a tentativa de trapacear para eliminar a sorte enquanto fator preponderante (Alea), o rompimento da barreira entre realidade e faz-de-conta, levando questões do jogo para a vida real e vice-versa (Mimicry) e o uso de drogas e álcool como forma de prolongar as vertigens agradáveis fora de um ambiente controlado (Ilinx). Dessa maneira, os limites dos jogos são de vital importância não só para o indivíduo, mas também para a própria sociedade, visto que quando os limites dos mesmos não são respeitados, os benefícios desses para a manutenção de uma ordem social pacífica são transformados em problemas não só para o sujeito, mas também para os coletivos nos quais esse está inserido.

Assim, a necessidade de manutenção de uma “realidade a parte” – e de que apenas assim os jogos seriam possíveis - é uma herança teórica muito presente dentro dos *Game Studies* (e da cultura de jogos digitais em geral). Edward Castronova (2004), assim como Huizinga e Caillois, defende que, mais do que simplesmente considerada, a ilusão do círculo mágico deve ser reforçada e protegida. Embora inicialmente preocupado com as questões econômicas e legais dentro dos MMOs, o autor deixa claro que teme que a “invasão” de lógicas econômicas e do direito vigente destruam as maneiras singulares ofertadas pelos ambientes virtuais para a resolução de problemas – fazendo com que problemas produzidos pelos sistemas dos jogos sejam

⁶⁰ Temos de levar em consideração que, na língua original do autor (o francês), assim como no inglês, as palavras usadas para designar “jogar” e “brincar” (*jouer* no francês, *play* no inglês) são a mesma, logo, esses dois conceitos acabam sendo usados, muitas vezes, como sinônimos, ou necessitando uma diferenciação conceitual (como no caso de *paidia* e *ludos* Cailloisiana)

resolvidos por ferramentas provenientes de um sistema de regras distinto (o “mundo material”). Para além disso, Castronova reconhece na manutenção de uma “realidade puramente fantástica” uma possibilidade vital para o bem-estar psico-social dos indivíduos, alegando para o “direito” das pessoas ao escapismo e desconexão dos “problemas mundanos”. As questões da chamada “dualidade digital” que foram trazidas no capítulo anterior – a ideia de que haveria uma “vida real” e uma “vida digital” separadas *a priori* – é bastante clara nos escritos de Castronova.

Contudo, devemos reconhecer que essa ideia do “círculo mágico” enquanto construto que deve ser mantido como apolítico e protegido de incursões do “mundo material” não é uma ideia ética corroborada por todos/as os/as autores/as ligados/as aos *Game Studies* ou mesmo ao chamado movimento ludologista. Gonzalo Frasca é especialmente reconhecido por criar jogos de aberta inspiração política (como “*September 12*”, onde critica a “Guerra ao Terror” estadunidense, ou jogos criados para a coligação política uruguaia *Frente Amplia Nueva Mayoría* durante as eleições de 2004), enquanto Ian Bogost e Kurt Squire projetaram jogos para uma melhor compreensão da administração pública estatal e o funcionamento histórico de decisões judiciárias nos Estados Unidos, respectivamente. Ao mesmo tempo, o modelo de “círculo mágico” como uma barreira que compõe uma fronteira binária tem sido considerado um conceito pouco potente pra explicar as relações entre jogadores em MMORPGs. Por esses jogos serem, ao mesmo tempo, redes sociais e jogos digitais, questões como relacionamentos interpessoais, redes de ajuda, *sites* e fóruns de recursos intra-jogadores, relações entre investimento de tempo no jogo e as recompensas hierárquicas provenientes desse tempo assim como eventos disruptivos nessas dinâmicas (trapaça, venda com dinheiro “de verdade”, etc) demonstram a fragilidade da ideia de “círculo mágico” nesses espaços (CONSALVO, 2009, FAIRFIELD 2009, OLIVEIRA 2015, HICKMAN, 2012). Outras tentativas de repensar o círculo mágico enquanto construto acadêmico o recolocam em medidas relacionadas com a constituição subjetiva do mesmo, como o trabalho de Emanuel Ferreira e Thiago Falcão (2016) para quem a ideia de círculo mágico deve ser compreendida não como um construto ético / moral / fantasioso, mas como

uma mediação inter-cognitiva de possibilidade de imersão nos jogos. Também podemos levar em consideração que essa não era o objetivo de Huizinga, já que esse tentava exatamente traçar os impactos sociais dos jogos nos outros estratos sociais (e vice-versa). Entretanto, é inegável que esse conceito foi apropriado, principalmente pela indústria *mainstream*, como parte integrante da constituição de “um mundo a parte”, onde decisões, relações éticas, conflitos e organizações políticas devem ser “deixadas de fora”, sendo ainda uma visão influente que é associada ao próprio ato de jogar e às sua possibilidade (considerada positiva) de “fugir da realidade”.

Jesper Juul (2005) coloca que os jogos e os computadores têm uma “atração natural”, visto que ambos mantêm organizações sistemáticas que funcionam por uma série de *inputs* e *outputs* (sendo essa então a sua principal definição de jogos). Dessa maneira, é fundamental notar outra “atração natural” dos jogos e dos computadores – a necessidade de ambos mantém por ideologias de “proteção” contra aquilo que reconhecem como “realidade” ou “materialidade”, ou seja, das maneiras como o “círculo mágico” dos jogos se sobrepõe e se intercala com o que alguns autores chamam de “dualismo digital” computacional - a tendência de considerarmos as interações e constituições de comunidades mediadas por computador como separada e hierarquicamente menos importante do que aquilo que denominamos de “mundo real” (JUGENSON, 2011). Dessa maneira, para além da própria ideologia do “círculo mágico”, os jogos digitais acabam também sendo afetados por essa concepção bipartida de realidade digital. Assim como o dualismo digital, compreendemos que o círculo mágico não se mantém enquanto estrutura, mas como uma composição performativa – ou seja, um arranjo que deve ser mantido ativamente e reiterado, mas que, ao mesmo tempo, constitui uma ilusão de continuidade e rigidez.

Mais do que a composição de uma barreira entre o “mundo real” e o “mundo digital fantástico”, os processos de manutenção do círculo mágico passam por um processo de naturalização de certas instâncias, onde, por exemplo, questões de lutas sociais são consideradas como “políticas do mundo real”, enquanto temas militares não o são. Essa manutenção do círculo mágico acaba sendo pautado por outros processos sociais ideológicos, principalmente

a cis-heteronormatividade e a masculinidade hegemônica militarizada (as maneiras nas quais essas duas instâncias se permeiam, se mantêm e negociam sua hegemonia dentro desse sistema será melhor discutido no capítulo 5). Essa constituição é manejada pelo que Donna Haraway definiu como “Informática da Dominação” (2000). A autora identifica nessa informática uma nova dinâmica de constituição de linhas de força e poder que vai além dos binarismos pré-estabelecidos pelas críticas modernas (natureza/cultura, feminino/masculino, burguesia/proletariado, etc). As possibilidades de dominação e controle se tornam contextuais, promovidas por lógicas de maximização de produção. Contudo, longe de erradicar as clássicas estruturas de opressão, essas simplesmente foram redesignadas – ou seja, as possibilidades de transformação, inter-relacionamento e combinação de variáveis se tornam mais acessíveis para uns do que para outros. De acordo com Haraway:

“As estratégias de controle irão se concentrar nas condições e nas interfaces de fronteira, bem como nas taxas de fluxo entre fronteiras, e não na suposta integridade de objetos supostamente naturais (Haraway, 1999, pg. 62)

Dessa maneira, as oportunidades de dominação se encontrariam, então, na permissividade – e na falta dela - das barreiras que situam os sujeitos. Assim sendo, longe de negar uma materialidade e uma corporeidade aos sujeitos, Donna Haraway afirma que essas existem, e se potencializam no encontro dos humanos com os não-humanos. Contudo, esses potentes encontros são mais acessíveis para algumas posições de sujeitos e mais complicadas para outras.

Em relação aos jogos digitais, o encontro entre heteronormatividade, misoginia e a tecnologia sustenta a indústria, e Janine From, Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford Morie e Celia Pearce nomeiam esse processo de “hegemonia do jogar” (2007): um sistema que se retroalimenta, mantendo sempre as mesmas mecânicas, fazendo com que seja consumida pelo mesmo público (homens, heterossexuais, cissexuais, brancos), que acabam se tornando os produtores desses jogos, alienando grupos que não estejam dentro desse escopo e tornando “jogo” uma composição inflexível mantido sempre pelas mesmas dinâmicas. Dessa maneira, sendo os símbolos e representações no

avesso da heteronormatividade e das masculinidades hegemônicas as referências daquilo que é “real”, é compreensível que entre essas chamadas “questões políticas” que devem ser evitadas para que se mantenha a ilusão ideológica do círculo mágico, se incluam lutas e conflitos históricos das populações LGBT, mulheres e pessoas não-brancas. Essa hegemonia, então, centra-se não apenas em uma concepção de violência como apresentada no “Gamergate” – ou seja, como oposição e agressão explícita - mas na facilitação do acesso, produção e expressão de homens cis-heterossexuais brancos, compondo redes culturais que dificilmente podem ser desafiadas. Essas redes acabam, performativamente, mantendo o acesso facilitado a essas pessoas. Contudo, ao mesmo tempo, essa manutenção performativa acaba por “esconder” os traços que compõem essas redes, principalmente por considerar as críticas às hegemonias dentro desses ambientes costumam ser fugazes e inúteis, visto que os meios de entretenimento não seriam locais potentes para embates políticos – ou seja, seriam, “apenas um jogo”.

Alguns exemplos dessa relação entre “é apenas um jogo” - e da necessidade de que algumas questões fiquem “fora” dos jogos - e a invisibilização LGBT podem ser vistos em discussões (algumas históricas, e outras mais recentes) dentro da cultura dos jogos digitais. Em 2004, a *Blizzard* banuiu o uso de expressões como *queer* e LGBT da descrição das guildas de seu famoso MMORPG, *World of Warcraft*. A justificativa para a ação seria de que “a sexualidade não faz parte de um mundo de *high fantasy*⁶¹”. Embora tenha voltado atrás depois de inúmeras reclamações por parte de movimentos LGBT, acadêmicos e membros da indústria de jogos, os participantes da comunidade de *WoW* mantêm esse argumento enquanto uma crítica corrente dentro das discussões a respeito das representações de símbolos e movimentos LGBT dentro do jogo. Em minha pesquisa a respeito dos argumentos a favor e contra a parada LGBT *Proudmoore Pride*, os argumentos

⁶¹ Os mundos de *high fantasy* – conhecido também como fantasia medieval – são mundos que remetem a uma época medieval, com seus reis e cavaleiros, mas povoados por raças com características fantásticas (como elfos(as), anões(ãs) e orcs) e habitado por clássicos(as) monstros(as) inspirados em lendas medievais, principalmente mitologias nórdicas, gregas e galícia. A principal influência desse tipo de narrativa é o escritor inglês J.R.R. Tolkien, conhecido pela trilogia de livros “O Senhor dos Anéis”; a Terra Média – cenário de seus livros – é considerada prototípica da *high fantasy*. Tal estética também é fortemente influenciada pela obra de Robert E. Howard, criador de Conan, o Bárbaro e da chamada “Era Hiboriana”, e por C.S Lewis, criador das Crônicas de Nárnia.

contrários sempre davam a entender que entrada da sexualidade no jogo seria “prejudicial”, trazendo para o jogo questões do “mundo real”, o que acarretaria, de acordo com essas falas, em diversas problemáticas (desde conflitos em relação a piadas, termos e vocabulário usado dentro do jogo até a influência na sexualidade das crianças) (GOULART, 2012). Assim, é importante notar o quanto essa constituição de “é apenas um jogo” é uma rede complexa de compreensões do que seria “normal” e do que seria “anormal”, reiterando a naturalização principalmente da cis-heteronormatividade. Respostas críticas a eventos como a *GaymerX* – a qual discutiremos no capítulo 4 - também se alinham a essa tendência, condicionando a identidade *gamer* à uma heterossexualidade naturalizada, onde a hipersexualização de mulheres seria considerado “normal”, enquanto quaisquer menção à simples existência de uma sexualidades dentro do espectro LGBT é tratada como “fora do jogo” e potencialmente perturbadora do círculo mágico. Essa tendência se tornou bastante visível quando a expansão do jogo de RPG *Baldur’s Gate*, em 2016, apresentou como NPC uma mulher trans, que foi duramente rechaçada, acarretando em uma campanha difamatória e de críticas negativas ao jogo simplesmente por esse fato (TAMBURRO, 2016). É necessário notar, contudo, o quanto essas considerações contrárias à inserção de personagens e temas LGBT nem sempre são abertamente hostis – ou seja, de jogadores/as fazendo críticas às lutas pelos direitos de populações LGBT – mas tem relação a essa economia de sentidos do que seria considerado “de jogo”, e o que não seria. Tais questões também costumam se estender para questões de gênero, visto que as mulheres dentro de jogos MMORPG costumam ser vistas como más jogadoras, “choronas”, jogando pouco e mal e trariam “problemas pessoais” para dentro dos jogos (WILLIAMS, CONSALVO, CAPLAN, YEE, 2009), além de, obviamente, o violento *backlash* a críticas feministas aos jogos digitais, configurando essas comunidades como tóxicas para mulheres, tendo resultado no *Gamergate*.

Outro efeito para a manutenção do círculo mágico– que, por um momento, parece reverso ao anterior, mas que se mantém por essa mesma lógica - é de que a condição de ser “apenas um jogo” constitui naturalizações de violência explícita, inclusive contra LGBTs, sem que essas violências sejam

consideradas enquanto tal, ou ainda passíveis de serem questionadas. Embora tais naturalizações estejam muito concentradas no militarismo – tema utilizado nos jogos digitais desde seus primórdios (HUNTEMANN E PAYNE, 2010) – tais violências podem ser expandidas para populações e outros grupos, principalmente aquelas que repreendem ou analisam criticamente tais representações. Recentemente, em 2015, um jogo chamado “*Kill the Faggot*” (“mate a bichona”) foi disponibilizado por duas horas na plataforma *Steam Greenlight*⁶². Esse jogo se resumia a um onde o/a jogador/a deve pontuar acertando com uma mira a maior quantidade de homens gays e mulheres trans – chamados de “bichonas gays homossexuais” e “aberrações transgêneras”, representados como homens com camisas cor-de-rosa ou com camiseta branca e laços amarrados em volta do pescoço, e por homens utilizando baby-dolls respectivamente -, enquanto evita atirar em “pessoas heterossexuais” – representados como homens de camisa preta e calça camuflada. Os gays e transexuais falam frases estereotípicas como “deixei cair o sabonete”, e quando mortos pelo/a jogador/a o narrador do jogo diz frases como “vetor de AIDS eliminado” ou “orgulho hetero”⁶³. Em relação às críticas ao jogo, seu criador, Randall Herman, disse que o objetivo do mesmo era “irritar pessoas idiotas” e “provar” que “a sociedade está muito sensível e se ofende com tudo”, e os movimentos sociais reclamam por causa de “apenas um jogo” – e que, por ser um jogo, “obviamente” não representaria qualquer correlação com as violências materiais que a população gay e trans sofreriam (POTTS, 2016). Da mesma forma, o jogo *Feminazi: The Triggering* – que tem como objetivo “satirizar as feministas da terceira onda”, onde se ridiculariza movimentos de resistência à cisgeneridade, heteronormatividade e misoginia – foi realizado via financiamento coletivo (*crowdfunding*), sendo aprovado na *Steam Greenlight* e comercializado até a presente data.

Tais efeitos também são observados em relação a discussões de raça e etnia nos jogos digitais. Lisa Nakamura pesquisou vídeos e comentários

⁶² Uma das ferramentas da *Steam* se chama “*Steam Greenlight*”, onde os jogos podem ser votados pela comunidade se esses devem ou não ser colocados à venda na plataforma. Essa plataforma não tem qualquer tipo de proibição em relação ao conteúdo dos jogos.

⁶³ Embora o jogo não esteja mais disponível para download, a análise do Youtuber e crítico de jogos Jim Sterling ainda se encontra online: <https://www.youtube.com/watch?v=W-p7mOl1xDE&feature=youtu.be>. Acessado em fevereiro de 2017

xenofóbicos contra chineses no *WoW*, onde a comunidade se posicionava contra empresas comerciais chinesas de *gold digging*⁶⁴. Porém, a identificação de tais indivíduos acaba por se alastrar para qualquer um reconhecido como chinês. Como a livre criação de avatares acaba por impossibilitar o reconhecimento étnico por características fenotípicas, toda a forma de identificação se torna performática – ou seja, alguns comportamentos acabam, sendo rotulados como eminentemente “chineses”. O problema relatado pelos/as jogadores/as não seria então “ser” chinês, mas ‘agir como um’ (NAKAMURA, 2009), fazendo assim que os(as) jogadores(as) não se sentissem “racistas” mesmo quando investiam em estereótipos relacionados a essa raça / etnia. Tal tendência também era comum no MMORPG *Lineage*, onde certos nomes de personagens e/ou raças do jogo poderiam denotar que o/a jogador/a era chinês, criando assim hostilidade contra certas performances e práticas de jogo. Essas práticas, ao mesmo tempo em que são racializadas, constituem tais racializações como simplesmente “coisas do jogo” (STEINKUHLER, 2006). Questões muito parecidas também acontecem em relação a raças/etnias afro- diaspóricas. Tanner Higgin (2009) reconheceu que, enquanto a cultura e estética branca europeia é considerada como a cultura “humana padrão” nos jogos de fantasia, as culturas africanas ou afro-diaspóricas não estão frontalmente representadas na maioria desses jogos, fazendo com que traços dessas culturas emergem apenas quando as comunidades necessitam orientar-se por estereótipos da raça e etnia negras. Ao mesmo tempo, a manutenção dos estereótipos negros ligados ao crime e ao militarismo na grande maioria dos jogos acaba por manter as populações negras dentro do escopo de fantasia da hegemonia branca, ao mesmo tempo em que invisibiliza as possibilidades de crítica dessas narrativas (LEONARD 2006). Da mesma maneira, a representação de árabes e persas – principais grupos étnicos em conflito com o exército americano nas três últimas décadas

⁶⁴ *Gold Digging* é uma prática de maximizar estratégias para arrecadar “ouro” (a moeda corrente dos MMOS, que é conseguida por ações intra-jogo) mais rapidamente. Empresas chinesas costumam empregar jogadores/as para que esses/as mantenham essas estratégias, conseguindo muito ouro em relativo pouco tempo e vendendo-o (legal ou ilegalmente) a outros/as jogadores/as por dinheiro “real”. Tal atividade é o trabalho de tempo integral de cerca de 500.000 chineses/as (DECATUR, 2012a).

– reconhece-se um processo de neo-orientalismo⁶⁵ na constituição dessas personagens dentro dos jogos digitais, constituindo uma visão homogênea, e hostil dessas culturas (SISLER, 2008; HÖGLUND, 2008), criando assim um “eco” com parte da mídia jornalística que compõem as campanhas bélicas norte-americanas como narrativas maniqueístas e civilizatórias (OTTOSEN, 2009, POWERS 2009). Dessa maneira, tais organizações acabam por fazer eco às ideias de Huizinga, visto que a manutenção do círculo mágico, por sua condição performativa, provém não apenas de símbolos e dinâmicas que podem ou não estar nos jogos, mas também de certas performances que são ou não consideradas adequadas – performances essas que são ligados ao mesmo tempo, à mobilidade de homens, brancos, cissexuais e heterossexuais dentro dessas culturas, às possibilidades que esses sujeitos possam manter amplo acesso criativo (material e simbólico) dentro desses ambientes e às fantasias desses coletivos a respeito do Outro.

2.3 – “Theodore Adorno Strikes Back”: Entretenimento, Diversão, Neoliberalismo e o Circuito da Diversão

Dessa maneira, o círculo mágico, em encontro com a informática da dominação, acaba se convertendo em uma série de pressupostos que definem o que seria um momento “de jogo” para uma instância que deve reforçar a separação daquilo que é “de jogo” e do que “não seria”, crivo que é mantido de acordo com pressupostos racistas e cis-heteronormativos. Em um primeiro momento, poderíamos compreender que o mercado neoliberal, centrado em uma lógica de diversidade comercial orientada para “públicos alvo”, poderia simplesmente manter diferentes produtos para diferentes públicos – levando em consideração que o chamado “*pink market*” ainda é um mercado em ascensão. Contudo, como vimos no próprio Gamergate, os jogos digitais não são um mercado como os outros – a necessidade de repetição de sistemas de simulação e mecânicas é central ao jogo, e a própria identidade “gamer” é atrelada a isso. Isso porque os jogos digitais – com suas características diferenciais - se tornaram um importante substrato para a indústria de

⁶⁵ Orientalismo é um clássico conceito dos estudos pós-coloniais, pensado por Edward W. Said (2007), onde reconhece que o ocidente constrói discursos sobre o oriente, simplificando e subalternizando essas culturas para assim aumentar a permissividade e penetração de ideias imperialistas ocidentais.

entretenimento, assim como um aporte tecnológico para possibilidades futuras de implementação neoliberal mais potente.

A compreensão dos jogos digitais como uma cultura que deve ser “filtrada” de temas políticos acaba por nos levar à clássica ideia de indústria cultural, como pensada por Theodor Adorno e Max Horkheimer (2002). Para esses autores, toda ideia da chamada “indústria do entretenimento” pairaria sobre a manutenção de produtos midiáticos cujo objetivo seria a manutenção das ideologias hegemônicas e a alienação dos coletivos. Esses produtos seriam sempre constituídos tendo como ponto de vista principal a repetição de ideias, clichês, jargões e, principalmente, a repetição de uma técnica – ou seja, todas as composições teriam de passar por dinâmicas muito parecidas, visto que qualquer deslocamento técnico poderia retirar o sujeito da lógica predominante. Dessa maneira, Adorno explica que chama essa ideia de “indústria” não só pela ideia de produção massificada, mas também pela técnica que seria repetida à exaustão e compromissada com a reprodução de um modelo mais potente de sujeição. Essa técnica seria, na realidade, uma continuidade dos próprios processos laborais do sujeito – ou seja, uma única técnica subjetivante, criando um círculo vicioso sem fim onde o sujeito não questionaria as lógicas nas quais está inserido, por não reconhecer a repetição da técnica. A potência dessa indústria proveria da própria massificação e composição publicitária – ou seja, produtos que afirmam uma “diferença” para diferentes públicos-alvo – compondo a continuidade de uma subjetividade de “sujeito-indivíduo”, borrando as possibilidades de reconhecimento e consciência de classe – ao mesmo tempo em que é composta por uma técnica comum na qual o sujeito já estaria acostumado. Para Adorno, o indivíduo enxerga-se como um sujeito agente da mesma, mas na realidade, esse é ao mesmo tempo o objeto e o resultado da técnica (ADORNO E HORKHEIMER, 2002). Dessa maneira, a constituição de um “momento de entretenimento” – e também do que o autor identifica como hobbies dentro do “tempo livre” – compõe a construção de fetiches do sujeito que se por um lado agregam significação à sua vida, por outro não o fazem com potência desnaturalizadora do “mundo sério” do trabalho (ADORNO, 2002).

Assim, se inicialmente os jogos digitais já se constituíam um contexto onde as opressões não ocorriam necessariamente como agressões abertas – com a informática da dominação – a noção de “entretenimento” estende essa cultura a uma instância que, ao mesmo tempo, a protege de críticas em relação a seu conteúdo e os elege enquanto “neutros” politicamente. Dessa maneira, o encontro dessas tendências com o círculo mágico como construto performativo acaba por não apenas manter a ideia de que aquilo que é “político” ou mesmo crítico não vá aparecer, mas que esse não *deve* aparecer, para que assim possa manter-se enquanto “entretenimento”. Essas noções são então um entrave para a composição de jogos *queer* – baseados, na maioria das vezes, em lógicas e vivências contrapúblicas que trazem a tona problemáticas políticas - visto que a própria compreensão de um jogo *queer* é passível de desestabilizar esses arranjos.

Contudo, consideramos algumas das compreensões de Theodore Adorno sobre indústria cultural como diferentes daquelas pontuadas nesse trabalho. Inicialmente, não corroboramos com a compreensão de que a indústria cultural é absoluta e homogênea, e de que a técnica necessariamente anularia quaisquer possibilidades de reflexão crítica ou constituição não-hegemônica. Quando questionado a respeito das músicas “de protesto” ou críticas às violentas manobras militares estadunidenses no Vietnã, Adorno inferiu que tais construções culturais acabam por reforçar o funcionamento desse sistema, visto que essas músicas criariam uma ilusão de criticidade enquanto faziam, materialmente, muito pouca diferença (Adorno, 1964). Tais posicionamentos aludem à clara filiação do filósofo a ideias como as de Walter Benjamin, por exemplo, para quem a reprodutibilidade midiática necessariamente recorre no fim da experiência potente inicialmente ofertada (BENJAMIN, 2015). Tal compreensão entra em conflito com a proposta central da desidentificação, para quem o deslocamento de símbolos inicialmente hegemônicos (e a própria multiplicidade desses signos) pode compor diferenças em relação a composições subjetivas e acessos afetivos ao contrapúblico (MUÑOZ, 1999).

Assim, se considerarmos a “indústria cultural” de Adorno não como uma ordem estrutural na qual os sujeitos não tem agência, mas como uma rede

subjetivante hegemônica que interpela esses mesmos sujeitos, essas composições acabam por oferecer substratos teóricos potentes. Uma das possibilidades de diálogo com a teoria do autor se dá exatamente à indústria cultural não estar completamente absorta na ideia de falsa consciência de Frederic Engels – ou seja, de um sujeito passivo que está ligado a uma compreensão binária de consciência (alienado pela ideologia ou resistente a ela). Adorno deixa bastante claro que o sujeito muitas vezes compreende as lógicas que regulam o funcionamento ideológico da indústria cultural, mas não teria substratos para romper com essa situação. De acordo com Adorno (2002):

Os interesses reais do indivíduo ainda são suficientemente fortes para, dentro de certos limites, resistir à apreensão [*Sfassung*] total. Isto coincidiria com o prognóstico social, segundo o qual, uma sociedade, cujas contradições fundamentais permanecem inalteradas, também não poderia ser totalmente integrada pela consciência. (Adorno e Horkheimer, 2002, p. 70)

Adorno, então, faz uma importante reflexão em relação à técnica na indústria cultural – ou seja, de que a técnica se sobrepõe ao contexto e possibilidade de constituir uma experiência própria ou conscientizada, e que o próprio sujeito procura, então, ser interpelado, seduzido por essa técnica. Assim como Judith Butler afirmou que “o sujeito deseja a lei” (BUTLER, 1997), visto que essa seria a única maneira de alçar-se enquanto humano, o sujeito da indústria cultural também deseja ser interpelado por essa e reconhecido como consumidor de entretenimento. No caso dos jogos digitais, o que poderíamos reconhecer como essa “técnica” que subjetiva os sujeitos é o que se chama de *jogabilidade* – ou seja, aquilo que faria do jogo um “bom jogo”. E o bom jogo seria, inevitavelmente, aquele que se foca no que se chama de diversão.

Essa compreensão poderia nos levar a pensar então na “indústria cultural” de Adorno como uma rede de afetos. Isso porque a centralidade da indústria cultural de Adorno está exatamente na composição desse afeto: a diversão:

“Todavia, a indústria cultural permanece a indústria da diversão. Seu controle sobre os consumidores é mediado pela diversão, e não é por um mero decreto que esta acaba por se destruir, mas pela hostilidade inerente ao princípio da diversão

por tudo aquilo que seja mais do que ela própria” (Horkheimer e Adorno, 2002, pg. 64)

Contudo, essa diversão oferecida pelas redes tecidas pela indústria cultural só pode ser corporificada, mais do que apoliticamente, como uma espécie de “anti-política”, focada na interposição de quaisquer elementos possivelmente perturbadores à ordem social – fazendo com que o sujeito, de bom grado, se coloque numa posição alienante, onde a busca por essa diversão o faz ignorar e ser complacente (e até mesmo defensor) desses elementos, vendo-os como necessariamente constituintes de sua própria identidade (no caso, a identidade *gamer*) :

Divertir-se significa estar de acordo. Isso só é possível se isso se isola do processo social em seu todo, se idiotiza e abandona desde o início a pretensão inescapável de toda obra, mesmo da mais insignificante, de refletir em sua limitação o todo. Divertir significa sempre: não ter que pensar nisso, esquecer o sofrimento até mesmo onde ele é mostrado (Horkheimer e Adorno, 2002, pg. 68).

A centralidade da diversão, sua teorização e sua importância para a indústria mainstream de jogos digitais pode ser observada em livros como *A Theory of Fun Game Design*, de Raphh Koster, originalmente *chief game designer* da *Sony Online Entertainment* (KOSTER, 2013). Nesse livro, Koster advoga (como boa parte da indústria e de outros acadêmicos) pelo reconhecimento dos jogos enquanto arte. Entretanto, o autor compreende que para tal, assim como em outras artes, é necessário limitar o escopo na qual os jogos digitais se expressam. Enquanto a literatura e a pintura se organizam de maneiras características – a literatura criando narrativas léxicas, enquanto a pintura criaria representações gráfico-visuais – o jogo digital também teria uma característica única: a apresentação, manejo e organização de sistemas de simulação de uma maneira lúdica. Embora essa unicidade conceitual do jogo digital já tenha aparecido em discursos ludologistas (e proceduralistas), essas questões são de cunho ainda muito mais essencial para Koster. Longe de apenas ser um central elemento de análise, para esse autor as interações cognitivas do/a jogador/a em contato com o jogo digital são os únicos elementos que importariam ao jogo. Uma das passagens mais ilustrativas desse argumento se dá quando Koster comenta duas infames dinâmicas nos jogos *Death Race* (1990) e da franquia *Grand Theft Auto* (GTA). Em *Death*

Race – baseado no filme *Death Race 2000* (1975) - o/a jogador/a deve atropelar pedestres para acumular mais pontos, enquanto em *GTA* – no papel de um criminoso – pode se utilizar dos serviços de uma prostituta e logo depois mata-la para que possa reaver o dinheiro gasto com o serviço. O autor argumenta que, embora reconheça a brutalidade dessas narrativas (principalmente para “não-gamers”), a referência para tal não deveria ser o que esses atos representariam na “realidade”, mas sim o que eles representam enquanto elementos em um sistema de jogo, visto que “é isso que os/as jogadores/as enxergam”. Assim, o sistema de jogo estaria moralmente retirado da “realidade”.

Contudo é importante salientar que essa situação acontece pela própria noção do que seria “diversão” alienada - sendo atrelada a certas técnicas características, do que seria um “bom jogo”. Para poder ter uma medida objetiva do que seria um “bom jogo”, Koster utiliza o conceito de *flow*, proveniente do psicólogo positivo Mihaly Csikszentmihalyi (2002). *Flow* seria um estado mental, onde o sujeito se concentra firmemente em um objetivo, se mantendo imerso, constituindo soluções para problemas e, ao mesmo tempo, sentindo-se realizado. Esse estado mental seria propiciado por ambientes estimulantes e contextos característicos: estímulos que levem o sujeito ao limite de sua capacidade (que não seja por demais fácil, ou demasiadamente frustrantes) e que apresente objetivos claros e possíveis, além de *feedbacks* imediatos em relação ao êxito nesses objetivos. Assim, frente a essas situações, o sujeito tem maior tendência a experimentar o *flow*. Esse estado seria conceitualizado, de acordo com Jeanne Nakamura e Mihaly Csikszentmihalyi, como:

- Intenso foco e concentração no que se faz naquele presente momento
- Fusão de ação e consciência
- Perda de auto-consciência reflexiva (i.e., perda da consciência de si mesmo como um ator social)
- Uma sensação de controle em relação à suas ações; ou seja, a sensação de que pode lidar com a situação por saber como responder os desafios que se seguirão
- Experiência de distorção temporal (tipicamente, a impressão de que o tempo passou mais rápido do que o normal)
- Experiência de uma atividade que é intrinsecamente recompensante, onde a recompensa é apenas uma desculpa para tomar parte no processo (Nakamura e Csikszentmihalyi, 2014, pg. 90)

Assim, a experiências de *flow* acaba por deduzir a necessidade de certas repetições de padrão (que é variável, mas ainda um padrão) sem levar em consideração a possibilidade de questionamento desses padrões – o que o autor chama de “perda de auto-consciência reflexiva” – onde o questionamento do sistema ou mesmo do papel sujeito enquanto agente do mesmo pode acabar com a experiências de *flow*. Dessa maneira, o *flow* como experiência única do “bom jogo” é mais uma composição que mantém o “entretenimento” em um espaço que deve permanecer acrítico – pelo bem da “diversão” e do próprio círculo mágico.

Dessa maneira, o encontro entre a compreensão de *flow* e os jogos digitais acaba se configurando como uma maneira de, ao mesmo tempo, compreender objetivamente o que seria um “bom jogo” (e um “jogo divertido”) e também, novamente, dar credibilidade à mídia. Isso porque acaba criando-se a compreensão de que os jogos digitais seriam uma mídia privilegiada para se enatar o *flow*. Essa ideia acaba por compreender que mais do que simples “diversão”, os jogos digitais poderiam se apresentar como “o futuro” – uma maneira de tornar atividades mais agradáveis, produtivas e, principalmente, fazendo os sujeitos mais “realizados”. Jane McGonigal, em seu influente livro sobre como os jogos digitais representam o futuro da maioria das atividades que fazemos hoje, *Reality is Broken* (2011), afirma que a centralidade dos jogos seria a felicidade – o que faz com que a autora conceitue as pessoas que trabalham na indústria de jogos como “engenheiros da felicidade”. “Felicidade”, de acordo com a autora, é definida como um senso de reconhecimento, de enfrentar desafios “justos” (ou seja, em que o sujeito sabe desenvolvê-los), de estar próximo de pessoas que se gosta e/ou de se fazer parte de “algo maior”. De acordo com McGonigal, a constituição de componentes e sistemas da realidade como jogos – que acentuariam o *flow*, logo, a felicidade – deveriam ser mimetizados por outras esferas da vida cotidiana, como o trabalho e relações sociais. Essa constituição de “futuro dos videogames” acabou por se manifestar em dois principais pontos: a já discutida compreensão de que a diversão (e, logo, o *flow*) é o objetivo maior dos jogos – ou seja, o jogo com “a boa jogabilidade” é aquele que possibilita o estado de *flow* – e a de que os

jogos digitais poderiam “salvar” diversas esferas da sociedade (principalmente o mundo do trabalho), fomentando-se assim a compreensão de gamificação (*gamification*)⁶⁶.

Gamificação seria a associação da lógica da “jogabilidade” (logo, da corporificação do *flow*) a outras atividades – como treinamentos, publicidade, exercício físico, ou mesmo atividades laborais. Propõe-se, então, que o conceito de *gamificação*, utilize-se dos mesmos pressupostos do *flow* – ou seja, objetivos bem definidos, tarefas com uma dificuldade que vai se adaptando às habilidades do sujeito e *feedback* instantâneo (ALVES, 2015). Uma das principais características da *gamificação* seria, então, sua possibilidade de “engajar rapidamente” os sujeitos envolvidos, ao mesmo tempo em que esses seriam motivados por sua “diversão”, podendo assim modificar seus comportamentos (BURKE, 2015). Tal compreensão de *gamificação* como maneira de mudar comportamentos dos sujeitos para que esses se tornem mais adaptados, capazes e com melhor rendimento sem, ao mesmo tempo, força-los violentamente a tal nos traz à compreensão de Michel Foucault de “governo” neoliberal.

Esse governo, para Foucault, é o momento em que a sociedade disciplinar – diferente das sociedades soberanas anteriores a esta – não mais organizam os sujeitos por meio de força e violência, mas pelo que ele chama de disciplinamento – proveniente, então, de uma “sociedade disciplinar” – que deve vigiar, demarcar, designar e submeter esses sujeitos a uma série de atos e performances, cuja repetição contínua constitui assim o que Foucault nomeia “corpos dóceis” – a facilitação da circulação das forças subjetivantes nos sujeitos. Essas repetições performáticas (e performativas) não têm como objetivo simplesmente a sujeição das pessoas a um sistema, mas também a continuidade da ideia de que essa seria “a maneira mais potente” de manter as

⁶⁶ Ian Bogost (2011b) comenta que o conceito de *gamificação* como utilizado empresarialmente não estaria próximo das ideias de Jane McGonigal, de sua própria ideia de “jogo persuasivo” ou mesmo de ideias como de “*serious games*” (jogos educacionais) de autores como Ben Sawyer e Dave Rejeski. Isso porque Bogost reconhece que a gamificação seria a utilização de elementos não-centrais em jogos (como a “premiação” ou status dado à bons jogadores, as chamadas *badges*) como um simples “truque marqueteiro”. Contudo, reconhecemos que o conceito empresarial de *gamificação* e as ideias de McGonigal se encontram ao definir “diversão” como central aos atos de jogar, ligando-os à um conceito pré-definido de “felicidade”.

relações sociais (de trabalho, de relação com a coletividade, de intimidade, etc) – contribuindo assim para a compreensão do poder enquanto não apenas coercitivo, mas produtivo dos sujeitos e suas relações (FOUCAULT, 2008). Seguindo essa compreensão, Foucault reconheceu com forma de ser no contemporâneo (nascido inicialmente nos Estados Unidos) a figura do que ele chamou “homo œoeconomicus”. Essa figura nasce após a dita falência do estado de bem estar social – em que as instituições do Estado deveriam gerir os cidadãos – e a ascensão da lógica liberal, onde para o “melhor funcionamento” social dever-se-ia outorgar ao sujeito a sua própria vigilância e manutenção – ou seja, um sujeito que, para compreender-se enquanto tal deve regular-se, investindo no “bom funcionamento” de si mesmo (e, conseqüentemente, da sociedade, compreendida pela lógica liberal como uma simples junção de indivíduos). A principal ferramenta para esse “bom funcionamento” do sujeito seria a mimetização da lógica liberal do mercado, nascendo assim uma visão do “indivíduo como empreendedor de si” (FOUCAULT, 2008). Os sujeitos devem, então, compreender-se enquanto uma entidade empresarial, onde noções de investimento, risco e competição individual são centrais fundamentam a compreensão de “liberdade” – ou seja, uma concepção próxima da ideia de “liberdade de mercado”, onde a necessidade de investir em si mesmo (independente de intervenções institucionais “diretas”) é o que fundamento a possibilidade de se conceber enquanto indivíduo “livre”. Ocorre então uma “inversão” dos fluxos de influência entre subjetivação individual e funcionamento macro-social:

Essa inversão propôs que a forma econômica funcionasse como princípio de inteligibilidade ou deciframento das relações sociais e dos comportamentos sociais, ou seja, que a forma econômica passasse a servir de racionalidade para organizar o cotidiano das pessoas, como o matrimônio, a educação dos filhos e a criminalidade. (Guareschi, Lara e Adegas, 2010, pg. 337)

Tais compreensões se mostram fundamentais para podermos melhor visualizar como são tecidas as redes nas quais os jogos digitais e a *gamificação* estão inseridos. Cláudio Lucio Mendes (2006) já reconhecia nos jogos digitais (de cunho mais competitivo) a lógica de governo disciplinar, visto que o foco desses na maximização de resultados positivos acabava por incutir aos jogadores/as uma limitação em suas performances, atendo-os/as a

uma série de estratégias pré-definidas – por serem essas as mais “potentes”, e que mais rapidamente alcançam os objetivos propostos. Andrew Baerg (2009, 2014) argumenta que os jogos digitais compreendem não apenas uma organização orientada para que o sujeito seja subjetivado seguindo disciplinarmente ações e estratégias procurando seu melhor desempenho, mas também a naturalização da relação “investimento / risco” apresentado pelo mercado neoliberal. Para o autor, uma das principais noções de mercado / indivíduo neoliberal seria a noção de “risco de investimento”, ou seja, de que seria possível (e necessário) ao sujeito compreender a situação na qual está inserido (possível pelo advento científico) antes de investir em algum plano de ação. Tal compreensão é central ao conceito de “indivíduo como empreendedor de si”, visto que esse entendimento ignora a existência de violências e desigualdade sistêmicas, reiterando a ideia de um sujeito “autônomo” independente das coletividades, e de que todas as problemáticas sociais seriam provenientes de um “erro de cálculo”. Baerg relata que tais condições também são centrais quando se pensa em jogos digitais, visto que grande parte desses mantém mecânicas que relacionam planejamento de ações e risco, localizando tal relação na performance individual do/a jogador/a. Dessa maneira, essas ideias entrariam em confluência também com a compreensão de Theodore Adorno sobre o entretenimento enquanto continuidade das lógicas do trabalho – ou seja, o “investir em si mesmo” como centro tanto do jogo quanto do trabalho - dificultando ainda mais uma consciência contra-intuitiva destas, sustentando as lógicas neoliberais de subjetivação presentes em todas as esferas da vida contemporânea. Embora o próprio Adorno não tenha antevisto tal fenômeno – ele mesmo compreendia que trabalho e “tempo livre” como um mesmo contínuo era uma resistência interessante contra a indústria cultural (2002) – a lógica do neoliberalismo, na necessidade de reinventar novos meios de manter a produção (e modos de subjetivação concernentes a essa), acabou por inverter a lógica que compõe a “diversão”. A compreensão da “diversão” acabou se deslocando, então, de uma instância onde atrapalharia os processos laborais, devendo estar restrito a um espaço de “tempo livre”, para uma instância onde poderia complementar e intensificar a produção, fazendo com que o jogo - enquanto construto que melhor corporifica a “diversão” - acabasse por “colonizar” o mundo do trabalho

(WARK, 2007). Não coincidentemente, ao advogar pela necessidade de manutenção do círculo mágico, Edward Castronova (2004) compara essa instância com o nascimento das chamadas “pessoas jurídicas” no início do século XVII, reconhecendo a necessidade desta enquanto proteção fantasmática aos sujeitos, mantendo, ao mesmo tempo, uma segurança de investimento não-pessoalizadora e o giro do capital.

Tal tendência acabou por se intensificar com a compreensão de *gamificação*, visto que, embora a relação entre jogo e normas sociais tenha existido desde muito cedo, a migração dessas lógicas para o jogo digital – acessível hoje em qualquer lugar e constituinte da web 2.0 – ofereceria uma série de novas possibilidades de manutenção da lógica neoliberal. De acordo com Niklas Schrape:

Até recentemente, a técnica dominante de controle comportamental era o *feedback* negativo. Hoje, com grandes volumes de dados (*big data*) e a *gamificação* existe a possibilidade de constituir-se uma implementação maciça de *feedbacks* positivos em diferentes esferas da sociedade. Tais fenômenos poderiam prenunciar um novo modo de governamentalidade, caracterizado pelo constante monitoramento do comportamento dos indivíduos, assim como sua regulação por opções previamente projetadas, e mecanismos de *feedback* positivo. Essa poderia ser a concretização do liberalismo. (Schrape, 2014, pg. 43)

Embora, em um primeiro momento, essas duas posições possam se apresentar como antagônicas – o jogo como entretenimento “puro” que deve ser resguardado da “vida real”, e a *gamificação* que leva à “vida real” os ganhos dos jogos digitais – ambas acabam por compartilhar lógicas neoliberais, ligadas à visão de “diversão” (e, para autoras como Jane McGonigal, “felicidade”) como objetivo central do jogar. A redutibilidade da “diversão” como necessariamente a corporificação do *flow* e a necessidade de uma filtração de temas e dinâmicas para a manutenção do círculo mágico acaba por manter os jogos em uma cadeia de produção e reprodução limitada muito próxima da ideia de Indústria Cultural de Max Horkheimer e Theodore Adorno, aonde a “técnica” acaba se sobrepondo às possibilidades outras de experiência, ao mesmo tempo em que mantém como “fora de contexto” possibilidades outras de produção de jogos digitais.

Dessa maneira, podemos ver que o “círculo mágico” não protege apenas o jogo digital calcado no “entretenimento” e na “diversão”, mas também a

própria concepção e continuidade de um pensamento neoliberal. Dessa maneira, a possibilidade de perturbação do círculo mágico representa também a perturbação do *status quo* em geral, da manutenção de um pensamento linear que compõe tanto a lógica do entretenimento quanto a do trabalho nas sociedades contemporâneas. Assim – como discutiremos mais extensamente nos capítulos 3 e 4 – não só jogos fora desse escopo não alçam sucesso comercial como sua própria condição enquanto “jogos” é questionada, assim como a preocupação de que esses vão “corromper” os outros jogos. Não por coincidência a diversidade de gênero, sexualidade e raça nos jogos é considerada juntamente com a proposta de outras mecânicas ou gêneros menos tradicionais (como os chamados “simuladores de caminhada”⁶⁷) como “destruindo os jogos digitais”. Assim, entendemos que existe uma relação próxima entre a técnica, a manutenção da cis-heteronormatividade e da compreensão de “diversão” como necessária para a composição das organizações subjetivas neoliberais dentro das culturas de jogo digital.

Entretanto, como já delineado anteriormente, diferente da ideia dos autores da Escola de Frankfurt, penso que, longe de constituir uma estrutura rígida e organizadora, essa “indústria cultural” manteria um “circuito de entretenimento” afetivo, centrado na “diversão”. A diferença se dá exatamente na condição do “circuito de entretenimento” enquanto construto performativo – ou seja, que não se materializaria rigidamente no tempo, mas que deve ser sempre reiterado de modo a parecer natural e estático. Mas, como nos traz Judith Butler, é exatamente nessa reiteração – que, contingentemente, pode “falhar” em materializar o mesmo efeito de verdade e naturalidade - que pode ocorrer o estranhamento e a composição de novas possibilidades subjetivas. Ao mesmo tempo, a desidentificação coloca que o problema não seria a “técnica”, mas sim quando essa é colocada a serviço da manutenção dos circuitos (como o do entretenimento) que mantém o *status quo*, mas que ainda assim existe a possibilidade contrapública do uso do entretenimento. Essa possibilidade se encontra nos usos críticos e deslocados (ou na corrupção)

⁶⁷ “Simulador de caminhada” é como são chamados jogos digitais, na maioria das vezes em primeira pessoa, onde o/a jogador/a interage com o cenário, na maioria das vezes com pouca (ou nenhuma) ação ou violência. Por ter mecânicas limitadas e baixa agência, ele é considerado mais próximo de experimentos de arte digital do que de jogos digitais.

dessas técnicas. Assim, penso que os jogos *queer* são constituídos por elementos característicos e clássicos da cultura dos jogos digitais, mas que são deslocados para pensar dinâmicas que contrastam, perturbam e confundem a lógica escapista e apolítica do círculo mágico / circuito do entretenimento. É partindo dessa premissa que os jogos digitais *queer* podem se organizar – estando, ao mesmo tempo, dentro dessas lógicas e conflitando com as mesmas.

Capítulo 3: A Morte dos/de Videogames: Composições Queer Dentro da Cultura dos Jogos Digitais

"Gamers". That's what the misogynerds started calling themselves, once they invaded your planet. To make it worse, they act as if this is the way it's always been, as if Videogames was a planet that they alone discovered, as if your people hadn't been there first⁶⁸."

- Dietrich "Squinky" Kiai, *Quing's Quest VII: The Death of Videogames*

A Morte dos/de Videogames (um trocadilho com o fim de um planeta / civilização de nome *Videogames*) é o subtítulo do jogo de *Twine*⁶⁹ de Dietrich "Squinky" Kiai, chamado *Quing's Quest VII: The Death of Videogames*. Os deslocamentos e a relação entre os jogos *queer*, as dinâmicas dos jogos digitais e de sua história, assim como a relação entre esses movimentos e o *mainstream* (e, principalmente, à pretensa hegemonia de homens, brancos e heterossexuais enquanto produtores / consumidores) são o tema central desse jogo. Utilizo-o então como título desse capítulo, visto que o jogo acaba por se mostrar uma síntese das propostas, relações e críticas dos jogos *queer* em relação às culturas de jogo digital.

Como pudemos acompanhar até aqui, os jogos digitais são uma mídia calcada em sistemas de simulação, que no encontro com algumas tendências da web 2.0 e da compreensão de "entretenimento" acabam por se materializar (enquanto *mainstream*) como uma cultura adversa à diversidade de público, assim como rejeitar mecânicas e sistemas que remetam a experiências fora de uma "diversão" acrítica. Dessa maneira, faz-se necessário compreender de que como tal arranjo possibilita desidentificações dentro da cultura de jogos digitais. Necessitamos, então, remeter a algumas definições do que tem se chamado *queer games*, e de que maneira suas propostas resistem aos sistemas de opressão (principalmente de gênero, raça e sexualidade). Apresento, então, alguns jogos *queer*, e proponho investigar de maneira mais pontual (e procedural) como algumas das mecânicas desses utilizam-se das preposições dos jogos digitais para contrastar as lógicas de produção de sujeito incrustadas

⁶⁸ "'Gamers'. Era assim que os misogynerds começaram a se chamar depois que invadiram seu planeta. Para piorar, eles agiam como se tivesse sido sempre assim, como se Videogames fosse um planeta que eles descobriram sozinhos, como se seu povo não estivesse lá antes deles."

⁶⁹ *Twine* é uma ferramenta simplificada de escrita de meta-textos, fundamental para a consolidação das cenas *queer* de jogos digitais, sendo sua popularização parte do que se chama de "Revolução do *Twine*". Essas relações serão melhor discutidas posteriormente.

aos mesmos, utilizando-se, ao mesmo tempo, de substratos dessa cultura e de composições históricas que organizam as temáticas *queer*. Divido, então, esse capítulo em duas partes: na primeira, apresentaremos um pouco mais das contestações dos jogos *queer* à cultura de jogos digitais *mainstream*, assim como abordarei jogos que constituem negociações entre a cultura de jogos digitais e duas concepções da produção cultural dos movimentos *queer*: a negatividade *queer* de Lee Eldeman e a Utopia *Queer* de José Esteban Muñoz, e de que maneira essas – juntamente com estratégias reconhecidas nos movimentos que se identificam enquanto *queer* – providenciam o deslocamento de elementos narrativos da cultura dos jogos digitais. Na segunda parte, abordaremos como os jogos digitais *queer* – baseados nas compreensões sobre o erro e temporalidades em Jack Halberstan – constituem resistências ao “circuito do entretenimento” acrítico utilizando-se de uma corrupção das lógicas da “diversão” e do *flow* – a qual nomeio uma estratégia de “contra-flow”. Por fim, veremos como essas duas instâncias – *worldbuilding* e *contra-flow* – acabam organizando os jogos digitais *queer* para além de uma compreensão de “jogo empático”, e rumo à constituição contrapública do que chamaremos “Coalizão Vulnerável”. Duas investigações mais locais desses efeitos – de que maneira essas rearticulações das dinâmicas e da própria ideia de jogo digital e “coalizão de vulnerabilidades” são compostas pelas comunidades que os constroem / são construídas por eles dentro da cena da Baía de San Francisco de jogos digitais *queer*, e quais os impactos de tais jogos e agenciamentos em vídeos de *Let's Play* feito por comunidades *mainstream* brasileiras – serão enfocados, respectivamente, nos capítulos 4 e 5.

3.1 - “Queerfuturismos” – Sexo, *Worldbuilding*, Negativismo, Utopia

Se levarmos em consideração que a própria proposição do jogo digital e do círculo mágico dentro do *mainstream* está ligada à acriticidade, a possibilidade de compreender os jogos digitais enquanto plataforma produtiva politicamente nasce, então, de poder enxergar esse meio por perspectivas diferenciais. Assim, a compreensão do que seriam “jogos digitais *queer*” se inicia pela própria compreensão do termo “*queer*”. Como já abordado no capítulo 2, a maioria das organizações e pessoas que compõe esses jogos não

o consideram como apenas um termo guarda-chuva designando sexualidades e gêneros fora do escopo heterossexual e cissexual (como é o LGBTQ, por exemplo), mas como uma proposta opositora das identidades sexuais e de gênero que organizam os sujeitos nas composições sociais. Assim, a compreensão de “queer” se relacionaria muito mais a oposições contestadoras da hegemonia sexual e de gênero (e, interseccionalmente, de raça, gênero, geração e classe) do que, em si, em organizações identitárias - embora tal diferenciação possa ser considerada porosa e tênue, como explicaremos adiante. Isso porque se compreende que, apesar de não ser eminentemente voltado a uma lógica identitária, as possibilidades de questionamento às lógicas vigentes seriam provenientes das experiências de pessoas que não estariam dentro dos parâmetros normativos. Em uma explicação do que seria “um jogo *queer*”, Merrit Kopas e Naomi Clark definiram a importância dessa palavra para delinear uma proposta ética não só para pensar a sexualidade, mas para pensar uma possibilidade diferencial de experiência em relação a normatividades:

“Queer”, para mim, era uma válvula de escape de um sem número de narrativas arraigadas e definitivas para um modo de existência que continua a se questionar a respeito das formas naturalizadas de ser. Eu provavelmente colocava muita expectativa em uma única palavra, considerando-a uma filosofia de vida. Mas existe algo a respeito da origem plástica do *queer* – o questionamento da heteronormatividade, assim como de sua contraparte, a homonormatividade – que ainda me interessa. (KOPAS E CLARK, 2014a, pg. 4)

É importante notar como, muitas vezes, tais discursos não apenas resistem definições fixas do que seriam os jogos *queer* como investem na relação verbal entre esses movimentos e os jogos digitais: ou seja, mais do que “produzir jogos *queer*”, fala-se em “*queerizar* os jogos”, compreender que os jogos mantêm lógicas normativas, mas que ao mesmo tempo contém elementos e possibilidades de constituir discursos não-hegemônicos a respeito do contemporâneo (principalmente em relação à sexualidade e gênero). Tal perspectiva entra em contato com a ideia de Lauren Berlant e Michael Warner, de que o *queer* não seria um meta-discurso, mas as possibilidades de organização de discursos para, ao mesmo tempo, desafiar contextos naturalizados e compor novas alternativas (BERLANT E WARNER, 1995). Se

levarmos em consideração que a indústria de jogos contemporânea se foca na “diversão” e na corporificação do *flow* enquanto posição majoritária, compreender uma maior gama emocional é, então, investir na possibilidade de *queerizar* os jogos. Assim, ao contrário de Jane McGonigal – que reconhece que “recompensa emocional” seria apenas o reforço do que ela chama de “felicidade” – os jogos digitais *queer* compõem agenciamentos emocionais com uma série de outros sentimentos: tristeza, melancolia, dúvida, frustração, ansiedade, e, embora também contenha muitas vezes sentimentos mais comumente ligados ao conceito de “felicidade” da autora (como superação, alegria, sentimento de pertencimento, de “fazer parte de algo maior” ou senso de satisfação), esses são normalmente trazidos à tona de forma “agridoce”, ou seja, nunca como uma questão de “completude” ou senso de “fechamento de ciclos” normalmente associados a uma plenitude de “felicidade”. Bonnie Ruberg (2015) afirma que tais sentimentos, embora fazendo parte da grande maioria dos jogos, não são reconhecidos como importantes para os jogos digitais, sendo necessário então reconhecer tais agenciamentos:

Como qualquer outra forma de arte, jogos digitais podem engendrar e efetivamente engendram um amplo espectro sentimental. O tradicional foco míope na diversão acaba por excluir uma rica gama de emoções – entre elas raiva, frustração, medo, apreensão e mágoa – que de fato poderiam desenvolver a mensagem de um jogo do mesmo modo (se não mais efetivamente) que seu conteúdo e mecânicas. (RUBERG, 2015, pg. 110)

Dessa maneira, uma ampla gama de questionamentos acaba por se abrir: de que maneira é possível constituir jogos que vão além do sentimento de “felicidade” composto pela repetição de um *flow* que necessariamente compõe os mesmos padrões afetivos? Seguindo por tal direção, os jogos *queer* (ou a *queeração* dos jogos) acaba não apenas questionado os circuitos de acesso e consumo de jogos, mas também as próprias condições de possibilidade de produção dentro da indústria – principalmente as indústrias AAA - e o quanto essas categorias estão muito próximas. Considerado um manifesto e um dos primeiros documentos oficiais a pensar os jogos *queer*, o livro *The Rise of Video Game Zinisters* de Anna Anthropy (2012a) aborda exatamente a ligação entre a repetição dos jogos e a necessidade desses de constituir experiências ditas “universais” para que se possa, financeiramente,

ter o retorno necessário aos investimentos de grandes conglomerados de mídia que produzem jogos AAA. Para a autora, o investimento maciço de grandes corporações não abre espaço para que experiências outras possam ser ali produzidas, sendo então mais viável economicamente a repetição das dinâmicas (com pequenos diferenciais), tendo como objetivo alcançar os mesmos efeitos. Como efeito cascata, essa manutenção é estagnada no momento em que os jogos costumam ser produzidos por um mesmo grupo de pessoas (homens, brancos, cis-heterossexuais), refletindo apenas experiências comumente ligadas a esse grupo, fazendo com que outros grupos de pessoas se sintam excluídos e alienados dessas culturas⁷⁰. Assim, utilizando de exemplos próprios de seus jogos constituídos por sua vivência enquanto mulher trans, Anthropy advoga por uma cultura que compreenda os jogos digitais como *zines*. *Zines* são materiais escritos e/ou desenhados, na maioria das vezes de rápida manufatura e impressos a baixo custo e/ou com baixa qualidade e de cunho altamente autoral. Levando em consideração que os *zines* foram muito populares (e ainda o são dentro da Baía de San Francisco, por exemplo), eles são comumente considerados uma das ferramentas mais importantes para a divulgação e popularização de movimentos como as *Riot Grrls*⁷¹. Dessa maneira, Anthropy advoga não só pela diversidade nos jogos, mas por uma nova cadeia de produção, distribuição e conteúdo diferencial, de jogos pessoais, mais “livres” das necessidades do mercado feitos por indivíduos únicos ou pequenos grupos, atenta às possibilidades transformativas da mesma.

Faz-se necessário, então, construir diferentes ferramentas para dar possibilidades de modificar os circuitos de produção–reprodução–consumo de jogos digitais *queer*. A própria Anna Anthropy em seu livro introduz alguns *softwares* simples de criação de jogo, como *Game Maker* ou *ZZT*. Uma das ferramentas mais populares e reconhecidamente fundamental para o

⁷⁰ Tais questões já eram levantadas por grupos de mulheres desde a década de 1990, onde se reconheceu que a alienação de jovens meninas dentro da indústria de videogames tinha impactos profundos na alfabetização digital e tecnológica dessas, sendo uma das causas do *gender gap* tecnológico (autora, ano)

⁷¹ Os movimentos *Grrrl*, inicialmente conhecidos como *Riot Grrrls*, começaram como culturas *punk* feministas do início dos anos 1990. Embora tenha nascido nessas cenas, o termo acabou sendo usado genericamente para se referir a diversos movimentos “faça você mesmo” que tomavam elementos da cultura pop para constituir leituras críticas de gênero e sexualidade (GELAIN E PLIZ, 2017).

nascimento de uma cena de jogos *queer* foi o programa chamado *Twine*. *Twine* é um editor de metatextos criado por Chris Klimas em 2009, gratuito, possível de instalar em quaisquer computadores (rondando até mesmo em *browser*) e que não exige nenhum conhecimento em programação. Todo seu *layout* é composto por passagens escritas onde o/a criador/a pode escolher como se conectam com a passagem anterior. Embora muito simples, ela é uma ferramenta que também possibilita a apresentação de áudio e figuras e a memorização interna de conteúdos (ou seja, a possibilidade de criar sistemas e regras). A importância dessa ferramenta para essas cenas é tão influente que se convencionou chamar sua popularização e propagação (principalmente no ano de 2012) de “A Revolução do *Twine*”. A acessibilidade, facilidade de acesso (a maioria dos jogos de *Twine* são disponibilizados em *browser*), convergência com outras mídias (principalmente com a literatura) e agilidade de produção (a maioria dos jogos são criados por apenas uma pessoa) e um circuito de acesso próprio (como os fóruns do *Twine* e, mais tarde, o *itch.io*⁷²) inaugura uma série de possibilidades de produção, acesso e criação de comunidades diferenciais. A personalidade desses jogos, assim como sistemas de simulação que não enfatizassem uma compreensão de “vitória” ou “derrota” e o foco na narrativa faz com que autores como Alison Harvey (2014) e Luiza Bragança, Rosilene Mota e Eduardo Fantini (2016) afirmem que existiria um encontro potente entre a falta de mecânicas de “vitória” em jogos de *Twine* (embora a constituição de um sistema de pontos e *feedback* seja possível) e a questão de resistência às tradicionais narrativas competitivas como forma de constituir possibilidades afetivas e simbólicas diferenciais. A proximidade entre o *Twine* e a literatura tradicional foi o que levou a “revolução” a ter como figuras mais icônicas (e bem sucedidas) mulheres transexuais, visto que essas já haviam construído redes e cenas literárias com objetivos próximos dos da “revolução do *Twine*” (contar histórias pessoais / sobre transexualidades) nesses mesmos locais (KOPAS, 2015) – fazendo parte, então, do que alguns críticos chamam de “Renascença Transexual” norte-americana (CROSS, 2014).

⁷² *Itch.io* é uma plataforma de distribuição de jogos digitais independentes (sejam eles comerciais ou não). A plataforma tem como foco a customização de páginas pessoais para exposição de jogos, entrando assim em concordância com os movimentos *indies* centrados na personalidade e expressão artística, como as cenas *queer* de jogos digitais.

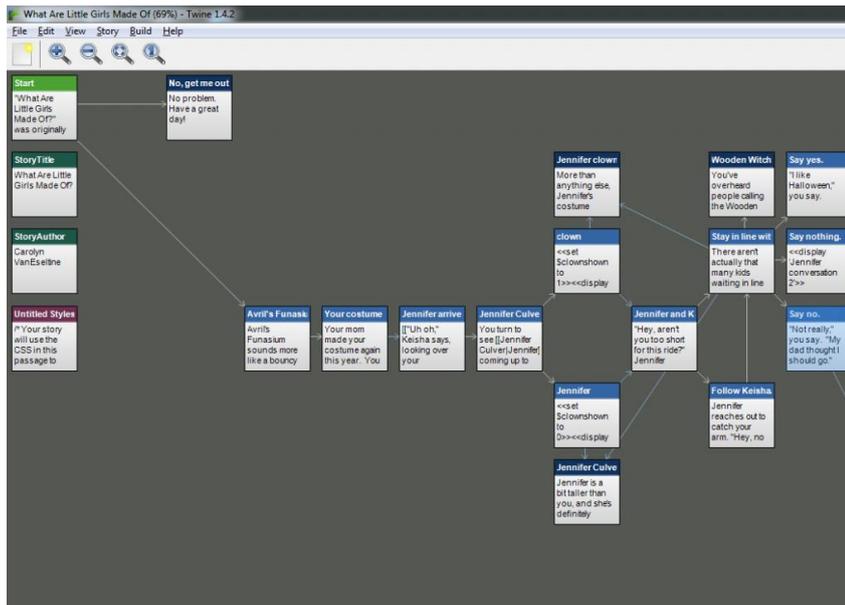


Imagem 1 - Interface de produção do *Twine*

A flexibilidade do *Twine* ligado a diferentes movimentos culturais LGBTQ acabou por resultar em uma cena de criação de jogos com foco maior na narrativa, ou seja, jogos centrados em contar histórias ao invés de oferecer desafios competitivos. A necessidade de contar histórias sobre pessoas LGBTQ (principalmente mulheres transexuais) de uma forma diferente daquela contada pela mídia *mainstream* (e, principalmente, pelos jogos digitais) são importantes objetivos da cena. Dessa maneira, podemos compreender que, embora a cultura de jogo digital *mainstream* se mostre retro-alimentadora de uma mesma dinâmica, seu encontro com movimentos históricos (ou contemporâneos) e com circuitos alternativos de produção podem compor jogos, concepções, mecânicas e sistemas de simulação diferenciais daqueles centrados na “diversão” como compreendida pela enação do *flow*.

Dessa forma, fazendo parte de um movimento cultural mais extenso, os primeiros jogos *queer* produzidos em *Twine* que ganharam algum reconhecimento fora dos circuitos comuns à plataforma tinham como proposta mostrar vivências e experiências sexuais de pessoas não-heterossexuais / cissexuais. Tal objetivo se mostra complexo quando se leva em consideração a relação entre sexo e jogos digitais. Para além das questões da misoginia já mencionadas, autores como Rob Gallagher (2012) relatam que a sexualidade mantém uma relação paradoxal com os jogos digitais. Se por um lado

iconografias sexuais estão presentes em uma quantidade bastante grande de jogos, e os jogos digitais representem um lugar muito próximo do lugar da fantasia da masturbação (praticado por homens cissexuais jovens, em atividades consideradas repetitivas e de potencial catártico) raramente atos sexuais são simulados mecanicamente nos jogos. Isso porque a sexualidade é usada como “prêmio” (*achievement*) para os bons jogadores – seja esse prêmio na forma de imagens sexualizadas de mulheres, referências a atos sexuais (a representação gráfica do ato sexual é rara fora do circuito de jogos pornográficos) ou da possibilidade de acesso a mais linhas narrativas de personagens específicas. Dessa maneira, devido ao imperativo de manutenção da fantasia de poder e potência das masculinidades a esquematização de mecânicas dos atos sexuais poderia, ao mesmo tempo, colocar em xeque a fantasia de poder masculino e perturbar as restrições performáticas necessárias aos atos sexuais que visam à manutenção da heteronormatividade (KRZYWINSKA, 2012).

Contudo, esses jogos produzidos no *Twine* tinham como objetivo não apenas proporcionar uma experiência sexual não-heterossexual, mas também romper com a própria compreensão da sexualidade ligada a valores heteronormativos. Lee Edelman (2004) nos coloca que as identidades LGBTQ acabam sendo alçadas a um papel político de abjeção por constituírem uma sexualidade fora do escopo reprodutivo. Isso porque, para o autor, a centralidade fantasmática da sociedade ocidental é a Criança, um ser inocente e frágil, que deve ser protegido a qualquer custo e, longe de representar qualquer criança “material” ou histórica, representa a continuidade simbólica da cultura e do que se convencionou representar como “A Espécie Humana” – ou seja, a própria compreensão da existência de um futuro (que se funda na repetição do passado), a qual o autor identifica como “futurismo”. Dessa maneira, a necessidade de relacionar o futurismo à “proteção” das crianças, à família burguesa ou à necessidade da “reprodução” (tanto da espécie quanto das ideias e do capital) faz com que aqueles/as reconhecidos como *queer* sejam afastados e regulados por significarem o “fim do futuro”, por serem ameaçadores à fantasia futurista. Contudo, longe de propor que as comunidades e indivíduos LGBTQ se adequem a essas fantasias – compondo

famílias “tradicionais”, adotando crianças, restringido sua sexualidade a uma mimese heteronormativa – o autor propõe que essas incorporem essa centelha “destrutiva” da fantasia social. Constituindo um paralelo entre a visão dos LGBTQs como “destruidores da sociedade” com o “sintoma” na teoria lacaniana – a compreensão de que o sintoma, como representante da pulsão de morte, acaba por realçar o “desencaixe” do simbólico que representaria a sensação de unidade e de completude do sujeito e do tecido social -, Edelman conclama as pessoas que se identificam enquanto *queer* que corporifiquem a força disruptiva da organização social, tornando-se agentes da perturbação, convertendo-se em um lembrete do preço pago pela fantasia futurista, enxergando na negação do futuro e da primazia quase niilista do presente como uma possibilidade de construir afetos, relações e prazeres contrapúblicos.

A sexualidade não-heterossexual ocupa um lugar central na posição abjeta de “destruidores do futuro” das pessoas LGBTQ. Essa é comumente considerada “imprópria para as crianças” (e, logo, para A Criança) e, por servir de lembrete que existe uma possibilidade não-procriativa na sexualidade, acaba por constituir-se como entrave para a manifestação do futurismo reprodutivo. Assim, a centralização do ódio às populações não-cis-heterossexuais acaba por centrar-se nas relações sexuais, mantendo inclusive uma aura de “tolerância” necessária para a fantasia do futurismo liberal-humanista (que discutiremos posteriormente). Tal arranjo pode ser observado, por exemplo, em falas clássicas de autoridades religiosas que conclamam “amar os homossexuais, mas desprezar a homossexualidade”, ou ainda a opinião conservadora recorrente de que homossexuais podem “fazer o que quiserem, desde que privadamente” (e, principalmente, longe das crianças) – ou seja, seguindo uma organização heteronormativa da relação entre a heteronormatividade, sexualidade, público e privado. Isso porque a compreensão da sexualidade não-reprodutiva não perturba apenas as relações da heterossexualidade, mas também compreensões subjetivas provenientes de organizações históricas. Michael Warner e Lauren Berlant (1998) reconhecem que a própria compreensão do que seria “intimidade” em nossa cultura é constituinte da heterossexualidade, proveniente então de um projeto de Estado

burguês heteronormativo. Assim, a noção de “intimidade” tem ligações muito próximas à condição da “sexualidade” como algo “estritamente pessoal”, que não seria simplesmente relegada à esfera privada como faria o papel de instituição que performativamente marca a fronteira com o público. Além disso, a intimidade acaba compreendendo-se fantasiosamente como um “local seguro” para onde o sujeito que vive a esfera pública retorna, onde as contradições da vida no capitalismo acabariam por não mais influenciá-lo. Assim, no capitalismo contemporâneo, “A comunidade é imaginada por cenas de intimidade, conjugalidade e parentesco; uma relação histórica com o futurismo é restrita a uma narrativa geracional e de reprodução” (WARNER E BERLANT, 1998, pg. 554). Assim, a relação de “intimidade” com as organizações de produção capitalista se mostram próximas e necessárias. Dessa maneira, a compreensão do sexo em público, sexo casual ou mesmo de “intimidades alternativas” propagandas por pessoas e práticas sexuais LGBTQ – que, pretensamente, não mantém relações com a continuidade (física e simbólica) da espécie – se tornam ainda mais difíceis e necessariamente “alternativas” – além de consideradas perigosas e ameaçadoras à ordem social.

Dessa maneira, existe a composição política de uma celebração do sexo “público” – não necessariamente “em público”, mas como produto, interesse e a respeito de uma esfera pública, em contraponto à visão politicamente restrita e liberal do “sexo da intimidade”. Edelman enxerga nessa “celebração”, assim como outras noções consideradas sexualmente “anti-sociais” – como o hedonismo, a promiscuidade e o narcisismo – formas de novamente corporificar o sintoma laciano, ao que ele chama de “sintomossexualidade” (*synthomossexuality*). Esse investimento seria, então, uma compreensão de investimento no presente – ou seja, no gozo proveniente do sintoma - e não em uma continuidade futurista. Em consonância com essa compreensão, Leo Bersani afirma:

“A obsessão do homem gay pelo sexo, longe de ser negada, deve ser celebrada – não por sua virtude comunal, não por seu potencial paródico do machismo, não porque oferece um modo genuíno de pluralismo para uma sociedade que, ao mesmo tempo, celebra e pune o pluralismo, mas sim porque essa nunca deixa de rerepresentar o homem fálico introjetado como um infinitamente amado objeto de

sacrifício. A homossexualidade masculina propagandeia o risco do próprio sexo como um risco de autodesprendimento, de perder a si mesmo de vista e, dessa maneira, propõe e perigosamente representa o gozo (*jouissance*) como um modo de ascese” (BERSANI, 2009a, pg. 30)

Dessa maneira, para além de uma experiência sexual não cis-heterossexual, a compreensão do sexo como parte da sintomossexualidade acaba por compor jogos que compreendem a sexualidade mais do que uma maneira de pensar intimidade, sentimentos como amor e confiança (pelo menos, dentro de um ideal romântico-heteronormativo), na qual manteria uma aposta no futurismo e na “intimidade” como forma de prazer, mas o sexo como forma de expressão do *queer*. Dois jogos em *Twine* ilustram bem essa tendência: “*Fuck That Guy*”, de Benji Bright (2013) e “*Encyclopedia Fuckme and The Case of the Vanishing Entree*” de Anna Anthropy (2011).

Em *Fuck That Guy* o/a jogador/a é colocado no papel de um homem gay que tem como objetivo simplesmente transar. Estando em um bar *gay*, algumas alternativas aparecem ao/à jogador/a – pessoas que passam por ele e o interessam, pessoas próximas disponíveis em seu aplicativo de celular, o DJ da festa, etc. Nenhum dos homens é apresentado pela aparência física, mas pelas atitudes – o modo como anda, fala, as fotos que aparecem nos aplicativos, etc. Após a “escolha” do homem, o/a jogador/a é apresentado a alguns contextos e deve escolher – na maioria das vezes - entre duas reações. Algumas dessas reações levam ao desenvolvimento da história (e da transa), enquanto algumas dão a história por encerrado com a frase “So you didn't get laid this time - bummer” (“Dessa vez você não transou”, enquanto “bummer” é uma expressão sem equivalência no português, que significa aborrecimento e desapontamento). Os atos sexuais são detalhadamente narrados e, em sua maioria, contém elementos sexuais como sadomasoquismo, frottage⁷³ (com e sem roupa), sexo em público, *ménage*, exibicionismo etc. Nenhum dos atos possíveis é um ato que poderia ser chamado de “usual” – ou seja, apenas dois parceiros fazendo uma rotina de beijos, sexo oral e penetração, como é de praxe em filmes pornô *mainstream*, por exemplo, fazendo questão de retirar a sexualidade de um parâmetro normativo (ligado à rotina do sexo heterossexual). O jogo, proceduralmente, coloca o/a jogador/a nessa posição:

⁷³ Frottage é o ato sexual que consiste em esfregar os genitais sem penetração.

não existem “escolhas livres” de atos sexuais, ele/a deve aceitar o que está sendo proposto ou negar veementemente. Dessa maneira, o jogo acaba por se colocar dentro de uma relação chamada *kinky*, em contraponto a uma sexualidade *vanilla* - binômio que representa o sexo “incomum” em contraponto ao sexo “convencional”.

Já em “*Encyclopedia Fuckme and The Case of the Vanishing Entree*” o/a jogador/a assume o papel de uma sadomasoquista submissa chamada Encyclopedya Fuckme, que recebe um convite para jantar de uma dominadora chamada Anni. Ao chegar ao local, o/a jogador/a descobre que a intenção de Anni é, na realidade, canibalizar a protagonista. O título do jogo se refere, então, ao próprio canibalismo (“The Case of Vanishing Entree”, traduzido, significaria “o caso da entrada [culinária] desaparecida”), enquanto *Encyclopdia Fuckme* remete, ao mesmo tempo, à designação da personagem principal como submissa (o pedido para ser fodida) e aos livros de *Encyclopedia Brown*, série de livros escritos por Donald J. Sobel, livros que seguiam o estilo Livro-Jogo⁷⁴, sendo essa uma das inspirações do jogo. A outra referência são os chamados Simuladores de Namoro, gênero de jogos proveniente do Japão, onde o/a jogador/a deve seduzir outra (ou outras) personagem(ns). O jogo foi feito, de acordo com a criadora, por uma vontade de se fazer “(...) jogos sobre namoro e sexo que são escritas por pessoas de verdade, jogos que compreendessem desejo e interação, ao invés de fantasias solitárias sobre nerds e seus haréns” (ANTHROPY, 2012b). Ambas mídias inspiradoras – livros-jogo e simuladores de namoro – acabam por delinear as mecânicas do jogo. O/a jogador/a é apresentado/a a um contexto, e deve escolher a variedade de respostas (que na maioria das vezes, são uma mais cooperativa e outra mais hostil), sendo o resultado obtido dependente daquela resposta, assim como o final da narrativa alcançado (no caso de *Encyclopedia Fuckme*, são três). O texto é escrito com alguma literalidade e coloquialismo, visto que o texto emula o estilo de escrita da maioria dos Simuladores de Namoro – estilo

⁷⁴ Livros- Jogo – conhecidos também como Aventura Solo ou Faça Sua Própria Aventura – são livros de narrativa não-linear, onde o/a leitor/a-jogador/a é apresentado a uma situação em que deve escolher o que fazer, o que leva à diferentes continuidades de narrativa (algumas resultando no final da história, com a morte da personagem principal, por exemplo).

proveniente da tradução do japonês, logo, longe da compreensão literária que os jogos de *Twine* costumam apresentar.

Tanto *Fuck That Guy* como *Encyclopedia Fuckme* remetem às questões de negatividade *queer* compostas por Lee Edelman, principalmente aquilo que o autor chamou de sintomossexualidade (*sinthomossexuality*). Em relação à *Fuck That Guy*, críticos de jogos digitais como Riley MacLeod (2015) argumentam que o jogo parece lhe recorrer no tropo da hipersexualização do homem gay. Ele reconhece uma ligação inerente entre a sexualidade casual - quase anônima - entre homens, onde a única diferença entre as pessoas se encontra não em suas personalidades ou na relação, mas nos atos sexuais diferentes, com a ideia de que os modos de vida da homossexualidade masculina abraçariam um niilismo sexual sem sentido. Dessa maneira, a “celebração” do sexo *kinky* como forma de viver as identidades gays acaba se constituindo como contraponto político tanto a perspectivas mais “pragmáticas” (que tentam desvincular as homossexualidades das práticas sexuais não tradicionais, relacionando-a mais com pautas mais normativas como casamento e adoção) quanto ao deslocamento das identidades homossexuais para uma compreensão *queer* de reflexão crítica das sexualidades não-heterossexuais – assim podendo ser considerado como remetendo à sintomossexualidade e ao negativismo *queer*. Já em *Encyclopedia Fuckme*, o que chama atenção é que na sistematização das relações sadomasoquistas do jogo (ou de outros jogos de Anna Anthropy sobre sadomasoquismo, como *Spider Queen From Mars* [2011] e *Mighty Jill Off* [2008]) é que nelas não estão inclusas mecânicas que versam sobre temas como “consentimento”. A noção de consentimento tem sido altamente trabalhada pelas comunidades BDSM e *kinky* (ainda mais depois do que se tem considerado uma visão “problemática” dessa questão trazida pelo livro / filme *Cinquenta Tons de Cinza* [2015]), assim como pelos próprios jogos *queer* e suas comunidades (como veremos posteriormente) (BARKER, 2013). A noção de consentimento, normalmente associada à necessidade de diminuir as vulnerabilidades sexuais decorrentes da normatização das violências de gênero, é utilizada também, entre outras coisas, para alçar o BDSM e outras sexualidades *kinky* a uma posição de legitimidade sexual, tanto simbolicamente quanto legalmente (GREENBLATT,

2016). Se levarmos em consideração que Anthropy compõe os jogos como fantasias sádicas, ignorando questões políticas como consentimento – inclusive, investindo na fantasia de violência e violação (Encyclopedia abertamente pede à dominadora que pare, e diz que “até gosta de facas, mas que deveriam ter combinado antes”). Assim, compreensões como de “intimidade” e “confiança” entre submisso/a e dom como compostas dentro da ética do BDSM são ignoradas, rompendo qualquer possibilidade de diálogo com a noção de “intimidade” trazida por Warner e Berlant, podemos conceber tais traços como remetendo à sintomossexualidade de Edelman.

Dessa maneira, não apenas a constituição de circuitos diferenciais de produção e acesso de jogos digitais compreendem-no como uma maneira de resistir ao mercado *mainstream* e ao “circuito da diversão”, mas também o investimento em temas da sexualidade longe de uma compreensão dessa como “prêmio” (ligada às masculinidades hegemônicas) e do jogo digital como inerentemente heteronormativo (onde a sexualidade não é “algo do jogo”). Tais compreensões acabam, então, fazendo eco a outras produções dentro de resistência às ideias de reprodução e assimilação LGBTQ dentro do campo *queer*. Assim, novamente, compreende-se a centralidade da ideia de produção por desidentificação – o encontro entre constituições *queer* e elementos provenientes das culturas dos jogos digitais, compondo assim produções contrapúblicas.

Contudo, nem sempre tais produções culturais contrapúblicas tem como objetivo a preposição de colocar pessoas LGBTQ na posição de “opositores convictos” da heteronormatividade (ou das “normatividades” em geral), como é prerrogativa do projeto de negativismo *queer*. Alguns jogos que se reconhecem enquanto *queer* tem como objetivo compor mundos fantásticos (como a da maioria dos jogos digitais), onde as identidades LGBTQ estejam em posições com maior potencial de agência do que no mundo contemporâneo. Tal tendência acaba se colocando dentro de duas compreensões de construção de mundo (ficcionalis e reais) chamados de *Queer Worldmaking* e *Queer Worldbuilding*. Como explicitado no capítulo 2, *Worldmaking* seria a constituição de discursos culturais que apresentariam elementos simbólicos que possibilitam diferentes compreensões das vivências, identidades e

composições contrapúblicas. Já *Worldbuilding* é o exercício narrativo de construção de um mundo fictício complexo, ou seja, a composição de lógicas imaginárias ou alternativas na criação de um universo romanesco, resultando em narrativas, ao mesmo tempo, fantásticas e verossímeis. Assim, quando falamos nas contrapartes *queer* desses conceitos, podemos ver como esses acabam por se engendrar com elementos de diferentes universos para a criação de “universos possíveis” para que pessoas LGBTQ possam diminuir a violência simbólica a qual são expostas em seus cotidianos. Jeffrey Sens (2015) apresenta como exemplo de *Worldmaking* um jogo de tabuleiro criado em uma *Jam*⁷⁵ *Queer* chamada *Hungry Hungry Homos*⁷⁶, chamado *Queer Duckne: A Game of Thanksgiving Subversion - Kill, Confuse and Convert*. O jogo se baseia em compor “redes de apoio” para sobreviver ao jantar do feriado de ação de graças estadunidense. A mecânica se propõe a utilizar cartas de “aliados *queer*” provenientes da cultura pop para criar essas redes, sejam essas eminentes pessoas LGBTQ (como a apresentadora Ellen Degeneres ou o diretor de cinema John Waters), organizações de luta pelos direitos civis e diversidade sexual (como ACT UP) ou figuras chamadas “não-visíveis”, onde existem certos subtextos não-heterossexuais/não-cissexuais (como os *Muppets* ou os *Telletubies*), tendo que se contrapor a “redes de opressão” formadas por figuras conservadoras ou reconhecidas por serem abertamente anti-LGBTQs (como a comentarista política Ann Coulter, o ator / diretor Mel Gibson). De acordo com Sens, o jogo tem como objetivo não apenas de “homenagear” ou delinear figuras importantes para as comunidades, mas também criar uma fantasia de resistência em um evento considerado como fonte de sofrimento, pressão e violência simbólica para jovens LGBTQ e praticamente um bastião estadunidense da ideia de “família tradicional” que é o Jantar de Ação de Graças. Dessa maneira, cria-se, ao mesmo tempo, uma possibilidade de oposição à heteronormatividade intra-familiar, e um mundo

⁷⁵ *Jams* são encontros abertos, que tem como objetivo de criar jogos – das mecânicas até a programação (no caso de jogos digitais) ou confecção (no caso de jogos de tabuleiro) – durante o tempo da duração da *Jam* (na maioria das vezes um ou dois dias). As *Jams* costumam ser temáticas, sendo *Queer Game Jams* um importante fator na criação das cenas norte-americanas de jogos *queer*.

⁷⁶ *Hungry Hungry Homos* é uma paródia / desidentificação com um jogo familiar muito comum nos Estados Unidos, chamado *Hungy Hungy Hippos*.

fictícias onde diversas instituições e figuras famosas são trazidas à mesa de jantar para ajudar jovens LGBTQs.

José Esteban Muñoz (2009), define esse tipo de perspectiva como uma construção utópica. Para o autor – em posição obviamente contrária à Lee Edelman – o *queer* não seria um movimento de “negação do futuro”, mas pelo contrário, uma composição social que ainda estaria por vir – ou seja, uma utopia organizadora. Essa perspectiva contraria então correntes e pensamentos provenientes dos movimentos LGBTQ que, ora se demonstram por demais presas ao pragmatismo (mantendo elementos racistas, classistas e sexistas por ter como objetivo a “aceitação pública” principalmente da homossexualidade), ora ligados à uma romantização do fatalismo e do negativismo (como a compreensão de que as identidades *queer* estão ligadas necessariamente à “negação do futurismo”). Embora compreenda que essas perspectivas contêm elementos válidos para uma compreensão potente do *queer*, Muñoz compreende que a utopia, longe de representar uma leitura inocente do presente – como é normalmente apresentada - seria, na realidade, uma leitura crítica da cultura contemporânea, onde se localiza o planejamento e construção uma possibilidade de futuro diferencial – uma *utopia performativa*. Muñoz entende que as perspectivas pragmáticas e de romantização do negativismo acabam atendo-se a uma temporalidade do presente, impedindo a compreensão de elementos vindouros e do acesso a certas construções afetivas, cujo acesso só é possível tendo em visto uma hermenêutica futurista utópica – como a esperança, por exemplo. Dessa maneira, o *Queer Worldmaking* tem como objetivo a criação de espaços utópicos que não ignoram o presente ou as condições materiais, mas as re-organizam de modo a construir possibilidades. Essas “construções de possibilidades” são ligadas à compreensão de “leituras reparativas” em contraponto a “leituras paranoicas”, como apontado Eve Kosofsky Sedwick (2003). Para a autora, a paranoia não é um quadro psicopatológico, mas uma série de lógicas internas que organizam as relações simbólicas – e que é, na maioria das vezes, a maneira pela qual coletivos de oposição a opressões sistêmicas acabam por organizar-se – ou seja, enxergando esses eixos opressivos como lógicas totais e onipresentes subjetiva e institucionalmente. Embora não negue a importância das leituras

paranoicas para os movimentos de resistência, a autora chama atenção de que a possibilidade de se evidenciar composições diferenciais de subjetivação e luta política estariam localizadas para além dessa lógica. Sedwick nomeia como “leituras reparativas” dos fenômenos sociais as possibilidades de constituir leituras fora do que ela chama de “teorias fortes” – redes afetivas cuja prerrogativa central é a centralização de fenômenos universais em prol da visualização uma opressão absoluta, visando diminuir a vulnerabilidade desses coletivos por uma certa “compreensão absoluta” da opressão. Essas leituras poderiam então, oferecer para pessoas provenientes de coletivos vulneráveis possibilidades afetivas que iriam além da ideia de “saber” dessa opressão, mas elementos simbólicos que possibilitariam construções subjetivas de si.

Dessa maneira, essas “leituras reparativas” devem ser feitas de modo local, utilizando tropos e símbolos que mantém as estruturas narrativas daquele gênero. No caso dos jogos digitais, a possibilidade de leituras reparativas que investem no engendramento dos dois significados de *Queer Worldmanking / Worldbuilding* é viabilizada devido à compreensão de *Utopia Performativa* e a um recurso literário comum nos jogos digitais chamado de *Power Fantasy*. Essa proposição narrativa tem como proposta inserir o/a jogador/a dentro de um mundo fictício (composto com *worldbuilding*) onde ele/a pode se sentir como elemento central de uma história, visto que toda a narrativa desse mundo foi organizado para que realçar a agência de sua personagem (e por, essa razão, muitas vezes segue a chamada Jornada do Herói⁷⁷). As *Power Fantasies* nos jogos digitais – assim como anteriormente nas literaturas de ficção científica e fantasia – nascem de fantasias de masculinidade, onde a violência contra outros homens e o domínio das mulheres é uma constante. Contudo, existe nessa construção a potencialidade de compor mundos organizados para que um indivíduo possa vivenciar-se enquanto agente acaba por abrir possibilidades outras que não a manutenção de fantasias masculinas. Assim, uma quantidade bastante grande de jogos *queer* se organizam como desidentificações dessa *power fantasy*, compondo mundos fantásticos onde

⁷⁷ A “Jornada do Herói” é um conceito composto por Joseph Campbell (1995), onde esse compõe um padrão na construção da trajetória de heróis - tanto míticos quando fictícios. Esse padrão necessariamente envolve um indivíduo, que é retirado de seu contexto inicial por fatores alheios à sua vontade, que deve perseguir seu destino, deixando para trás a vida pregressa para, assim, alçar uma transformação pessoal (e, grande parte das vezes, transformando o próprio mundo onde vive).

questões de gênero, sexualidade e raça não façam parte apenas de uma experiência individual, mas encontrem novos significados dentro desses universos fantásticos.

Um dos jogos considerados como “uma *power fantasy Queer*” é o próprio *Quings Quest: The Death of Videogames* apresentado no início do capítulo. Esse jogo foi produzido por Dietrich “Squinky” Kiai para a “Ruin Game Jam 2014”. Criado em *Twine*, o jogo apresenta a história de *Quing*, um/a nobre não-binário/a (a própria palavra provém de um amalgama de rainha [queen] e rei [king]) do planeta *Videogames*, que juntamente com seu/sua primeiro/a-imediateiro/a (e possível parceiro/a sexual) Nero tentam fugir do povo que invadiu, colonizou e expulsou / matou as populações diversas do planeta, os *Mysoginerds* (junção de “misóginos” e “nerds”). O próprio nome do jogo – “*Quing’s Quest*” – é uma sátira / reapropriação de *King’s Quest*, jogo clássico que é reconhecido como o pioneiro dos *adventures* modernos⁷⁸. A referência a esse jogo não parece ser coincidente, visto que os *adventures* são jogos reconhecidamente dirigidos e produzidos por mulheres, como a influente Roberta Willian (do próprio *King’s Quest*). Dessa maneira, o tema do jogo demonstra diversas facetas metanarrativas. Uma delas é sobre o “fim de uma era” e, ao mesmo tempo, um chamado à memória de que a diversidade nos jogos digitais não é uma “novidade”, mas sim uma condição de possibilidade da constituição e proliferação desses enquanto mídia *mainstream*. É também importante ver o quanto esse movimento de “reconstituir o passado” para, assim, garantir uma compreensão de futuridade é algo que marca os movimentos e composições culturais LGBTQ / *queer* nos Estados Unidos. Um dos exemplos mais recentes são as diversas tentativas de recontextualizar as revoltas de *Stonewall* em relação à raça e gênero, juntamente com o reconhecimento do constante *cis / whitewashing* (tendência a enxergar e representar os fenômenos sociais apagando o protagonismo de pessoas não-cissexuais ou não-brancas) da revolta e da AIDS, como mostrada nas críticas

⁷⁸ *Adventures* são jogos de quebra-cabeça, onde o/a jogador/a assume uma personagem que deve resolver desafios, na maioria das vezes recontextualizando elementos e objetos. Quando nos referimos à “*Adventures Modernos*”, nos referimos a plataformas gráficas que se iniciam nos anos 1990, em contraponto aos *adventures* compostos apenas por texto dos anos 1970/80.

ao filme *Stonewall*⁷⁹ (2015) e documentários como *How to Survive a Plague* (2012) (SHAHANI, 2016). Assim, existe aqui uma desidentificação com a história da cultura de jogos digitais, assim como um deslocamento de tendências de jogo para construir um universo que, ao mesmo tempo, reflete relações reais, que podem ser resistidas com elementos referentes a estereótipos culturais LGBTQ em geral – como resolver as questões com dança, ou explosões de *glitter*, ou “destruir Videogames e começar tudo de novo”, como ocorre no final da narrativa.

Sendo um jogo altamente irônico (como muitos jogos *queer*), é importante relacionar o quanto tanto o pensamento a respeito da negatividade *queer* quanto a posição utópica utilizam-se da ironia enquanto ferramenta – embora enxerguem seus impactos de maneiras distintas. Em minha pesquisa anterior (GOULART, 2012) notei que a ironia era utilizada principalmente em momentos que qualquer possibilidade de diálogo com jogadores/as que questionavam a necessidade de representações LGBTQ dentro da cultura de jogos digitais era impossível. Lee Eldeman vê a ironia como ponto central da ética de sua “negatividade *queer*”. Isso porque o autor enxerga a ironia como uma instância que se coloca em uma posição impossível de ser assimilada pela norma, uma forma de comunicação e compreensão do mundo que não reconhece nenhum tipo de autoridade ou legitimidade *a priori*, ou seja, uma instância simbolicamente destrutiva, questionadora e inconciliável com o *status quo*. Embora também considere a ironia um ponto fundamental dos processos de desidentificação (e da concepção de utopia *queer*), José Esteban Muñoz reconhece nessa uma posição muito mais conciliadora, como uma “ponte” entre as posições de sujeito não-normativas, culturas não-hegemônicas e o *mainstream*, que, ao mesmo tempo, atesta a possibilidade de integração entre essas esferas e surge como denúncia da condição excludente e invisibilizante das culturas hegemônicas.

É fundamental notar, assim, que essas *Power Fantasy Queer*, não constituem “utopias perfeitas” em relação ao gênero e à sexualidade - a qual

⁷⁹ *Stonewall* é um filme de 2015 dirigido por Roland Emmerich. Esse recebeu críticas por centrar-se em personagens gays e brancos, investindo na invisibilização de outras identidades mais prominentes na revolta.

poderíamos nomear como “utopia liberal humanista”. Tais utopias são constituídas em universos onde, pretensamente, as estruturas de diferença (raça, gênero, sexualidade) foram abolidas como um “processo natural” do progresso humanista. Essas utopias são muito comuns dentro da ficção científica tradicional (sendo especialmente presente em *Space Operas*⁸⁰, como no influente seriado *Star Trek* e em franquias de jogo digital como *Mass Effect*⁸¹), onde se coloca uma inexistência de violência e preconceito explícitos em relação à raça⁸² (BERNARDI, 1997), gênero (ROBERTS, 1999) e, no caso de *Mass Effect*, sexualidade (RAMOS, 2015). Embora essa composição pareça inicialmente utópica (pelo menos para homens jovens, cisgêneros, heterossexuais e brancos) quando essa é integrada ao jogo digital *mainstream*, vemos uma confluência na necessidade de manter a “boa jogabilidade”, ou seja, continuando uma cadeia retroalimentadora que investe em clichês e mecânicas repetitivas – mantendo mais facilmente o “circuito da diversão”. Dessa maneira, essa utopia acaba criando um ambiente de manutenção de uma certa anedonia, contrariando a compreensão de coletivos e da inclusão baseada na alteridade, resultando em uma “utopia sem diferença”. Baseando-se na concepção de Gilles Deleuze sobre a sociedade de controle (1992) – onde o papel da estatística (e, por consequência, do algoritmo) é o meio de compreensão, quantificação e qualificação o sujeito contemporâneo (e a lógica pela qual o próprio sujeito pode se afirmar enquanto tal) – McKenzie Wark (2007) afirma que os jogos digitais não constituiriam nem uma utopia ou uma distopia, mas uma *atopia*, onde na manutenção das lógicas de “vencer” da sociedade contemporânea se configuram enquanto único desejo do/a jogador/a:

No Espaço-de-Jogo, o que temos? Uma atopia, um não-local, um reino sem sensorio, onde vigora uma máxima: ‘Cada um com sua habilidade – cada um com sua classificação e placar’. Não é nem mais necessário entrar nessa lógica. Não é necessário nem mesmo o desejo. Jogadores acrílicos não alcançam a vitória quando conseguem o que desejam;

⁸⁰ *Space Opera* é um sub-gênero da ficção científica que versa sobre exploração espacial futurista.

⁸¹ *Mass Effect* é um jogo digital produzido pelo estúdio *Bioware* em 2007, ganhando continuações em 2010, 2012 e 2017 - além de romances e quadrinhos - e é considerada uma das maiores franquias de jogo digital atuais. O jogo é uma *Space Opera* fortemente influenciado por *Star Trek*.

⁸² É importante notar como a inexistência do racismo dentro desses universos fantásticos se refere apenas à raça humana, mas as relações de preconceito racial com alienígenas (ou desses com seres humanos) ainda se mantêm tanto em *Star Trek* como em *Mass Effect*. Contudo, é reconhecida

seu único desejo é a vitória. O placar é o único objetivo. O resto é agonia. (WARK, 2009, pg. 15)

Dessa maneira, diferente da utopia liberal-humanista, a utopia dos jogos digitais *queer* não compõe uma visão de futuro (ou passado alternativo / mundo de fantasia) onde as problemáticas, violências e sofrimento causados pela diferença não mais existam, mas sim uma composição alternativa calcada na desidentificação de elementos da cultura pop – principalmente de gêneros narrativos (literatura, quadrinhos, videogames e cinema) ligados à cultura nerd. Essas composições, então, longe de simplesmente criarem um “produto alternativo” (que poderia, assim, ser vendido a um “público alvo” específico LGBTQ), mas acabam por “*queerizar*” os próprios jogos digitais e perturbar o “circuito da diversão” e do círculo mágico como forma de manter os jogos acrílicos, ao mesmo tempo em que desafia a “identidade nerd” cis-heteronormativa composto por esse circuito. Contudo, mais do que perturbar esse circuito por propor temáticas e utopias diferenciais, os jogos *queer* também perturbam tal circuito por propor uma reorganização das mecânicas que originalmente mantinham tal circuito.

3.2 - A Areia na Engrenagem: Erro, Mecânicas e o *Contra-Flow*

Como já discutido até aqui, enxergo a possibilidade de se pensar o *queer* como instância não apenas de contestação da cis-heteronormatividade, mas também como uma possibilidade de compreender de formas diferenciadas composições afetivas alternativas à ideia de “sucesso” e “competição” que acabam por compor o “circuito da diversão”. Em uma espécie de “síntese” das ideias de “negativismo *queer*” e de utopia, Judith Jack Halberstan⁸³ (2011) nos coloca que a sentimentos ligados a aquilo que seria chamado de “fracasso” sempre acompanhou as pessoas não-heterossexuais e não-cissexuais pelos tempos. A visão dessas enquanto abjetas – ou seja, doentes, erradas, pecaminosas –, juntamente com a narrativa de “progresso” contida nas leituras liberais humanistas da sociedade é o que, muitas vezes, faz incorrer na visão do erro ou do fracasso. Contudo, o autor nos coloca que esse “legado de

⁸³ Jack Halberstan é um homem trans, que iniciou sua carreira assinando como Judith Halberstan. Dessa maneira, grande parte dos/as autores/as que o citam utilizam seu nome como Judith Jack Halberstan, identificando-o no masculino.

fracasso” das sexualidades e identidades de gênero não-normativas se tornam, no contemporâneo, uma alternativa à ideia de sucesso – cis-heteronormativa, moralista, imperialista, colonizadora, centrada no acúmulo de capital. Essa compreensão da falha como inerente ao *queer*, longe de compreender uma alternativa niilista, contém em si uma possibilidade de resistência e composição de mundo que se oporia aos ideais mantidos por um sistema capitalista cis-heteronormativo. Dessa maneira, a posição de Halberstan se encontra com as construções anti-assimilacionistas e de celebração da negatividade *queer* de Edelman, assim como a compreensão de que a composição de culturas que remetam a essas questões acaba por fundamentar possibilidades de vidas no avesso da normatividade - como nos coloca Muñoz.

Dessa maneira, apesar de se proporem também a uma *representação* diferencial como propomos na sessão anterior, as próprias dinâmicas dos jogos são muitas vezes organizadas para proceduralmente constituir sentimentos que aludem a certas vivências e afetos que raramente acessíveis e/ou agenciáveis nos jogos digitais, ou ainda a reorganização desses sentimentos e afetos para uma experiência vivencial. Uma dos principais sentimentos agenciados por esses jogos é a frustração. Bonnie Ruberg (2015) relembra que a frustração é um sentimento preponderantemente presente na cultura de jogos digitais, onde a necessidade das empresas de venderem os jogos frequentemente cria expectativas em relação a eles, que muitas vezes não são alcançadas. Contudo, a frustração é comumente ligada à competitividade, violência e agressividade dos jogadores/as - vista, muitas vezes, como uma causalidade linear (autores, anos) - sendo considerada então muito mais um problema proveniente dos jogos digitais do que um objetivo do design – a inexistência da frustração seria, inclusive, um dos objetivos da gamificação bem sucedida (autor, ano). Contudo, a possibilidade de facilmente frustrar o jogador – e agenciar essa frustração - é utilizada de maneira narrativa em boa parte dos *jogos queer*. Essa possibilidade se encontra, principalmente, no que podemos chamar de “memória de mecânicas” da cultura de jogos digitais. Embora pareça, inicialmente, que os jogos digitais e suas mecânicas operem apenas como respostas sensório-motoras, jogadores/as inseridos/as na cultura na verdade aprendem, compreendem e interpretam símbolos e estímulos de

maneiras características (BAUM E MARASCHIN, 2017). Essas mecânicas, a maneira de encará-las e de que modo essas acabam outorgando aos jogos um gênero, sub-gênero e um tema são históricas – ou seja, mesmo que as mecânicas de jogo tendam a se modificar, inovar e adaptar, essas mantêm um registro histórico dentro da cultura de jogos digitais.

Uma boa parte da corporificação do *flow* em jogos digitais parte do acesso a essa memória – visto que esse estado é ativado quando o indivíduo entra em contato com algo que ele sabe fazer, cujo aprendizado e o aumento de dificuldade sejam sempre graduais, fazendo assim com que os jogos acabem mantendo dinâmicas muito próximas para evitar um aumento no que se chama de curva de aprendizagem – ou seja, no tempo que o/a jogador/a leva para compreender as mecânicas do jogo. Tendo isso em mente, os *jogos queer* muitas vezes se utilizam desse conhecimento de mecânicas para iludir, enganar ou desconstruir as expectativas dos jogadores. Assim, se utiliza de um pretense compromisso com o *flow* para, propositalmente, se incorrer em seu oposto, criando propositalmente dificuldade, impossibilidade e/ou frustração – o que chamaremos de *contra-flow*. O *contra-flow* não opera dentro da compreensão de “oposição” a “diversão” e ao *flow*, mas compõe um questionamento a essa noção de “jogabilidade” que necessita, exatamente, da expectativa do/a jogador/a. Dessa maneira, o questionamento da “boa jogabilidade” dos jogos digitais como a necessária corporificação do *flow* pode ser apenas *desidentificada* – ou seja, utilizam-se parâmetros, sistemas e mecânicas reconhecidas na cultura dos jogos digitais para surpreender o/a jogador/a, desterritorializando mecânicas que inicialmente estavam ligadas a pressupostos da “boa jogabilidade”.

Assim, jogos feitos em plataformas mais gráficas ou que mantêm mecânicas mais complexas do que o *Twine* acabam utilizando-se de outros meios para aludir às possibilidades *queer* de constituição de jogos digitais. Um exemplo interessante dessa mecânica se encontra no jogo *Dys4ia*, de Anna Anthropy (2012). *Dys4ia* conta por meio de *minigames* a trajetória da autora em relação ao seu tratamento de reposição hormonal. Embora alguns usuários tenham criticado o jogo de Anthropy por questões de “jogabilidade” – ou seja, a impossibilidade de “perder” no jogo, a inexistência da contagem de pontos

atestam uma falta de *feedback*, não sendo compreendido assim dentro do que seria considerado uma “boa jogabilidade” (que possibilitaria o *flow*) – é bastante clara a ligação desse com a cultura dos jogos digitais. Sua estrutura estético-gráfica remete aos antigos de jogos de computadores dos anos 1980, assim como suas mecânicas – fazendo com que a grande maioria dos/as jogadores/as saiba como reagir frente a elas. Essas clássicas mecânicas na qual Anthropy baseia seu jogo são então subvertidas propositalmente, para que assim o sentimento de frustração possa refletir o “desencaixe” de gênero que a autora sente. O primeiro *minigame* do jogo é de uma parede de tijolos, na qual deve se passar uma peça. Contudo, a peça de encaixe não passa pelo buraco. Ao mesmo tempo, a peça quase encaixa, fazendo com que, na maioria das vezes, os/as jogadores/as fiquem tentando ajeitá-la, em vão. Depois de algum tempo, aparece a mensagem escrita na tela: “eu me sinto esquisita quanto ao meu corpo”. De acordo com Anthropy, em uma das entrevistas sobre o jogo:

Tentar encaixar uma peça de formato esquisito em um buraco com um formato também esquisito é um comportamento clássico em videogames – é como em Tetris, como outras centenas de jogos. Quando o(a) jogador(a) não consegue fazer, fica ansioso” (KUCHERA, 2012)

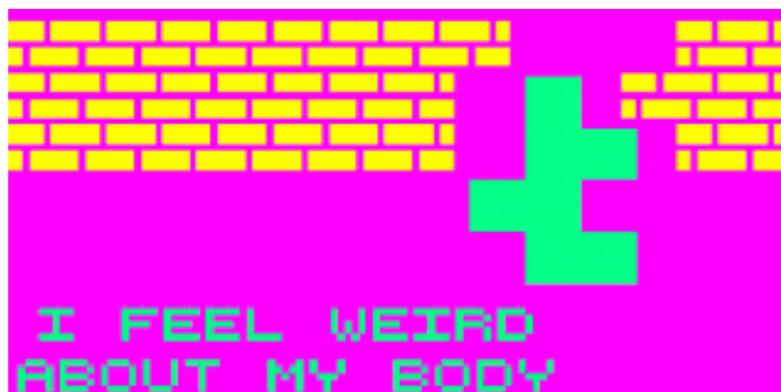


Imagem 2 - A cena do (des)encaixe, Dys4ia (ANTHROPY, 2012)

A questão do *contra-flow* também está bem representada em LIM, jogo de Merrit Kopas (2013). LIM tem gráficos simples, que remetem a jogos como os do *Atari 2600*, especialmente o jogo *Adventure*, onde o/a jogador/a controla um avatar (representado por um quadrado) que deve navegar um labirinto. Assim também acontece em LIM, onde se deve navegar um quadrado multicolor (chamado por sua criadora de “corpo multivocal”) por um labirinto, ao mesmo tempo em que passa por outros quadrados, tendo todos a mesma cor.

Quando se aproxima dos outros quadrados, o quadrado-multicolor é violentamente “atacado” por eles, que se chocam contra ele, impossibilitando sua passagem e tremendo a tela, causando incômodo ao/a jogador/a. A única mecânica possível para escapar do “ataque” dos outros quadrados é apertar uma tecla, que faz com que o quadrado-multicolor adquira a mesma cor dos quadrados mais próximos. Contudo, quando o quadrado-multicolor adquire a mesma cor que os outros quadrados, a tela se fecha intensamente perto do quadrado-jogador, começando a tremer e fazer ruídos desagradáveis depois de um tempo, restringindo a visão do jogo e deixando o/a jogador/a tenso/a, dificultando imensamente a navegação no labirinto. Dessa maneira, colocando uma dinâmica onde a proteção é raramente mais eficiente do que deixar-se abater, LIM acaba mantendo um *contra-flow* onde o/a jogador/a acaba por se encontrar frustrado, confuso e temeroso boa parte do tempo. LIM é abertamente inspirado nas experiências de sua criadora com as questões de passabilidade e vulnerabilidade que sentidas enquanto mulher trans. De acordo com a autora:

“Com LIM eu quis demonstrar um tipo de violência menos óbvia e familiar que aquela normalmente presente em vídeo-games, e colocar o(a) jogador(a) na posição de quem experimenta essa violência sem as defesas que os jogos usualmente oferecem (armas próprias, movimento ágil, poderes mágicos, etc.). A inspiração para esse experimento foi minha experiência pessoal de como uma pessoa cujo corpo e aparência falham em conformar as expectativas usuais de feminino e masculino.” (Kopas, 2013)

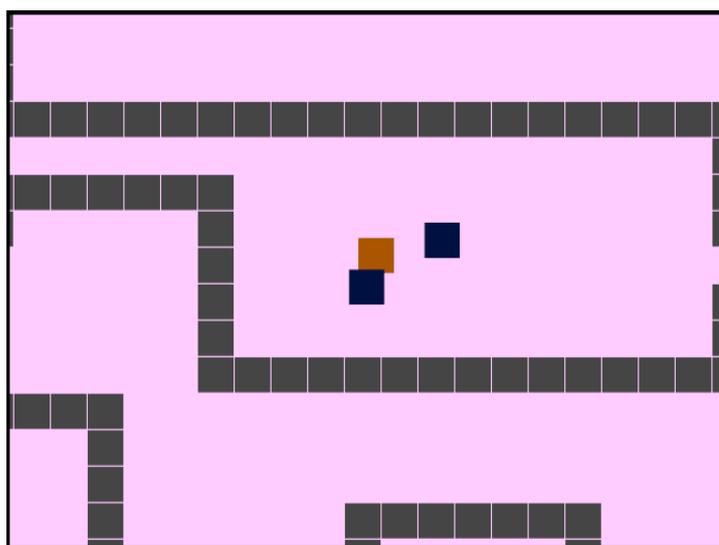


Imagem 3 – LIM (KOPAS, 2013)

Outro jogo que também se organiza em relação às ligações entre “falha”, negativismo *queer* e contra-flow é *Mainichi*. Esse jogo (que significa “cotidiano” em japonês) segue uma cena na vida de sua criadora, Mattie Bryce. O jogo é estruturado como um JRPG da era 16 *bits*⁸⁴, onde se controla um avatar representando a criadora do jogo, uma mulher trans negra. O objetivo do jogo é arrumar-se, sair de casa, percorrer um curto caminho até um café, onde Bryce deve se reunir com uma amiga. Desde que sai da cama, até onde percorre esse caminho, o/a jogador/a deve fazer algumas escolhas – se deve ou não se maquiar, se joga videogame antes de sair de casa, e qual dos caminhos deve passar. Pelo caminho, dependendo de suas escolhas, vai sociabilizando com outros personagens, podendo tanto ter encontros agradáveis (ser saudada, ser elogiada, etc) quanto sofrer abusos (ser confundida com um homem, ser assediada sexualmente, se agredida verbalmente, etc.). Quando chega ao seu destino, e encontra sua amiga, a personagem principal desabafa sobre os abusos sofridos, enquanto sua amiga a escuta. Após isso, o jogo recomeça, podendo assim o/a jogador/a refazer suas escolhas.

Em *Mainichi*, as questões não estão tão ligadas ao “erro”, mas ao próprio *contra-flow* proveniente do negativismo *queer*. Esse negativismo se liga à ideia de que não necessariamente as coisas podem ser mudadas – contrariando ideias como o *It Gets Better*⁸⁵ - e não necessariamente elas “melhoram”. Isso está presente no jogo – a possibilidade de “lutar contra” a opressão é muito baixa, podendo o/a jogador/a apenas escolher caminhos onde se esconde da violência, ou escolhendo por violências “mais brandas”. Isso faz com que o crítico Jess Pressgrove (2014) classifique *Mainichi* como um “anti-RPG”. Isso porque os RPGs se centram na ideia de uma personagem que se inicia fraca, e vai ficando gradativamente mais forte para poder enfrentar seus desafios. Os desafios de *Mainichi* não podem ser vencidos – apenas contornados, ou diminuídos.

⁸⁴ JRPG é como são chamados os jogos japoneses centrados na evolução (narrativa e de características matemáticas) de uma personagem. 16 *bits* se refere à uma estética específica dos jogos dos sistemas *Super Nintendo* e *Mega Drive*, entre 1991 e 1995.

⁸⁵ *It Gets Better* é uma campanha contra o suicídio de LGBTQs adolescentes, iniciada pelo jornalista gay Dan Savage, onde várias pessoas LGBTQ fizeram vídeos sobre como sua vida se tornou melhor depois da adolescência. Apesar de reconhecer a necessidade de visibilizar o assunto, autores como Jasbir Puar (2010) criticaram a campanha, visto que essa acabava mantendo a ideia de “sucesso normativo” (enriquecimento, casamento, ascensão social) como medida do que seria “melhorar”.



Imagem 4 – Mainichi (BRYCE, 2013)

Tanto a “falha de encaixe” e o erro em *dys4ia* quanto a falha em defender-se de ataques em LIM e Mainichi não é ocasionada por uma falta de habilidade do(a) jogador(a), e seu sentimento de frustração não provém da dificuldade “normal” do jogo, mas sim da ilusão de possibilidade de sucesso. Dessa maneira, alguns autores – como Jesper Juul (2013) colocam que o jogo digital seria um local onde a falha pode ser vivenciada sem maiores impactos à vida das pessoas, e onde a própria “falha” passa a ser um requisito do sistema, rompendo com a dicotomia falha / sucesso como valores morais. Contudo, Merritt Kopas e Naomi Clark nos colocam que, ao contrário da compreensão de que os jogos podem ser considerados *queer* por serem um local onde a “falha sempre é possível”, a falha nos jogos está, para as autoras, necessariamente ligada à derrota. Isso porque a cultura de jogos está inserida em uma matriz normativa bastante clara, de competitividade, que provém da própria heteronormatividade. De acordo com as autoras:

A cultura do jogo competitivo é fortemente arraigada à matriz da heterossexualidade e papéis de gênero compulsórios, e para jovens que têm de lidar com opressões de gênero e sexualidade, se retirar das esferas de jogo competitivo pode ser uma tática de auto-proteção para reduzir o número de lugares na qual esses podem sofrer violência. (Merritt Kopas e Naomi Clark, 2015b)

Dessa forma, é possível compreender o quanto o “bom jogo” – e o “jogar bem” são composições importantes para as culturas de jogo que prenunciam os jogos digitais, inclusive em instituições que sustentam diretamente

“naturalidade” da cis-heteronormatividade, como a família. Compreensões como o *flow* levam essas proposições em consideração – o jogo que tem objetivos, que faz com que o sujeito tenha de ser competitivo para poder desfrutá-lo. O *contra-flow* aposta, então, numa relação irônica com essas compreensões: o investimento emocional do sujeito em sua vitória é usado, contra intuitivamente, para frustra-lo, e o senso de “objetivo” e “habilidade” do/a jogador/a – central à compreensão *mainstream* dos jogos – são rearticulados para que o/a jogador/a possa questionar criticamente os sistemas de simulação ali presentes.

Dessa maneira, o uso do *contra-flow* acaba por constituir sistemas que possam ser lidos como críticas em relação aos “objetivos” não só do jogo em si, mas de movimentos e organizações. Assim, outro tema bastante utilizado de jogo e utilizando-se de um uso irônico do *contra-flow* são aqueles que representam disputas sociais locais dentro de movimentos não-hegemônicos locais. Dois exemplos desse tipo de jogo são o primeiro jogo de Merrit Kopas, chamado “TERF Wars” (2012), e um recente jogo de Dietrich “Squinky” Kiai (que assinou como “Dietrich Squinkfer”), Jess Marcote e Sarah Fey Ginard, chamado “Opression Olympics 2K16” (2016). TERF Wars foi composto tendo como pano de fundo a relação entre o movimento nomeado⁸⁶ como TERF (trans-exclusionary radical feminists – “feministas radicais trans-exclusionárias”), grupo que desconsidera e ativamente se opõe ao reconhecimento de mulheres trans como mulheres, e à sua participação dentro do feminismo. Tal embate é reconhecidamente agressivo, com as TERF utilizando-se de ações que atacam coletivamente e pessoalmente mulheres transexuais, como “outing⁸⁷”, divulgação pública de seus endereços e locais de trabalho / estudo, além de manifestações públicas que ridicularizam as identidades e corpos trans (WATSON, 2016). No jogo o/a jogador/a controla um *labrys* (machado de duas cabeças que simboliza o movimento de mulheres), que representaria a postura das TERF e que deve, dentro de um limite de tempo, acertar outros símbolos que representariam pessoas

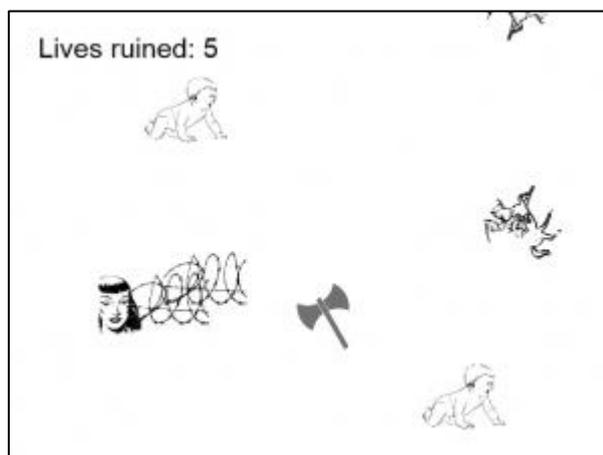
⁸⁶ A nomenclatura TERF reflete muito mais a postura de certos grupos feministas radicais do que em si um movimento conjunto. O próprio termo é frequentemente considerado ofensivo e misógino por essas feministas.

⁸⁷ “Outing” se refere à prática de revelar a orientação sexual e/ou identidade de gênero de uma pessoa publicamente sem o seu consentimento.

transexuais, aumentando sua pontuação a cada símbolo alcançado. Ao fim do jogo, aparece a mensagem “Parabéns, você destruiu a vida de x pessoas” (x se refere ao score do jogo). Assim, o jogo mantém a compreensão de que as práticas excludentes e destrutivas das chamadas TERFs, apesar qualificadas por essas ora como reações à pretensa “agressões” de ativistas trans, ora como simplesmente divergências teóricas, é na realidade uma violência pura e simples, tendo impacto profundo nas vidas de pessoas transexuais.

Imagem 5 – TERF Wars (KOPAS, 2012)

Já “Opression Olympics 2k16” se refere à prática chamada de “olimpíada da opressão” – termo que significa os embates entre diversos grupos de indivíduos a respeito de quais seriam os “eixos centrais” de opressão na qual esses se encontram – ou seja, qual categoria de sujeito seria a mais “desprestigiada” ou vulnerabilizada. Essa é uma questão ligada à visão de que a única possibilidade de legitimação seria acessando o estado por medidas materiais – ou seja, com o que se tem chamado nos EUA de “política de reparações” baseado em verbas e cotas, fazendo então que esses grupos “compitam” uns com os outros (HANCOCK, 2011). Assim, o jogo se constitui por oito eixos de opressão (racismo, sexismo, classismo, capacitismo,



homofobia, transfobia, islamofobia e xenofobia), cada um deles representado por um “corredor” em oito raias de atletismo diferentes. O texto inicial do jogo – altamente irônico – explica que as opressões só podem acabar uma de cada vez, com o grupo característico alcançando o “kiriarca⁸⁸” para que esse possa

⁸⁸ “Kiriarca” e “kirarquía” são composições interseccionais utilizados por algumas/uns autoras/es para pensar interseccionalmente os privilegiados e os regimes de dominação, respectivamente. É um termo

“jogar seu dinheiro do almoço” em prol da causa vencedora. Assim, cada jogador/a assume um dos corredores / eixos de opressão, e deve apertar uma tecla específica do teclado para que seu/sua atleta avance até a linha de chegada, representada por um homem de barba fazendo sinal de positivo. Contudo, toda vez que um dos atletas de uma das raias avança um espaço, todos os outros retrocedem um espaço – fazendo com que todos tenham de apertar os botões o mais rápido possível, uma mecânica de jogo conhecida popularmente como *button mashing*. O tema das “olimpíadas” acaba tendo eco também na cultura de jogos digitais, visto que o *button mashing* é uma mecânica de jogo popular nos primeiros jogos de atletismo (como em *Activision Decathlon* do Atari 2600 [1983] e *Track and Field* do NES [1987]). A tela de final de jogo diz “parabéns, você acabou com o/a (eixo de opressão vencedor) sozinho/a! Mas e quanto aos outros eixos de opressão? Bem...”.



Imagem 6 – Oppression Olympics 2k16 (KIAI, MARCOTE, GINARD, 2016)

Ambos os exemplos ilustram bem a ideia de composição retórica por lógica procedural de Ian Bogost (2008), onde o autor coloca que mais do que “representar” situações reais, as dinâmicas colocadas em jogo criam lógicas políticas exclusivas com seus próprios termos. Nesse caso, a organização lógica se encontra principalmente na simplicidade das mecânicas de jogo. A simplificação em TERF War se dá de maneira a “perpassar” e compará-lo ao arcabouço lógico transfóbico. Abertamente influenciada pelo livro de Anthropy, Merritt Kopas diz, em entrevista:

substituo para “patriarca” e “patriarcado”, visto que esse termo fazia menção apenas ao eixo de opressão do gênero e da sexualidade.

Então eu pensei, “de que outra maneira eu conseguiria demonstrar o absurdo dessa situação?” e eu me dei conta que ele poderia ser resumido a um jogo muito simples. Foi uma maneira de burlar um pouco a ‘defesa’ das pessoas (Scott, 2013)

O “absurdo” dessa situação que Kopas teve dificuldades de representar se encontra em reconhecer que a manutenção do privilégio cissexual como uma violência sobre as pessoas transexuais, que devem o tempo inteiro lidar com uma suposta ilegitimidade de gênero ante uma suposta “naturalidade” cis (WATSON, 2016). Assim, a dinâmica tremendamente simples acaba levando ao/a jogador/a a “fazer mais pontos” (como se é esperado em jogos desse tipo), demonstrando uma dificuldade de enxergar ali o sofrimento de pessoas transexuais – assim como esse sofrimento é sumariamente negado em narrativas TERF. Sarah Ahmed afirma que, apesar da construção dos argumentos para a negação da identidade feminina das mulheres trans sejam teoricamente nomeadas como um olhar “feminista crítico”, em momento algum essas composições retóricas podem ser consideradas um diálogo, visto que o privilégio cissexual acaba por justificar as táticas violentas das TERF por fazer com que a própria existência transexual acabe sendo compreendida como uma violência contra as mulheres cis – construído ante essa invisibilização do sofrimento trans (AHMED, 2016).

Já a simplicidade em “Opression Olympics 2k16” soa irônica, visto que suas criadoras acabam utilizando-se da simplicidade do “*button mashing*” proveniente de antigos jogos de olimpíadas para identificar a maneira na qual certos grupos acabam se apropriando de temas complexos como o acesso a recursos, representação e à (falta de) interseccionalidade com uma simplicidade que é limitante para as discussões a respeito de acesso a direitos. O *contra-flow* aqui está ligado ao esforço tremendo (e quase irracional) do *button mashing* ligado à uma vitória que é altamente irônica e dúbia – onde o “vencer a qualquer custo” acaba constituindo um paralelo entre o jogo de mecânica simples, repetitiva e desgastante e as relações entre as diferentes comunidades e o Estado.

Assim sendo, é importante notar o quanto a própria constituição de sistemas de simulação provenientes de experiências de pessoas que se colocam como *queer* – suas relações com seu corpo, comunidade e identidade.

Tais discursos acabam por serem enquadrados no que se tem chamado de “jogos de empatia” – as possibilidades ofertadas pelos jogos digitais para a compreensão das vivências e violências sofridas por pessoas pertencentes a populações vulneráveis. Entretanto, a organização desses jogos sob tal gênero acaba por trazer algumas relações problemática à tona, principalmente em relação à apropriação e assimilação desses jogos, sistemas e mecânicas diferenciais. Dessa maneira, é importante revermos como as/os produtoras/es dos jogos se colocam em relação a essa questão, como as narrativas de vida se enquadram em alguns projetos históricos de outros movimentos LGBT e como o planejamento contrapúblico de tais construções constituem processos de *worldbuilding* / *worldmaking* voltado para outras pessoas *queer*.

3.3 - “Se você anda nos sapatos de alguém, então você tomou os sapatos deles/as”: Jogos Empáticos, Biomitografias e Coletividade

A compreensão de que jogos podem ser constituídos para que o/a jogador/a possa compreender as questões da vivência em relação a contextos que não conhece / reconhece como importante. Tais componentes provém, por um lado, das tentativas de elevar o jogo digital a um patamar de “arte engajada” – como feito por ONGs e coletivos artísticos (KEYFER-BOYD, 2009). Esses jogos também podem ser considerados como uma “evolução natural” dos chamados Serious Games, que inicialmente simbolizavam “jogos educativos”, mas cujo significado acabou se expandindo para quaisquer questões relacionadas à relação entre a compreensão de realidades via sistemas de simulação (MICHAEL, 2005; SWAIN et. al, 2007). Essas perspectivas (como a maioria dos serious games) faz com que os jogos tenham um objetivo central (que não é apenas a “diversão” – embora ela também esteja presente) Tais visões estão centradas em compreensões de “mudança social” acaba por se relacionar com as visões como as de Jane McGonighal (2011) ou de Christoph Klimmt (2007), ligadas à psicologia positiva, onde a “mudança social” provém de uma modificação comportamental – estando, assim, ligada centralmente à compreensão de *gamificação* e conseqüentemente da corporificação do *flow*. Embora os “jogos empáticos” tenham um objetivo diferente daqueles do *mainstream* – ou seja, que não seja

manter o “circuito da diversão” – utilizam-se também de uma compreensão objetiva em relação aos seus objetivos.

Quando se pensa na possibilidade dos jogos *queer* enquanto jogos empáticos, é interessante notar o interesse e investimento de certas partes da cultura de jogos digitais para que esses sejam enquadrados dessa maneira. Um bom exemplo desse tipo de prática se encontra na análise de Patrick Gann, do blog cristão *The Game Church*⁸⁹, em relação à *Dys4ia* de Anna Anthropy. Gann comentou que, como homem branco, heterossexual, cisgênero e cristão, ele pôde, pela primeira vez, perpassar o seu papel de “inimigo” dos movimentos sociais (outorgado pelos próprios movimentos, de acordo com ele) e pensar sobre a questão das mulheres trans sem considera-la como “propaganda libertária”:

É um sentimento que muitos de nós podem se identificar: não ser entendido, ser expulso, e conseqüentemente frustrado pela impossibilidade de se conectar e se relacionar com outras pessoas. Não importa o quão “normal” você é, todos nós já sentimos isso alguma vez. Mas disforia de gênero vai além disso. É sobre se sentir desconfortável com seu próprio ser, sentindo que em um nível profundo o que está dentro não é o mesmo que aparenta por fora.” (GANN, 2012)

Dessa maneira, é fundamental observar o quanto a possibilidade de constituir um jogo empático estaria necessariamente ligada a “seduzir” os/as jogadores/as tradicionais, ofertando a eles possibilidades diferentes de interagir com questões sociais às quais esses já tem uma orientação pré-concebida. Jonathan Belman e Mary Flanagan (2010) apontam que os “jogos empáticos” devem, necessariamente, se colocar em uma posição onde se deve direcionar o/a jogador/a para objetivamente *empatizar* com as situações ali colocadas. Para isso, seriam necessários quatro passos: constituir uma necessidade aberta de empatizar; *feedback* de como as ações deles influenciam em questões dos jogos; a empatia deve ser tanto emocional quanto cognitiva; deve se enfatizar os pontos comuns do/a jogador/a pretendido e daqueles/as representados nos jogos. Dessa maneira, é compreendida uma organização muito específica para esses jogos, cujo objetivo seria oferecer a pessoas

⁸⁹ The Game Church é um site voltado para jogadores(as) cristãos(ãs). www.gamechurch.com. Iniciativas como essa provenientes desse site acabaram por garantir sua participação em eventos como a Gaymer X, demonstrando que as tendências da “empatia-passiva” como arcabouço mercadológico estão presentes na cena, conforme analisaremos no próximo capítulo.

socialmente privilegiadas sistemas de simulação que as colocariam, pretensamente, em contato com as violências e restrições vividas por pessoas oprimidas para que, assim, mudassem seus comportamentos em relação às mesmas.

Em um primeiro momento, os jogos *queer* poderiam ser considerados como “jogos empáticos”. Embora nenhuma das autoras tenha pretendido trazer essa “função pedagógica” a seus jogos – em entrevistas, elas reconhecem que fizeram os jogos como experimentos artísticos diferenciais para desafiar a cultura tóxica da cena *mainstream*, masculina, branca, cis-heterossexual - essas reconhecem que os jogos digitais trazem possibilidades outras para o questionamento de gênero e a possibilidade de se pensar possibilidades de vida dentro dos sistemas de opressão. Enquanto Kopas diz que fazer um jogo é “um modo de perpassar um pouco as defesas das pessoas” (KOPAS, 2013), de acordo com uma entrevista de Anna Anthropy:

“Os jogos tem essa capacidade de explorar sistemas e dinâmicas que nenhuma outra forma de mídia tem. Essa é uma história de frustração – em que outro meio as pessoas reclamam tanto sobre frustração? O vídeo game faz com que você defina objetivos para o jogador, e o faça falhar em alcançá-los. Um leitor não pode falhar na leitura de um livro. um nível de empatia completamente diferente. (ANTHROPY, 2013)

Contudo, quando é posta em questão a cis-heteronormatividade – logo, a abjeção a qual modos de vida não-cis-heteronormativos estão dispostos na constituição do tecido social - enxergamos que essa noção é um tanto mais profunda e significativa em nossa sociedade. O sistema de abjeção demarca um limite, uma barreira, que define a humanidade nos corpos ditos “normais”, ou seja, que estejam dentro de uma matriz heterossexual e cisgênera. Compreendo que as pessoas trans constituem, então, possibilidades corpóreas que fogem à organização pré-constituída normativamente (o que Kopas chamou de “expectativas usuais de masculino e feminino”). Assim, os sujeitos não- cisgêneros são como aquilo que é expulso e repugnado do corpo individual e social, mantendo-o em certo formato predefinido e a protegendo da alteridade da potência dos corpos. Assim, os corpos dos sujeitos trans acabam sendo constituídos enquanto perigosos, anormais e/ou antinaturais

Sendo essa marcação do abjeto cis-heteronormativo performativa – ou seja, mantida pelos atos cotidianos de diversos atores sociais – a compreensão dos jogos *queer* como jogos empáticos acaba por se mostrar problemática. Megan Boler (1997) considera que a “empatia” como objetivo maior de produções culturais que visam a diminuição da violência constituída por sistemas de opressão é uma iniciativa problemática. Isso porque existe sempre a possibilidade dessa perspectiva resultar no que a autora chama de “empatia passiva” – isto é, um estado de compreensão que acaba por simplesmente construir uma proximidade (como orientam Belman e Flanagan) da vida, sofrimentos e vivências do Outro com aquele (pretensamente privilegiado) que acessa tais produções culturais. Assim sendo, produções culturais compostas por populações vulneráveis acabam por deixarem de ser sobre o Outro e passam a ser sobre as pessoas que a acessam, constituindo-se em certos tipos de “capital intelectual”. Essa “empatia passiva” se mostra controversa por não forçar aquele que acessa a identificar-se também com o opressor de tais histórias – ou seja, não problematizar de que maneira os eixos de opressão, enquanto performativos, fazem com que os sujeitos em posições privilegiadas mantenham um papel ativo nas manutenções desses eixos. Tal tendência se torna ainda mais aguda na cultura de jogos digitais, quando de encontro com as ideias de “informática da dominação” – ou seja, a compreensão de que os ambientes digitais devem ser “adequados” e “não-confrontativo” (como é possível notar na fala de Patrick Gunn, por exemplo) à presença de pessoas detentoras de certos privilégios (principalmente homens, brancos, cissexuais e heterossexuais). Para Boler, o investimento nisso que ela chama de “semiótica da empatia” acaba por constituir essas peças como passíveis de serem consumidas como qualquer outro da indústria cultural. Essa instâncias acaba por investir também na tendência do que Lisa Nakamura chama de “turismo identitário” – onde a experiência de “ser o outro” acaba sendo colocada sempre como um esteriótipo, servindo puramente para pessoas brancas (e, nesse caso, para pessoas cisgêneras e heterossexuais) gerarem capital cultural por terem uma “vivência não-branca”, enquanto não precisam enfrentar as essas corporificações e suas consequências psicológicas e materiais (NAKAMURA, 1995).

Tal compreensão – e o quanto essa pode ser considerada como um percalço à proposta contrapública dos jogos *queer* – é bem exemplificada pelo designer Robert Yang (no texto que dá nome a essa sessão):

Essa “empatia heterossexual” faz com que meus jogos sejam sobre ‘como belos e benevolentes as pessoas heteros são, por tolerar minha existência gay ao invés de vomitar’ – ao invés de ressaltar culturas gays ou solidariedade *queer*, como era meu objetivo. Eu quero imaginar mundos onde pessoas heteros não sejam importantes – mas, ainda assim, o que elas querem é que eu dance para eles em VR, quando eles quiserem, para sempre. Por essa razão, eu odeio quando pessoas pensam meus jogos como máquinas de empatia. *Eu não quero empatia, eu quero justiça!* (Yang, 2017)

Anna Anthropy também acabou por fazer críticas bastante diretas em relação aos jogos *queer* serem considerados “jogos empáticos”. Em 2015, Anthropy colocou *Dys4ia* atrás de uma “*paywall*⁹⁰”, relatando ter se arrependido de tê-lo feito. De acordo com a autora, os jogos de empatia acabam sendo muito mais um benefício para pessoas que acessam o jogo, não trazendo contribuições relevantes nem para as populações na qual as pessoas “empatizam”, nem para os/as criadores/as dos jogos – além de compreender que as pessoas mais interessadas em rotular os jogos *queer* como tal são aquelas que menos querem investir em repensar como esses se colocam diante das opressões de gênero e sexualidade. De acordo com Anthropy:

Jogos de Empatia é usar um jogo como um substituto para educação, como forma de pessoas auto intitulem-se aliados. (...) Ser um aliado requer trabalho, requer que você examine seu próprio comportamento, é um processo contínuo sem final. As pessoas que usam jogos como atalhos para isso, e sentem que fizeram o suficiente e utilizam-nos como desculpa para não continuarem a trabalhar nisso me deixa enraivecida e enojada. *Você não sabe como é ser eu.* (Anthropy, 2015)

A relação entre “jogos pessoais” e “jogos empáticos” é abordada de modo implícito no jogo de Anna Anthropy chamado “*Ohmygod Are You Alright?*” (2015), a qual ela chamou de “uma continuação de *Dys4ia*”, que narra a história (real) de quando a autora foi atropelada por um carro e quebrou seu

⁹⁰ Expressão comum na internet, que significa colocar um preço alto (ou colocar um preço em algum conteúdo anteriormente gratuito) com o objetivo de deixar tal conteúdo mais restrito. Apesar de colocar *Dys4ia* atrás do *paywall*, Anthropy remete que pessoas trans que não conseguirem pagar por ele devem entrar em contato com a autora para que ela consiga o acesso gratuitamente, enxergando assim no jogo uma potência contrapública.

braço. Nesse jogo, o/a jogador/a controla, em um primeiro momento, um avatar que representa Anna e deve atravessar ruas sem ser atingida pelos carros. Quando essa é necessariamente atingida (sendo impossível desviar – logo, investindo novamente no *contra-flow*, onde o/a jogador/a é “enganado” da possibilidade de vencer), o jogo torna-se um texto de *Twine* interativo, onde Anna Anthropy narra o ocorrido e como as questões a respeito de acesso à saúde, disforia, cisnormatividade, depressão, sensação de isolamento e dúvidas artísticas sobre a relevância de seu trabalho – todas ligadas à sua relação com o acidente. Dessa maneira, Anna pessoaliza ainda mais o seu trabalho – sem compor mecânicas para que o/a jogador/a se identifique com ela.

Merrit Koopas também compõe uma crítica à ideia de “máquinas de empatia” com seu jogo, chamado exatamente “*The Empathy Machine*” (A Máquina da Empatia) (2012). Nesse jogo de *Twine*, pede-se para que o/a jogador/a coloque sua mão na tela do computador, e que, daquele momento em diante, ele/a sentiria o que é ser “o Outro”. O jogo então anuncia que isso não funcionou, mas que talvez o problema não tenha sido a máquina, mas sim o que o/a jogador tenha entendido como “empatia”. No final do jogo, ele faz a questão: ““Mas seria empatia realmente sobreviver as experiências de outras pessoas / ou seria mais sobre, ao mesmo tempo, sustentar diferenças e igualdades / sem diferenciar uma coisa da outra? (KOPAS, 2012)”. Dessa maneira, o próprio questionamento se dá em relação às circunstâncias da construção da “empatia passiva” por esses jogos – e do que se esperaria que esses jogos pudessem alcançar.

Tais questões também acabam aparecendo em *Mainichi*. Ao final do jogo, quando Mattie Bryce desabafa com sua amiga no café, ela ouve dela que ela, como mulher, entende as opressões sofridas, que “tudo irá melhorar”, e que “o importante é ter amigos”. Contudo, o jogo sempre mostra a personagem principal frustrada com o “conselho”, tendo de repetir o dia novamente – provindo assim o significado do “cotidianamente” do título do jogo. Estando mais interessada em mostrar a intrincada rede de opressões que se forma sobre sua própria vida, podemos ver esse “final” como uma crítica à “empatia passiva”, possíveis apenas dentro de alguns sistemas de privilégio – sistemas

esses que invisibilizam violências cotidianas (hooks, 1992). Em algumas entrevistas (KEOGH, 2013), Bryce afirma que pensou o jogo como uma forma de se expressar para essa amiga em particular, e o quanto sua leitura otimista do cotidiano só fazia sentido dentro de uma posição de privilégio branco e cisgênero – ou seja, longe de uma visão de “empatia passiva”, Bryce queria demonstrar a posição de sua amiga dentro da própria opressão. Dessa maneira, *Mainichi* se mostra enquanto uma tentativa política de questionar privilégios, fazendo com que se possa reconhecer, ao mesmo tempo, uma diferença de vivências e uma possibilidade de diálogo (BRAH, 2006).

Com essas questões em mente, podemos notar como os jogos de Anthropy, Kopas, Bryce e diversos outros/as produtores das autodenominadas cenas *queer* não apostam em um discurso “conciliador” e “civilizador” do que é ser uma pessoa trans, ou como essas merecem respeito e direitos. Eles são muito mais uma aposta na multiplicidade dos jogos digitais, de que possibilitando a corporificação de suas experiências enquanto mulheres trans vão trazer diferentes possibilidades àqueles/as que os jogam – sejam em questões mais objetivas ou mais abstratas. Embora grande parte das vezes a questão da “empatia” se mostre como um construto universalizante e centrado na hierarquização automática dos sujeitos, me parece que aqui se integram questões outras que fazem com que uma ideia de “empatia” mais múltipla seja acessível. A própria Anna Anthropy, após seu texto inicial sobre com “jogos empáticos” eram um rótulo problemático à sua obra, explicita melhor sua posição em uma autoentrevista em *Twine*:

Eu acredito que jogos são capazes de se comunicar com suas audiências – de outra forma eu não os faria! Mas eu acho que uma obra arte é diminuída quando a reduzem à mensagem. Você tem de se perguntar: Ao que essa redução serve? Quem é que decide a mensagem? (Anthropy, 2015b)

Tais narrativas acabam se afiliando a certos movimentos e organizações contrapúblicas anteriormente presentes, além de preocupações – como as de Muñoz (1999) em relação à história de Pedro Zamora⁹¹ - de que composições contrapúblicas fossem assimiladas como “empatia passiva” por populações

⁹¹ Pedro Zamora foi um jovem educador gay soropositivo cubano-americano que participou do programa *Real World* da MTV Estadunidense em 1993, começando uma ampla discussão a respeito da epidemia do HIV e dos direitos civis LGBTQ em comunidades latinas

privilegiadas. Dessa maneira, retomo então alguns trabalhos contemporâneos de literatura centradas na vivência de mulheres transexuais⁹² - o conceito da poetisa Audre Lorde de *Biomitografia*. Tal conceito, nascido do livro de memórias da autora *ZAMI, a New Spelling of My Name* (1982), onde esse se coloca como um livro de memórias, mas que não tem como objetivo da autora uma narrativa que remeta ao individual, mas sim a uma explanação daquilo que a inspirou e o que a violentou, os agenciamentos possíveis em sua vida e a opressão sofrida como mulher caribenha negra e lésbica. Dessa maneira, Lorde queria constituir não apenas uma história própria, mas uma compreensão contrapública, a construção de mitos que organizariam possibilidades não-hegemônicas (a qual chamamos de *queer worldbuilding / worldmaking*) na narração de sua própria história. Quando compreendemos os jogos *queer* como pertencentes a essa categoria de construção, podemos ver então mais do que uma tentativa de alcançar uma “empatia passiva”, existe ali uma conotação contrapública, mas também um investimento no que Megan Boiler nomeia de “leitura testemunhal” – uma leitura que reconhece as questões do Outro sem toma-las para si, reconhecendo as diferenças, possibilidades de identificação e as responsabilidades da escuta de histórias alheias. Essa “leitura testemunhal” possibilitada pelos jogos que não investem na semiótica da empatia pode ser vista na quantidade diversa de críticas diferentes dos mesmos.

Por exemplo, em *Mainichi*, por sua proposta explicitamente interseccional acaba demonstrando, assim como em *Ohmygod Are You Alright*, que a relação entre jogos e “empatia passiva” é problemática. Em um dos momentos do jogo, deve-se fazer uma difícil escolha de caminhos: em um dos caminhos, Bryce é deslegitimada de sua identidade de gênero, sendo “lida” erroneamente como homem (logo, tendo de lidar com questões disfóricas), enquanto no outro caminho essa era interpelada por uma mulher que elogia seu cabelo crespo, e toca nele sem seu consentimento (tendo de lidar com questões racistas). Em outra etapa do jogo, um dos caminhos leva Bryce a ser

⁹² Kai Cheng Thom, em relação a seu livro *Fierce Femmes and Notorious Liars: A Dangerous Trans Girl's Confabulous Memoir* (2016), o considera uma “mitobiografia” pois relata que, apesar de não ser completamente baseado em sua vida, provém de sentimentos reais, a qual a autora crê que poderiam identificar / inspirar outras mulheres trans não-brancas (ZHOU, 2016)

assediada na rua (se essa escolheu se maquiar no começo do jogo), ou ainda ser identificada enquanto mulher trans (se não escolheu se maquiar). Quando lemos os comentários das pessoas a respeito do jogo, algumas comentaristas que se identificam enquanto mulheres negras comentam o quanto a questão do “tocar no cabelo” é violenta – e invisível para mulheres brancas -, enquanto outras mulheres comentam sobre suas experiências compartilhadas com o assédio sexual nas ruas. Assim, é possível notar o quanto as questões da vivência trans nem sempre ocupam a centralidade das opressões na narrativa. Colocando o/a jogador/a dentro da teia de opressões de seu cotidiano, Bryce oferece, ao mesmo tempo, uma visão interseccional de sua vivência e uma variada gama de experiências possíveis na qual seus/suas interlocutoras se identificam, ao mesmo tempo se afastando de uma visão de “vivência única” das mulheres trans negras, ao mesmo tempo que não nega sua especificidade e localidade.

Assim, a própria natureza aberta dos jogos digitais faz com que essa experiência de “empatia” não seja algo comum a todos(as) jogadores(as). Micha Cárdenas (2013) comenta que, como mulher trans, teve uma conexão emocional franca com Dys4ia, principalmente quando esse falava sobre as relações de Anthropy com sua namorada e seus pais. Cárdenas não observou a mesma reação em uma amiga cisgênera que essa observou jogando, se mostrando inclusive confusa quando essa comentou sobre sua experiência. Zoya Street (2013) comentou sobre a experiência de jogo em LIM, quando um *bug* fez com que seu quadrado fosse arremessado para fora do labirinto. Embora, em teoria, a questão central do jogo desaparecesse – o ataque indefensável dos outros quadrados ao(à) jogador(a) não mais acontecia - esse não se mostrou menos perturbador, visto que o/a jogador/a disse que se sentiu “sozinho e inútil”, e que imaginou que outras possibilidades de resolução de conflitos seriam possíveis se ele não estivesse tão isolado – sensação que esse/a também ligou à experiência das pessoas trans. Novamente, é importante notar aqui o quanto tal diferencial de experiências nos remete à centralidade da constituição contrapública dos jogos digitais *queer* – ou seja, o quanto esses jogos não compõe “jogos empáticos” para que pessoas possam se identificar com o sofrimento e opressão e, assim, alçar uma esfera “pública”,

mas possibilidades de construção coletiva de questões simbólicas e afetivas para as próprias pessoas transexuais.

Assim, diferente da “empatia passiva”, a possibilidade de “escutas testemunhais” de biomitologias *queer* se mostraria, em alguns casos, muito próxima – demonstrando a vulnerabilidade de todos os seres humanos ante as normas sociais – mas também localizada, visto que pessoas cisgêneras não têm acessos sociais a experiências como disforia de gênero ou dificuldade no acesso a serviços do Estado, ao mesmo tempo em que, muitas vezes, mantêm essas dificuldades e têm papel ativo na manutenção da cis-heteronormatividade. A centralidade dessas experiências não seria, então, a possibilidade de produzir um ambiente de “empatia” que não perturbe as organizações sociais ou que possa ser consumida como o restante das experiências midiáticas, mas uma experiência necessariamente coletiva, que desidentifica noções dos jogos digitais *mainstream* como, ao mesmo tempo, composição contrapúblicas e perturbadora da ordem. Em concordância com essa ideia, Judith Butler (2004) coloca a compreensão de que a vulnerabilidade é central à vivência humana, e de que a possibilidade de compor-se enquanto sujeito se dá no reconhecimento social. Dessa maneira, a questão da “transformação social” não se encontra em uma “mudança comportamental” como pensada nos jogos centrados na “empatia passiva”, mas na possibilidade de construção de uma sociedade que reconheça a vulnerabilidade das pessoas como a medida para considera-las humanas e seres dotados de direitos, ao invés de uma pretensa “naturalidade” ou “normalidade” de sexo ou gênero. Dessa maneira, essa centralidade na vulnerabilidade – de espaços que as reconheçam, e ofereçam possibilidades de vivência e reconhecimento social (nesse caso, dentro dos jogos digitais)

Capítulo 4: Ser Delicado é Um Ato Radical - Ética Queer-Afetiva e a Coalizão Vulnerável

Our tears light fires. Feeling pain is a radical act. Feeling other people's pain is a radical act. Being emotional is a radical act. Being soft is a radical act. Crying in public is a radical act. Asking for help is a radical act. Being kind to yourself is a radical act. Don't ever forget it.⁹³

Cassandra Martin

Como já articulado anteriormente, a concepção do conceito de “jogos *queer*” se encontraria na recomposição de uma série de pressupostos históricos da cultura de jogos digitais que, ao mesmo tempo, manteia-se dentro de suas prerrogativas – uma mídia calcada na simulação de sistemas, compondo assim uma narrativa – e, ao mesmo tempo, uma resistência a ideias sustentadas pela cultura, como a centralidade da cis-heteronormatividade e da “identidade nerd” exclusiva calcada em um “circuito de diversão” – a compreensão de que os jogos não deveriam ser “políticos” ou tratar de questões “sérias”. A constituição dos jogos *queer* se opõe então, ao *mainstream* da cultura – ou seja, as posições de sujeito que parecem ser mais automaticamente o “público” dessa, e da imagem do que esses teoricamente querem – como possibilidade de poder acessar e expandir a ideia de jogos digitais, constituindo mecânicas que compreendem e apresentam relações vividas por aquilo que se conclamam “comunidades *queer*”. Entretanto, considero que para uma melhor compreensão desses fenômenos, se mostra importante investigar o que Michel Foucault (1986) nomeia “condições de possibilidade” – ou seja as organizações discursivas, jogos de poder e diferentes arranjos necessários para a materialização de certos fenômenos, e de certos efeitos. Dessa maneira, compreendo ser fundamental compreender como eventos que envolvem os *jogos queer* acabam por – em suas próprias palavras (GOETZ, 2015, FANTONE, 2014) – “construir comunidades”.

Contudo, essa “construção de comunidades” – enquanto uma compreensão de “unidade” e aliança entre diferentes identidades (com

⁹³ “Nossas lágrimas acendem fogueiras. Sentir dor é um ato radical. Sentir a dor do outro é um ato radical. Ser emocional é um ato radical. Ser delicado é um ato radical. Chorar em público é um ato radical. Pedir ajuda é um ato radical. Ser bondoso consigo mesmo é um ato radical. Nunca esqueça disso.”

diferentes níveis de privilégio), assim como a visão de um compartilhamento inerente entre as vivências que necessitam manter-se à margem da cultura heteronormativa e de sua desidentificação – não é uma constituição estável e composta *a priori*, mas contingente e fruto de uma relação intrincada entre o *mainstream* público e as possibilidades *contrapúblicas* dentro das culturas de jogo digital. Dessa maneira, se nos voltarmos novamente para as compreensões de não-futurismo / futurismo diferenciais entre a negatividade *queer* de Lee Edelman e a utopia em Muñoz, pensa-se em uma organização de duas posições que, de certa maneira, se contradizem. Embora tais posições tenham claros pontos em comum e múltiplas conexões (como delineado nos trabalhos principalmente de Jack Halberstan), compreendo que essa relação acaba se constituindo enquanto um embate: entre a compreensão das “comunidades *queer*” como possibilidade de resistência, ataque e rebelião à cis-heteronormatividade (e a outros sistemas de opressão), mas ao mesmo provir as necessidades de legitimidade e adequação à norma para garantir a subsistência dessas pessoas. A compreensão dessa composição como um embate – ou, pelo menos, dois objetivos conflitantes – é delineada pelas percepções de Teresa de Lauretis a respeito dos embates a respeito da auto-representação e constituição de comunidades feministas⁹⁴. Para a autora:

Essa perspectiva da história do feminismo em relação tanto a eventos, discursos e práticas ‘internas’ e ‘externas’ sugerem duas pulsões ou mecanismos concorrentes, que operam na produção na auto-representação do feminismo: *uma pulsão erótica narcisística*, que compõe a imagem do feminismo como diferença, rebelião, ousadia, excesso, subversão, deslealdade, agência, empoderamento, prazer e perigo e rejeita todas as imagens de desempoderamento, vitimização, sujeição, aquiescência, passividade, condormismo e feminilidade; e *uma pulsão ética* que trabalha em prol das noções de comunidade, responsabilidade, confiança, credibilidade, sororidade, criação de laços, pertencer a um mundo comum de mulheres e partilhar o que Adrienne Rich pungentemente chamou de “um sonho de uma língua comum” (De Lauretis, 1999, pg. 318)

⁹⁴ Em uma espécie de “continuação” desse ensaio, – chamado “Queer theory: lesbian and gay sexualities” (1991) - Teresa de Lauretis afirmou que essas relações estariam para além do feminismo, mas circulariam todas as posições de sujeito não identificadas com as masculinidades e/ou a heterossexualidade. Não por coincidência, é nesse mesmo artigo que é mencionado, pela primeira vez, a expressão “Teoria *Queer*” – tendo como objetivo compreender exatamente esses fenômenos.

Dessa maneira, esse capítulo tratará de uma série de observações feitas por mim em três eventos concernentes à Cena Inde *Queer* de jogos digitais da Baía de San Francisco durante o ano de 2015: o Queerness and Games Workshop e a Queerness and Games Convention (QGcon) (embora eu traga algumas vivências também do ano de 2014), realizados na UC Berkeley, e a GaymerX 3, realizada na cidade de San Jose. Levando em consideração que esses três eventos mantêm jogos, temas, pessoas em comum e uma proximidade geográfica, definirei o termo “cena” para me referir às organizações culturais locais a qual observei. Escolho essa noção em detrimento a termos como “comunidade” - por compreender que esse seria um termo êmico usado o tempo inteiro, com diversas intenções e significados; e a termos como “subcultura”, por compreender que esse termo “amarraria” e hierarquizaria por demais essas construções, invisibilizando assim as diversas linhas de força provenientes de diferentes construções discursivas que a compõem. “Cena” é uma denominação teatral inicialmente reapropriada para apontar a formação de certas identidades musicais, designando contextos nos quais certas práticas culturais e produtos de mídia – inicialmente restritos a determinadas localidades geográficas – acabam constituindo uma identidade característica. Essa noção acabou-se expandindo para outros fenômenos culturais – podendo tanto ser relacionados a um produto específico (como a cena musical, ou mesmo as cenas *indie* de jogos digitais⁹⁵) como relacionados a variados produtos que formam uma certa uniformidade – como as cenas *riot grrls*, por exemplo. Dessa maneira, essas são compostas por desdobramentos sociais, econômicos e afetivos diferenciados dependendo do local onde se encontram, envolvendo questões de produção e consumo cultural. Contudo, com o advento da cibercultura, tais “cenas” – embora ainda sejam fortemente arraigadas a seus locais de origem – não mais podem ser definidas apenas geograficamente. Dessa maneira, existe uma “elasticidade” nesse conceito que considera a existência de produtos culturais “globais”, que mantêm elementos em comum em diferentes cenas, mas, ao mesmo tempo, constituem especificidades pertinentes aos contextos locais onde se encontram (JANNOTTI JUNIOR 2011, FACCHINI 2011).

⁹⁵ No Brasil temos importantes cenas *indie* de jogos digitais em São Paulo e em Brasília. Contudo, essas cenas raramente estão conectadas às manifestações políticas, tratando-se de cenas comerciais.

Dessa maneira, acompanharei como essa cena compõe seus jogos e uma série de comportamentos, organizações, performances e estilos para compreender as possibilidades de negociação e mediação entre diferentes tendências - entre a produção *queer* e a cis-heteronormatividade, entre o *público* e o *contrapúblico*, entre a desobediência do *queer* e a necessidade de compor vidas possíveis). Proponho observar tais negociações como a produção do que chamo de “Ética Queer-Afetiva” – um modo de compor jogos, eventos e comunidades que possa, ao mesmo tempo, manter as qualidades contestadoras das vivências *queer* e ao mesmo tempo garantir o bem estar dessas pessoas, compondo assim desidentificações importantes com a cultura dos jogos digitais. Também compreendo as maneiras como essa ética contrabalança os diferentes contextos e instituições que circulam a cena – como a universidade, os polos de tecnologia, as convenções de cultura pop, etc. Ao mesmo tempo, essa ética também delinea – temática e esteticamente – uma oposição a algumas tendências públicas hegemônicas da “cultura nerd”, compondo o resgate (e reapropriação) de conceitos da cultura dos jogos digitais como, por exemplo, a estética da fofura (*cuteness*) e a criação de um nerd-camp para possibilitar, assim, o acesso de pessoas *queer* aos jogos digitais. Dessa maneira, esse capítulo manterá uma narrativa mais pessoalizada, destoando com o resto dessa tese.

4.1 – “O Que Faz de Um Jogo Queer?” – O Queerness and Games Workshop

O *Queerness and Games Workshop* é um curso / reunião ligado à *Queerness and Games Convention* (“QGcon”). Enquanto a QGcon teve, até o momento, 4 edições (2013, 2014, 2015 e 2017), o *Workshop* aconteceu em duas delas, nas edições de 2014 e 2015. Seu objetivo era, então, a produção de jogos originais com a temática *queer*, para exibição e exposição durante a convenção. A edição de 2015 ocorreu em quatro encontros, entre agosto e outubro. As reuniões tinham como local a sala do Berkeley Center for New Media (BCNM), na universidade de Berkeley. O curso era então aberto a estudantes da universidade – dando preferência àqueles/as de graduação (embora houvesse alguns/as alunos/as de outras modalidades, como

doutorandos). Os estudantes não precisavam ter conhecimentos prévios de programação, e foi dada prioridade para os cursos de artes, humanidades e ciências sociais, visto que esses campos teriam baixa representação nas indústrias de tecnologia e jogos digitais. Os alunos deveriam, então, entrar em contato com os/as realizadores/as, mandando seus currículos e uma justificativa do porque gostariam de participar do curso. O curso foi estruturado por duas pessoas que também eram organizadoras da QGcon daquele ano, ambos/as alunos de doutorado de UCs⁹⁶ em cursos de mídia e cinema.

O contato que possibilitou minha participação se deu ainda em 2014, quando tive a oportunidade de fazer uma missão curta ao exterior para a própria QGcon 2014. Meu contato na época era o organizador do *Workshop* (tanto em 2014 quanto em 2015), que tinha bastante interesse na visão de outro pesquisador de gênero e jogos digitais em relação aos eventos. Evidentemente, levando em consideração a posição usual de alunos da UC Berkeley com questões como pós-colonialismo – seus alunos e professores são reconhecidos por sua a compreensão atenta a relações de gênero, sexualidade, classe, raça, nacionalidade e deficiência⁹⁷ -, o fato de eu ser brasileiro (e proveniente de uma universidade brasileira) era algo relativamente bem visto. Dessa maneira, foi possível que eu fizesse as observações, não como inscrito ou organizador, mas como “observador independente”. Para um acesso maior (como aos e-mails da organização), também me coloquei como voluntário, ajudando assim na organização do lanche e almoço (providenciados pela organização⁹⁸).

⁹⁶ UC é a sigla para University of California, uma rede de universidades públicas que se localizam na Califórnia. São, ao todo, 10 Ucs: Berkeley, Davis, Irvine, Los Angeles, Merced, Riverside, San Diego, San Francisco, Santa Barbara e Santa Cruz.

⁹⁷ A título de curiosidade, embora existam filiados e apoiadores do partido republicano (conservador) na universidade, seu slogan é literalmente “Partido Republicano de Berkeley: Sim, nós existimos” – demonstrando, assim, a forte inclinação de alunos (e professores) da UC Berkeley à tendências libertárias, radicais e de esquerda.

⁹⁸ Tanto o *Workshop* quanto a QGcon tinham como patrocinadores nove instituições de Berkeley – entre departamentos e grupos de estudo – além de doações espontâneas. Essa verba foi usada para decoração do espaço, despesas de viagem dos/as palestrantes, licenças dos *softwares* utilizados no *Workshop* e comida (o *Workshop* tinha café da manhã e almoço para todos/as participantes, enquanto a QGcon oferecia café da manhã e janta em um dos dias). Tal organização acaba por denotar um padrão “acadêmico” de reunião, visto que os departamentos e grupos de estudo (principalmente os que ocorrem meio dia ou no início da manhã) costumam providenciar alimentação a seus participantes.

Os quatro encontros foram então divididos em: apresentação dos participantes, juntamente com discussões a respeito do que seriam “jogos *queer*” e introdução à teoria *queer* no primeiro dia. No segundo dia, introdução a respeito dos *game studies* e de como esses se entrelaçariam com a teoria *queer*, além de fazer com que os/as participantes formassem quatro grupos – organizados de acordo com as competências dos presentes (separados/as nos papéis de programador/a, roteirista e artista gráfico) para que cada um desses grupos planejassem um jogo. Esses foram planejados inicialmente em papel (no caso, as mecânicas) para apenas depois decidirem qual seria a linguagem de programação a ser utilizada⁹⁹. Além disso, no primeiro e no segundo encontro participantes do ano anterior apresentaram seus jogos e falaram sobre suas experiências no *Workshop*. No terceiro encontro, as dinâmicas e conceitos dos jogos foram compartilhados com o grupo e com um/uma *game designer* e uma crítica de jogos / acadêmica convidados/as pertencentes à cena. No último dia de *workshop*, além de *feedbacks* em relação a ele, foram também apresentados *demos* dos jogos que estavam sendo produzidos para a convenção – que também foram avaliados por uma *game designer* convidada.

A própria apresentação dos/as participantes do *Workshop*, ocorrido no primeiro dia, já pode nos dar alguns vislumbres a respeito da organização dessa cena. Embora houvesse o interesse dos/as organizadores/as na presença de alunos/as ligados a artes, humanidades e ciências sociais, metade dos/as alunos/as eram provenientes de cursos ligados à tecnologia. A apresentação inicial era que o/a participante dissesse seu nome, quais pronomes sexuais ele/a preferia, e o último jogo a qual tinha jogado. Essa apresentação acaba demonstrando alguns importantes indicadores em relação às dinâmicas sociais e de interação nesses ambientes. Em primeiro lugar, a apresentação seguida da denominação dos pronomes tornou-se uma regra no campus de Berkeley, sendo utilizado em praticamente quaisquer condições, sejam elas formas ou informais (o próprio reitor da universidade delineia seus pronomes em eventos oficiais), levando em consideração tanto as questões de

⁹⁹ As linguagens que estavam sendo consideradas eram *Unity* (mais complexa e profissional), *Gamemaker* (mais acessível e mais gráfica), *Twine* (já descrito), *Ren'Py* (próxima do *Twine*, mas com mais interfaces gráficas) e *MelonJS* (em termos de complexidade o meio termo entre *Unity* e *Gamemaker*, mas que é um *software* livre de código aberto, como o *Twine*)

peças transexuais binárias quanto a maior visibilização de pessoas que se consideram “não binárias” (que se identificam com o pronome *they*¹⁰⁰). Essa apresentação foi seguida pelas “regras de convivência”. Essas regras (que foram trazidas prontas por um/uma dos/as organizadores/as) incluíam sempre ter atenção com os pronomes de gênero - que estavam afixados junto aos nomes dos/as participantes nos crachás identificatórios, sempre falar no singular (ou seja, não fazer assunções em relação a coletivos), prestar atenção na quantidade de falas (para “socializar” a fala), e tratar todos os conflitos como “ideias” ou “tópicos”, despersonalizando-os – mas ao mesmo tempo, sendo franco quando crê que não foi respeitado de alguma forma. Essa preocupação se alinha com uma tendência que chamarei de “objetivismo total” em relação a gênero e sexualidade, que pode ser vista como parte de uma iniciativa maior tomada em grande parte das chamadas “safe zones” dos campi estadunidenses – “treinamentos” e uma série de normas visando compor uma possibilidade mais inclusiva para sexo e gênero dentro do ambiente acadêmico (ALVAREZ E SCHNEIDER 2008, POYNTER E TUBBS, 2008, YOUNG E MCKIBBAN 2014). Atualmente, tais iniciativas tem refletido a respeito de tópicos que iriam além de discussões a respeito de privilégios e violência direta, englobando também certos desconfortos e desencadeamento de reações potencialmente traumáticas – os chamados “triggers” – as quais discutiremos mais adiante.

Em segundo lugar, todos/as participantes deveriam comentar sobre o último jogo que jogaram (juntamente com alguns comentários em relação a ele), o que comporia uma identificação possível a todos/as naquele local, e o objetivo de estar lá. É importante notar o quanto os/as organizadores/as esforçam-se para falar igualmente sobre qualquer jogo, visto a heterogenia desses – os/as participantes trouxeram de títulos “indies” à AAA (tanto antigas quando novidades), até jogos não-digitais como poker, por exemplo. Essa atenção é uma tentativa de recompor e desidentificar a identificação “*mainstream*” dos jogos digitais – ou seja, os jogos AAA - abrindo assim

¹⁰⁰ *They* é o pronome de tratamento voltado para coletivos na língua inglesa. Contudo, por ser o único pronome de tratamento de gênero neutro para se identificar pessoas (o pronome *it* também é neutro, mas denomina coisas) ele é usado por pessoas não-binárias – contudo, como um pronome singular (como em “*they is*”, por exemplo)

possibilidade de uma manifestação contrapública. Essa composição se perpetua modificando a ideia de “público-alvo” identitária utilizada comumente pela indústria – ou seja, a venda de jogos de e para homens, brancos, cis-heterossexuais que consomem e jogam jogos AAA - para uma posição performática – ou seja, de que o “público” da cultura seriam “aqueles que jogam”, independente das posições de sujeito e/ou jogos consumidos (SHAWN, 2013). Essa desidentificação – “somos todos/as *gamers* porque todos/as gostamos de / nos importamos com jogos” – é fundamental para poder pensar-se como uma “comunidade” de jogos digitais. Christopher Goetz (2014), em relação à produção de jogos no *Workshop* do ano anterior, reconheceu a necessidade de investir mais no que seriam “jogos *queer*” exatamente por essa dificuldade de enxergar uma diversidade nessa cultura. Isso porque um dos participantes do *workshop* – embora descrito por Goetz como “extremamente talentoso” – desistiu de concluí-lo, por sentir que não estava conseguindo fazer “um jogo decente” - conceitualizado por esse como um jogo AAA. Dessa maneira, é possível observar o quanto a relação de *público* como delineado por Michael Warner faz sentido quando pensamos nas culturas de jogos digitais: uma cultura composta por marcas culturais ligadas fortemente a alta tecnologia, consoles, gráficos, mecânicas e estilos foto realistas (além da produção voltada para a “identidade nerd” e os jogos AAA) que quaisquer outras posições de sujeito ou possibilidade de produção tem dificuldade de se “apoderar” ou fazer parte dessa cultura (tais questões retornarão quando eu discutir a “síndrome do impostor” em relação à QGcon).

Embora fossem propostos quatro grupos – logo, quatro jogos - depois do terceiro encontro esses acabaram organizando-se em três projetos de jogo. Esses se reuniram durante três encontros, devendo organizar-se fora do *Workshop* para trabalhar a arte, som e programação dos jogos. Durante o *Workshop*, esses eram questionados a respeito de seus jogos, e por que esses seriam *queer* – tanto em relação a seus temas, quanto em relação a suas mecânicas. Novamente, é visível o quanto essas relações – entre o público / *mainstream* e o *contrapúblico* / *queer* são reconhecidos como opostos, e o *queer* como possibilidade de compor mecânicas e temas impossíveis no *mainstream*. Ao final, por problemas na relação dos grupos, dois jogos e um

projeto foram compostos. A esses projetos foram questionados: por que eles seriam *queer*? Essa denominação se encontrava apenas em seu tema ou também em sua mecânica? Como esse afetava as pessoas?

Um dos jogos se chamava “*In My Time*” (No Meu Tempo), e versava sobre conflitos geracionais. O jogo se organizava em duas mecânicas distintas, em tempos distintos: na primeira delas, o/a jogador/a deveria, controlando uma plataforma, ricochetear uma bola a fim de destruir vários blocos, dispostos por toda a extensão da tela, ao mesmo tempo em que não deixa a bola cair. Todo bloco que a bola destrói é recompensado por uma frase motivadora, como “nossa, você é bom nisso!” ou “desse jeito fará muitos pontos!”. Essa fase do jogo tem como claro objetivo fazer com que o/a jogador destrua a maior quantidade de blocos possíveis, estimulando a enação do *flow* – regras claras, jogabilidade que aumenta gradativamente a dificuldade, reconhece a habilidade do/a jogador/a e (aparentemente) com *feedback* automático. Caso o/a jogador/a perca (deixe a bola cair), a mensagem “você foi muito bem, parabéns” aparece. Contudo, no segundo momento do jogo – em uma composição de *contraflow* – o/a jogador/a é colocado/a no papel de um pequeno avatar (um retângulo) que deve, então, atravessar a extensão da tela pulando nos blocos que restaram – ou seja, aqueles que não foram destruídos anteriormente. Dependendo do quão bem o/a jogador/a foi na fase anterior, essa fase se torna mais difícil ou até impossível – visto que os blocos que agora servem como plataformas podem estar muito longes para que o avatar possa se deslocar. Toda vez em que o/a jogador cai dos blocos, mostra-se uma mensagem desencorajadora e/ou culpabilizadora – como “você é muito vagabundo/a, não se esforça o suficiente” ou “está vendo? A culpa é toda sua”¹⁰¹. Se o/a jogador/a conseguir ser bem sucedido, uma mensagem como “claro que você conseguiu, vocês tem tudo na mão” aparece. O *contraflow* está na disparidade das regras – dependendo do quão bem o/a jogador/a foi na primeira parte do jogo, a segunda se torna impossível. Dessa maneira, *In My Time* é um jogo que versa sobre a dificuldade de se fazer entender as reivindicações e reclamações da geração atual frente à geração anterior, que a

¹⁰¹ Notei que, provavelmente ligado ao início da cena ser proveniente de outras cenas ligadas à literatura e poesia, a proeminência de textos escritos – mesmo em jogos em que a mecânica teoricamente “fala pro si própria” – é bastante alta em quase todos os jogos.

enxerga como “preguiçosa” e privilegiada, sem levar em consideração que a atual situação (principalmente econômica) é fruto de arranjos estruturais feitos na geração anterior. Embora *In My Time* tenha ficado pronto dentro do tempo, esse grupo teve uma relação bastante conturbada, com alguns membros saindo e se juntando a outros grupos, e mesmo os integrantes do grupo mantendo o mínimo de interação ao final para diminuir os atritos. Esses atritos ocorriam principalmente com o programador da equipe – visto que esse considerava seu papel “mais importante” e, assim, acabava por seguir apenas as próprias ideias. É possível então compreender que, embora todo o investimento do *workshop* em “nivelar” os privilégios dentro das tecnoculturas (estabelecendo as relações entre os papéis na criação dos jogos como horizontais, investindo em representação de populações e cursos menos prevalentes na tecnologia, etc), relações técnicas de hierarquia ainda estão presentes dentro da cena.

Outro grupo constituiu um jogo que, ao final, acabou por se chamar *Illumimates*. Nesse jogo, um casal de animais antropomórficos – formados por uma baleia e uma foca (ambas fêmeas, vestidas inicialmente de maneira tipicamente feminina) devem colher estrelas cadentes para remontar um abajur quebrado enquanto desvia de meteoritos. Ele é jogado por duas pessoas: o/a jogador/a que controla a foca deve pegar as estrelas, calcular o ângulo e arremessa-las para um recipiente (embora essa não possa se mexer), e o/a jogador/a que controla a baleia pode modificar o seu ângulo para que a foca possa mudar de posição e coletar as estrelas e/ou desviar dos meteoritos. Por ter sido o grupo com pessoas mais experientes em questão de programação de jogos, *Illumimates* foi o jogo mais “complexo” – tanto em relação a mecânicas quando em relação gráfica, tendo até mesmo uma animação introdutória, onde o casal era retratado em uma casa no fundo do mar, acidentalmente quebrando o abajur e resolvendo “aproveitar o escuro” para tirar suas roupas e catar estrelas cadentes. Em caso de *game over* – ou seja, quando a foca é acertada por mais de três meteoritos – o casal teria de comprar outro abajur na *Ikea*¹⁰², demonstrando assim uma irônica crítica à cultura consumidora promovida pelas

¹⁰² *Ikea* é uma multinacional de móveis sediada na Holanda, sendo considerada hoje a maior revendedora de móveis do mundo.

grandes corporações multinacionais. Embora as mecânicas desse jogo fossem mais tradicionais – ou seja, sem nenhuma relação auto-consciente como o *contraflow* ou construção de investimento emocional / arquitetura narrativa – essas questões foram pouco trabalhadas com o grupo (ainda mais considerado o quanto essas foram motes muito questionados aos outros grupos), talvez por esses já apresentarem um trabalho bem avançado (e também por ter sido o grupo menos conflituoso), ou ainda por esse se basear e praticaente definir uma estética “fofa” – muito importante para a cena, a qual discutiremos a seguir.

O terceiro grupo não conseguiu finalizar o seu jogo a tempo para a convenção, proporcionando apenas alguns protótipos de suas mecânicas. Esse jogo – cujo projeto chamava-se *Zeit-geist* (um trocadilho com a expressão “espírito de seu tempo” *zeitgeist*, principalmente com o final “*geist*” – que significa, ao mesmo tempo, “mente”, “espírito” e “fantasma”) – versava sobre os temas de morte e luto, temas muito prezados dentro das comunidades *queer*. No jogo o/a jogador/a assumiria a forma de um fantasma gay, e devia cuidar de um amigo que estava deprimido devido à sua morte. A ideia inicial era de que esse devia fazer isso irradiando “auras emocionais” que podiam, então, diferenciar as relações do personagem vivo com certos objetos, para assim criar boas memórias a respeito do relacionamento de ambos. Embora não apresentassem conflitos explícitos, boa parte dos/as participantes desse grupo não compareceram à convenção.

Dessa maneira, o *workshop* também acaba por visibilizar pontos fundamentais para compreender como essa cena enxerga o que seriam os “jogos *queer*”. No primeiro encontro, foi feito um pequeno *brainstorm* e uma exposição / discussão a respeito de dois jogos *queer* da cena (no caso, *Gay Cats go To The Weird Weird Woods* de Anna Anthropy e *Quing’s Quest* de Squinky Kiai) tendo como ponto “o que são os jogos *queer*?”. Dessa maneira, foi possível compreender o que se qualificava como “jogos *queer*” e sua relação com o *mainstream* para esse coletivo. Quase todos os quatro grupos formados para o *brainstorm* chegaram à mesma conclusão: os jogos *queer* eram resistências aos jogos AAA – tanto em relação às posições de sujeito e violência contra LGBTQs e mulheres cissexuais e heterossexuais na mídia,

quanto na relação da repetição de dinâmicas que promoveriam um fantasia masculina hegemônica, assim como as propostas estéticas estabelecidas (mais sobre isso posteriormente). Dessa maneira, é possível notar como a proposta do *workshop* já se organiza, de antemão, como *contrapúblico* e desidentificatória – propondo, então, outras maneiras de se compreender, compor e entender jogos. Assim é interessante retomar a noção de que a *desidentificação* em Muñoz não é apenas uma estilística, mas uma forma de acesso a culturas públicas – e a falha em desidentificar (ou seja, de deslocar um estilo *público* para acesso *contrapúblico*) acaba por acarretar na impossibilidade de acessar a cultura (ou, pelo menos, de compor com ela). Tais assunções reaparecem com os comentários a respeito dos jogos, e dos traços que esses tem em comum. *Gay Cats Go To Weird Weird Woods* é um jogo de quebra-cabeças com uma facilidade muito alta (e a impossibilidade de perder) e gráficos “fofos”, composto mais para que pareça um “passeio interativo”. Já *Quings Quest* foi descrito no capítulo anterior, mas comentou-se que, esteticamente, esse parecia “uma velha página ruim de Myspace¹⁰³”. Entre esses jogos notou-se a falta de um “imperativo de vitória”, sendo o jogo composto mais como uma “experiência narrativa” do que uma proposta competitiva. Ambos tinham títulos diferenciados e que se propunham colocar-se contra uma possibilidade de leitura cis-heteronormativa, assim como uma contraposição aos jogos com “objetivos bem definidos”, como na proposta do “bom jogo” (enação do *flow*). Tais discussões retornaram quando no segundo encontro discutiu-se a respeito de alguns jogos em que os/as participantes do *workshop* deveriam jogar em casa. Desses, boa parte dos/as participantes teceram críticas. Esses trouxeram uma série de questões a respeito do quanto esses jogos muitas vezes eram retratados como experiências apenas de “pessoas brancas”, desconsiderando as vivências específicas de raça. Alguns jogos – como “*Empathy Machine*” de Merrit Kopas – foram considerados “condescendentes”, enquanto jogos como “*Fuck That Guy*” foram questionados por sua relação dúbia com a noção de “consentimento”. Os jogos mais comentados foram aqueles que os/as participantes consideraram mais

¹⁰³ *Myspace* é uma rede social, considerada a rede mais popular antes da ascensão do Facebook. Essa plataforma oferecia a possibilidade de customizar as páginas pessoas – escolhendo as fontes das letras, gifs, fotos de fundo, etc. Dessa maneira, existe toda uma estética característica (lembrando um pouco o webdesign dos anos 1990), tendendo ao “brega” e ao “camp”.

“afetivos” – ou seja, que mais diretamente propunham mecânicas mais voltadas à emoção, que se relacionassem com vivências íntimas da comunidade *queer* (como o “sair do armário” ou relações amorosas) e a expressão sentimental. Contudo, ao mesmo tempo, jogos considerados mais “fofos” – com a presença de gatos, estrelas e muitas cores – também foram considerados muito positivos, vistos como algo que “faz com que tu te sintas bem”.



Gay Cats Go To The Weird Weird Woods (Anna Anthropy, 2015)

Dessa maneira, além de definir os jogos *queer* em relação à suas mecânicas (de uma maneira muito próxima à apresentada no capítulo anterior), a estética dos jogos acaba compondo uma compreensão deles enquanto “queer”, e como esses se afastam, esteticamente, do AAA. Assim, separei as características costumeiramente visíveis (e enunciáveis pela cena) em duas composição estéticas *queer* de estilos desidentificadores diferentes: a estética da fofura (*cute*) e a estética *camp* (a qual trataremos mais adiante). A estética da fofura (que pode ser vista especialmente em *Gay Cats Go To Weird Werid Woods*, por exemplo) é uma apropriação da chamada estética *kawaii* japonesa. Essa definição, de acordo com Sharon Kinsella:

“*Kawaii* ou ‘fofo’ essencialmente significa infantil; ele celebra doçura, adorabilidade, simplicidade, genuinidade, gentileza, vulnerabilidade, fraqueza, comportamento social e aparência física que denotem inexperiência. Esse estilo foi bem descrito como onde ‘o infantil e o delicado são também considerados belos’” (Kinsella, 1995, pg. 220)

Daniel Harris (2000) também reconhece que *fofo* – principalmente no ocidente – denota uma certa atitude de “trapalhão”, ou “desajeitamento”, tendo como exemplo a clássica imagem do Ursinho Pooh / Puff com a cabeça entalada dentro de um pote de mel. A estética fofa é historicamente bem representada dentro da cultura dos jogos digitais. Isso porque nos anos 1980 a estética *kawaii* estava se tornando *mainstream* no Japão (sendo anteriormente uma cultura contrapública, como discutirei a seguir), se tornando uma das estéticas primárias dos jogos digitais também nos Estados Unidos, visto o *crash* de 1983. Assim, jogos muito bem sucedidos – como o Pac Man, por exemplo – foram constituídos nessa estética, inclusive sendo essa característica considerada fundamental para seu sucesso também entre as mulheres e meninas (DONOVAN, 2010). Elementos estéticos do *kawaii* / *fofo* também foram ajudados pela limitação gráfica presente principalmente nos videogames chamados 8 *bits* – visto que o *fofo* é uma estética que privilegia formas arredondadas, semi-humanas ou de animais (ou ainda outros objetos) antropomorfizados, com poucos detalhes e com certos traços acentuado (como os olhos) enquanto outros, mais detalhados, tem menos importância (como a boca, nariz os as feições do rosto) (Ngai, 2005). Para além dessas questões, assim como apontado pelos/as participantes do *workshop*, a estética fofa também é um contraponto à estética *mainstream*, principalmente a chamada *gritty*. *Gritty* é uma palavra que não tem uma tradução pontual para o português – significaria algo como “sujo”, “duro”, “rude” – e que nos jogos digitais são representados por gráficos foto realísticos, com fotografia escura e poucas cores (ou cores terrosas), na maioria das vezes representando violência e compondo uma certa verve “realista” – que, na realidade, é mais baseada em filmes e séries de guerra ou suspense do que em si conflitos reais¹⁰⁴. Dessa maneira, a estética fofa se mostra como uma resistência, ao mesmo tempo técnica (visto que pode ser constituída sem os recursos das indústrias AAA) e histórica (vista a importância do *kawaii* na história das culturas de jogo digital, principalmente japonesas). Entretanto, para além de simplesmente denotar

¹⁰⁴ O *gritty reboot* – o remanejamento e a produção de novos profutos de franquias compostas no passado para a estética *gritty*, é uma das práticas mais comuns na indústria do cinema e jogos digitais contemporânea, podendo então considera-lo como parte importante do *mainstream*. Entre os exemplos mais famosos (ou extremos), podemos citar os *Transformers* e os *Power Rangers* no cinema, e *Tomb Raider* nos jogos digitais.

uma série de valores de resistência compostos pela cena, a fofura tem um objetivo fundamental: compor uma facilidade maior de acesso das próprias pessoas tidas como *queer*. Tal noção me foi sugerida quando, conversando com um/a dos/as organizadores/as, esse/a me disse: “sabe, algumas pessoas *queer* não conseguem jogar esses jogos (*queer*), porque sentimentalmente é muito difícil. É algo muito próximo, e deve ser bem difícil pra ti compreender isso”. Embora eu tenha respondido que como homem cisgênero latino, fui criado em um ambiente que prezava por uma masculinidade tremendamente engessada – logo, teria alguma identificação em não poder expressar ou lidar com sentimentos – compreendo que essa é uma instância diferente, e que tem um eco em toda uma série de leituras sociais promovidas dentro das composições *queer* norte-americanas. Essa relação é a compreensão de *queer* enquanto trauma – ou que a própria proximidade das posições de sujeito *queer* com a vulnerabilidade se constitui enquanto trauma (o que justifica inclusive a “objetividade total” e os “*trigger warnings*”) - questões que discutiremos no próximo tópico.

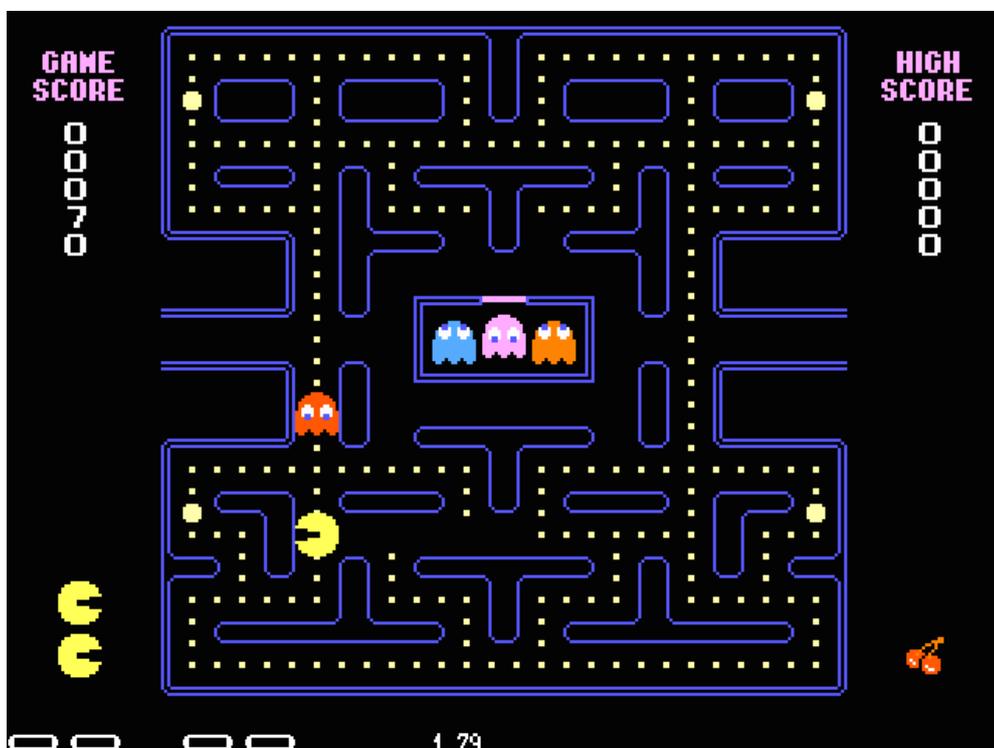


Imagem 7 - Pac-Man (Namco, 1980) como exemplo clássico de estética fofa do jogos digitais

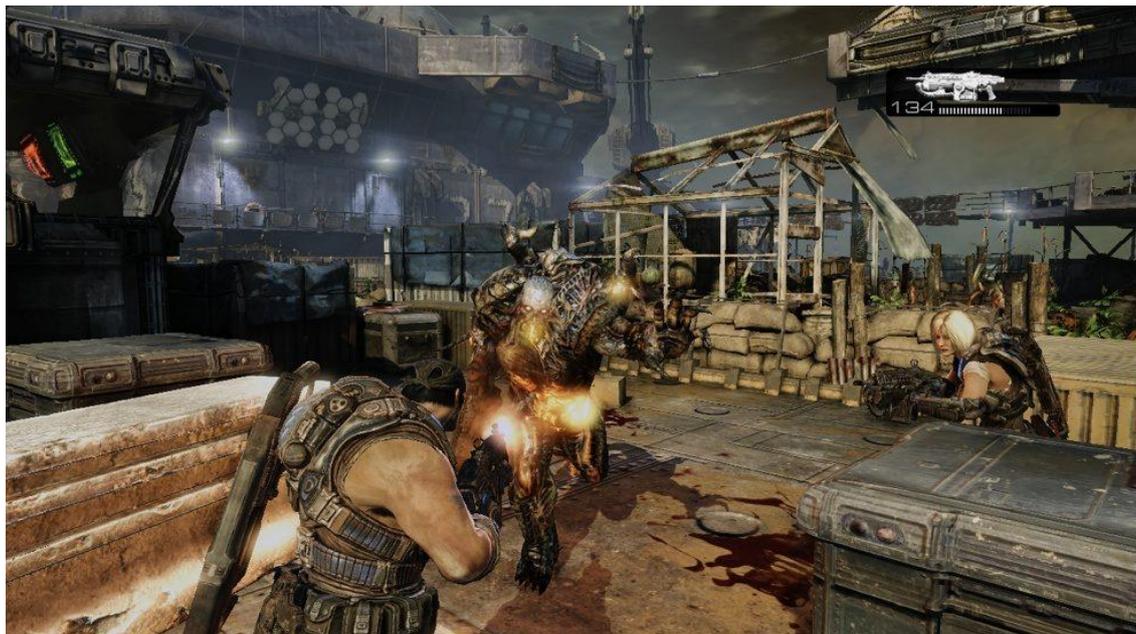


Imagem 8 - Gears of War 3 (Epic Games, 2011) como exemplo de estética *gritty* contemporânea

Compreendo então que a estética da fofura acaba por configurar-se como um atenuante afetivo para a possibilidade de acesso não só aos jogos *queer*, mas a outras possibilidades sociais. Mary-Anne Decateur (2012b) argumenta que, embora constituído nos Estados Unidos no pós-guerra para denotar infância, quando o “fofo” se torna *kawaii* no Japão isso toma uma outra dimensão. Inicialmente, nos anos 1970, o *kawaii* japonês era uma forma de “revolta”, principalmente ligado a jovens mulheres. Isso porque, para a sociedade japonesa, a assunção de papéis “infantis” a mulheres adultas acabava por representar uma recusa a assumir os papéis de mães e matriarcas compostas dentro das tradições. Embora tal compreensão não seja mais possível dentro do contexto japonês – o *kawaii*, no início dos anos 1990, acabou tornando-se *mainstream*, hoje usado inclusive como estética corrente em representações oficiais do governo e/ou para representar o povo japonês. Entretanto, tal valência afetiva ainda se mostra corrente dentro de algumas instâncias do “fofo”. A estética fofo – principalmente a proveniente do *kawaii* dos anos 1980 e 1990 - tem em sua simplicidade uma possibilidade de composição gráfica afetiva suficiente “neutra” propondo uma identificação imediata, baseado em sentimentos de proteção. Contudo, a “neutralidade” do fofo pode compor-se enquanto ambíguo, sendo uma possibilidade para falar

sobre questões como sentimentos *queer* (isolamento, inadequação, violência, trauma – que será mais bem definido na próxima sessão) ao mesmo tempo em que se resiste à fórmula *mainstream* do *gritty* comumente usada para tal.

Essa compreensão pode ser observada no comentário feito a mim por uma das participantes do grupo que organizava o jogo sobre luto e morte. Quando questionei como seriam os gráficos do jogo, essa respondeu “estou pensando em fazê-los fofinhos. Porque é um jogo muito pesado, com questões muito próximas como luto e morte, então acho que dessa forma seria mais fácil jogar.”. Além disso, em outro momento ela também pontuou – “ah, e tem que ter um cachorro”. Quando questionei o porquê, ela me respondeu “ah, acho que um animal deixa as coisas mais leves. A maioria das pessoas prefere gatos, mas eu sou uma pessoa de cachorros (*dog-person*)”. Com essa fala, é possível visualizar, além da tendência de utilizar a fofura para amenizar temas que são considerados inerentemente ligados a possíveis lembranças traumáticas, também podemos ver como essa estética é composta mais localmente - nesse caso, com animais de estimação. Adrienne Shaw (2014) já observava, no início de sua pesquisa, que gatos eram frequentes nas residências de seus/suas pesquisados/as. *Illumimates* contém um casal formado, exatamente, por uma foca e uma baleia. Além de *Gay Cats Go To The Weird Weird Woods*, outro jogo considerado importante (e que foi um dos jogos indicados – e mais comentados – no segundo dia de *Workshop*) é *Hugpunkx*, de Merritt Kopas. Esse jogo, feito com gráficos simples (como os do Atari 2600 ou computadores como o Comodore 64) consiste em um/uma avatar que deve abraçar outros avatares quando esses se tornam verdes, recebendo mensagens agradecidas e de encorajamento. Esses avatares podem ser seres humanos (sem marcação de diferença sexual / de raça alguma) ou gatos. A expressão “punx” (corruptela de “punks”) refere-se exatamente a uma compreensão do afeto positivo proposto pelo jogo como “radical” – onde, dentro dos jogos digitais, é visto como “fora do jogo”, ou guardado para raras ocasiões narrativas, mas nunca enquanto mecânica –, compondo também uma desidentificação com o radicalismo *queer* / feminista “clássico” (ligado à violência) dos punks. Dessa maneira, não apenas existe uma resistência à cis-heteronormatividade, mas uma proposta ético-estética diferencial em relação a

composições contrapúblicas do *queer*, que ainda sejam reivindicatórios e questionadores, não são necessariamente baseados em conteúdos “violentos” (mais próximos do *grutty*). Com veremos no próximo tópico, essa proposta não apenas diverge estética e afetivamente do “radicalismo clássico” punk, mas também oferece uma possibilidade maior de leituras reparativas da cultura pop.



Imagem 9 - Hugpunx (KOPAS, 2013)

As possibilidades de composição diferencial de acesso, afeto e composição de contrapúblicos são expandidas pela própria estética da fofura. Isso porque para além da tendência de “amenização” essa também dispõe de possibilidades para falar sobre dor, raiva, culpa e agressividade – seja ela “direta” ou passivo-agressiva. Daniel Harris (2000) e Sianne Ngai (2005) afirmam que, apesar de inicialmente trazer sentimentos de zelo, infantilidade e segurança, a fofura também pode trazer sentimentos de raiva e agressão contra suas produções – ou seja, uma fofura tão exacerbada e extrema que acaba por promover em seu/sua interlocutor/a o oposto da “proteção”. Assim, a fofura pode ser usada criticamente – como forma de produzir conteúdos sobre “fim da inocência”. Essa tendência pode ser vista em jogos como “*Ultimate Star Collector: Winner of the Universe* (2014)”, produzido dentro do *Workshop* anterior. Nesse jogo de plataforma, o/a jogador/a assume o papel de um avatar

(um/a gato/a antropomorfizado/a) e deve se deslocar pelo cenário, pulando plataformas para alcançar estrelas, sendo necessário coletar 25 estrelas para passar de fase (que simbolizam “fases da vida”). Contudo, existem outros avatares no cenário – seres com uma cabeça semi-circular. Quando o/a jogador/a toca esses avatares, uma mensagem aparece embaixo da tela. Essas mensagens são neutras ou amigáveis no início (como “me desculpe” ou “quer brincar comigo?”). Contudo, essas mesmas mensagens começam a se tornar mais dúbias ou inquisitórias com o passar das fases (como “olhe por onde anda!”, “você é homem ou mulher”) descambando em frases abertamente hostis (“você não tem lugar aqui”, “cuidado, aberração”) ou frases costumeiramente ditas a pessoas *queer* (“você só está confuso/a”, “pare de agir assim”, etc). Cada uma dessas frases hostis e/ou inquisitórias faz com que o/a jogador/a perca uma estrela. Caso não consiga juntar as 25 estrelas para passar de fase, é dada a opção do/a jogador/a se tornar um avatar de cabeça semi-circular – ou seja, “como os outros”. Caso opte por essa alternativa, o jogo se torna fácil e, (de maneira próxima à compreensão de *contra-flow*) visto que o próprio desejo de vitória do/a jogador/a acabou com suas mecânicas e seu propósito, o jogo torna-se sem sentido, melancólico. Dessa maneira, o jogo acaba por significar a relação entre as vivências *queer* – mais fáceis na primeira infância, onde a própria organização social gendrada não se mostra tão repressora, facilitando articulações dúbias de expressão de gênero (STOCKTON, 2009) – que escala em violência, agressividade, vigilância e sujeição à lógica binárias dos sexos / gêneros com o passar dos anos.



Imagem 10 - Ultimate Star Collector (NOON, CEREY e VULVASAUR, 2014)

Outro exemplo dessa tendência é o jogo “*A Russian Valentine*”, da produtora *Empty Fortress*, um dos jogos expostos no arcade da QGcon de 2015. No jogo, o/a jogador/a assume o controle de um casal, que deve se beijar para pontuar. Contudo, quando o casal inicia a mecânica do beijo (que demora entre 1 e 2 segundos), avatares de policiais vem de encontro a esses. Caso o policial encoste no avatar do casal, o jogo acaba, e é demonstrado em texto a história de um casal de namorados russos que acabaram exilados e presos por beijar-se em público (levando em consideração as recentes leis “anti-propaganda” da homossexualidade russas). Esse jogo, para além da questão estética, acaba por demonstrar uma “fofura” em suas dinâmicas, visto que a única possibilidade para o casal além de fugir é beijar-se, sendo assim completamente vulneráveis. Essa mecânica contrapõe compreensões como a de Emily Flynn-Jones (2013), que observa que os jogos fofos (compostos pela indústria *mainstream*) raramente traduzem a fofura para suas mecânicas. Assim, a fofura enquanto estética e enquanto mecânica cria uma possibilidade de versar sobre a vulnerabilidade e violência na qual LGBTs russos se encontram no momento.

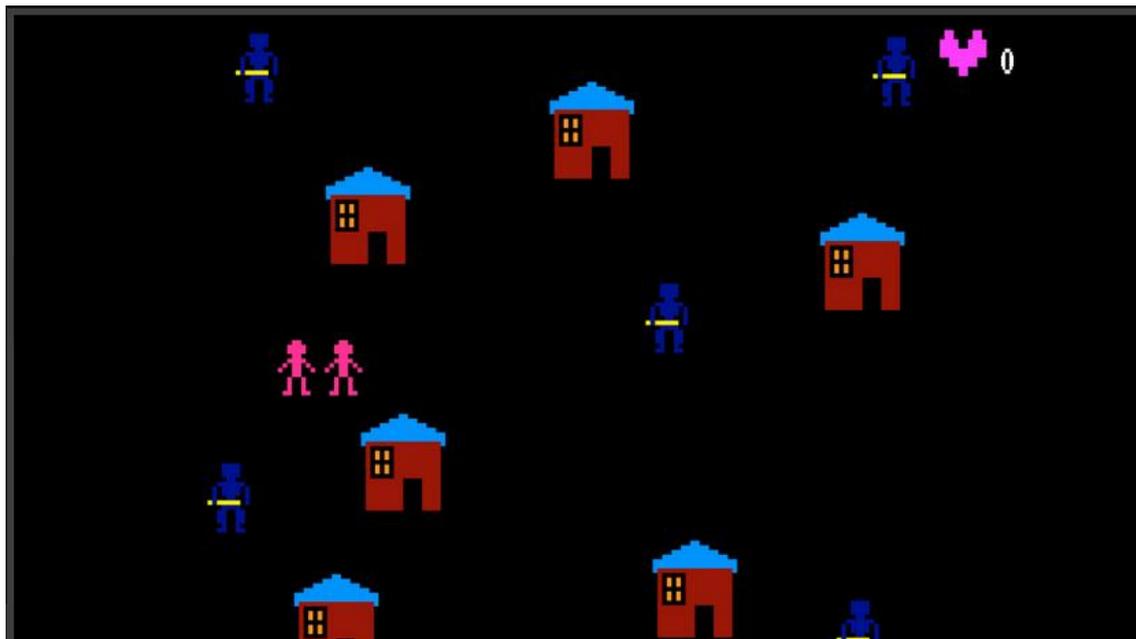


Imagem 11 - A Russian Valentine (EMPTY FORTRESS, 2014)

Levando em consideração tais relações entre os jogos e o que pude observar no *workshop*, podemos compreender que a estética fofa resiste e desidentifica diversas tendências propostas pela indústria *mainstream*: o “realismo violento” exacerbado do *gritty*, o investimento da indústria dos jogos digitais de inserção da diversidade pela militarização (mulheres militarizadas, soldados gays, etc) (KLINE, DYER-WITHEFORD, DE PEUTER, 2003, CONDIS, 2014) e a total atenuação de temas controversos e/ou questionadores compostos pelos chamados *pink games* – jogos produzidos para jovens meninas nos anos 1990, mas que costumavam manter-se centrados em marcas famosas (*Barbie* ou *Hello Kitty*) ou ainda em sistemas que aludiam à manutenção dos estereótipos de gênero (jogos de cuidar da casa, moda, bonecas, etc) (CASSELL E JENKINS, 1998). Contudo, outro importante elemento é o “expressar-se” – ou seja, que os/as participantes possam trazer aquilo que eles/as consideram “suas vivências” para dentro dos jogos que criam. Essa tendência é abertamente vista em “*In My Time*” e “*Ultimate Star Collector*”, mas também em outro jogos do *Workshop* de 2014: *Hard Mode 101* (jogo irônico de dificuldade impossível que simula um RPG, onde todos os elementos e ações da vida universitária – as roupas, os transportes, as aulas, as comidas – são retratados como monstros impossíveis de derrotar), *That One Time You Left Everything You Needed at Home* (jogo de

texto que conta a história de um dia onde nada parece dar certo na vida de um/a acadêmico/a não-binário/a muçulmano/a) e *The Convenience Store Contingency* (jogo onde um protagonista não binário/a deve enfrentar diversos desafios – seus pais, ex-namorados/as, conhecidos/as hostis – para comprar doces). Assim, parece ser de extrema importância não apenas o questionamento das mecânicas e o investimento estético, mas também a reiteração de vivências próprias – e da importância de se visibilizar as mesmas. Dessa maneira, podemos encontrar no conceito que Jose Esteban Muñoz chama de “Efêmera” (1996) uma ferramenta interessante. Para o autor, o “efêmera” seriam elementos históricos presentes em diversas vivências não reconhecidas pelos sistemas de classificação acadêmicos, ou seja, aquilo que “não teria materialidade” para alguns padrões de pesquisa, mas que acaba aparecendo em performances e produções culturais, mantendo parte de seu sentido em um aspecto cultural. Sendo o efêmera um conceito estratégico que o autor encontrou para poder dialogar historicamente com elementos que seriam “derivativos em relação a materialidades” dentro de padrões acadêmicos, não surpreende que esses jogos compunham uma dinâmica semelhante – ou seja, a necessidade de criar materialidade a vivências e sofrimentos comumente ignorados, diminuídos ou invisíveis dentro dos padrões (mesmo liberais) de compreensão de “opressão” e “sofrimento”

Contudo, ao mesmo tempo, essa também desidentifica certos movimentos históricos do que seria compreendido como resistência à cis-heteronormatividade, resistindo tanto a estética / estilo radical mais reconhecido como próprio dos movimentos *queer* quanto à “assimilação” proposta por alguns movimentos. Por mais que aluda à figuras infantilizadas e “bons sentimentos” (como o amor), a cena não os utilizam para esconder conflitos e paradoxos das próprias comunidades. Assim, podemos concretizar que a composição da fofura dentro dos jogos *queer* – e a necessidade de se politizar isso, e sua relação com a produção de comunidade – acaba por constituir uma ética característica. Miguel Sicart (2010) chama atenção de que os sistemas de simulação dos jogos contém uma ética própria – ou seja, os jogos mantêm valores morais baseados em suas respostas (positivas e negativas) em relação ao objetivo do jogo, e agência do/a jogador/a, mantendo

um *feedback* emocional. Assim sendo, para a cena *queer* de jogos digitais, projetar esses sistemas e pensá-los como morais não seria uma alternativa, mas um imperativo: não só as mecânicas devem apresentar sistemas morais, esses devem ser evidentes (sendo essa uma possível explicação para a quantidade excessiva de texto explicativo), e esses sistemas devem versar sobre os eixos de opressão social e/ou vivências de pessoas / posições de sujeito / contextos considerados vulneráveis (e menos visíveis dentro de jogos digitais) – o que na maioria das vezes inclui pessoas LGBTQ, não-brancas, não-masculinas, não pertencentes ao norte global e/ou portadoras de deficiência. Essa ética não é, contudo, apenas uma ética de *game design* – mas também de responsabilidade em relação aos impactos causados pelos jogos. Essa é uma das prerrogativas da estética da fofura nessa cena: ela auxiliaria na atenuação do impacto afetivo que o contato direto com certas vivências pessoais, ao mesmo tempo em que mantém a potência afetiva das vivências *queer* enquanto resistência a hegemonia (ética e estética) cis-heteronormativa dentro das culturas de jogo digital.

Em conversa com os/as criadores/as de *Ultimate Star Collector*, comentei que seu jogo havia me feito chorar durante a festa da QGcon de 2014 (quando os jogos estiveram disponíveis para jogar a primeira vez). O/a criador/a do jogo com quem eu estava falando ficou bastante impressionado/a e receptivo/a com a minha fala, tocando em meu ombro e comentando sobre o quanto ele/a também se sentiu tremendamente sensível ao fazer o jogo, assim como outras pessoas que o jogaram. O tom de voz acolhedor, juntamente com o toque (lembrando o quanto a sociedade estadunidense, ainda mais com as atuais preocupações a respeito de assédio e a cultura do consentimento nos campi acadêmicos, é muito avessa ao toque entre estranhos) demonstra uma clara preocupação com os impactos causados pelo jogo. Da mesma forma, tal cuidado se repetiu quando chorei jogando outro jogo de um desenvolvedor durante a GaymerX3 – que, inclusive, procurou-me meses depois e me reconheceu como “aquela pessoa que chorou com meu jogo”. A essas compreensões chamarei então de “ética queer-afetiva” – uma proposição contrapública que serve como, ao mesmo tempo, uma postura de resistência à cis-heteronormatividade, produzindo mecanismos de proteção (simbólicos,

materiais e afetivos) e reconhecimento emocional de populações vistas como “vulneráveis” – ao mesmo tempo em que produz condições de possibilidade para expressão e produção de diferentes gêneros e sexualidades.

Embora não seja a única estética da cena, a fofura é fundamental para que possamos compreender como essa cultura de jogo digital contrapública alinha estética, *game design* e responsabilidade afetiva. Dessa forma, como sendo uma alternativa à estética e propostas mais “clássicas” das produções *queer* - que tendem ao *punk* e movimentos mais agressivos e reivindicatórios - a estética da fofura dentro da ética *queer*-afetiva acaba também por nublar a centralidade da própria sexualidade como fundamento da “comunidade *queer*”, traços que inicialmente marcavam tanto essas comunidades quanto os primeiros jogos da cena. Comentei com um dos organizadores o quanto me chamava atenção de que nenhum dos jogos fosse mais sexualizado, e o quanto até mesmo quando esses discutiam as propostas de jogos, a questão da sexualidade estava ausente. Embora a sexualização não seja necessariamente contrastante com a estética da fofura – *llumimates*, por exemplo, seguia a estética da fofura e tinha algum cunho sexual (como a sugestão “safada” das protagonistas de ficarem peladas para colherem as estrelas) – a celebração da sexualidade enquanto negatividade *queer* – ou seja, aliada a prazer e perigo, como compreende Lee Edelman e Leo Bersani – com certeza entra em conflito com alguns construtos importantes para a cena, como por exemplo a noção de consentimento sexual. Ele concordou, e observou que mesmo quando discutimos sobre os jogos da cena, no início do segundo encontro, muito pouco havia sido falado sobre os jogos que incluíam sexo (que eram, exatamente, *Fuck That Guy* e *Encyclopedia Fuckme*, discutidos no capítulo anterior). Mesmo quando esses jogos eram comentados, era o quanto esses não deixavam claro em suas relações o consentimento sexual explícito - parte importante da “objetividade sexual” proposta pela cena. Dessa maneira, talvez seja interessante pensar o quanto o *queer* composto como “comunidade” – imaginado, inicialmente, como uma extensão de LGBTQ – esteja se afastando de uma compreensão de sexualidade e se colocando mais próximo a outras vivências compartilhadas, principalmente aquelas posições de sujeito vulnerabilizadas por sistemas de opressão (e a existência

do “efêmera”). Tal assunção é significativa, visto que se tomarmos em consideração as proposições de Michel Foucault (1986), a produção do homossexual se deu no século XVIII, transformando um ato pecaminoso e ilegal (a sodomia) em uma identidade, ou seja, a compreensão do homossexual como um sujeito dotado de um desejo pervertido – um sujeito doente, e não mais um sodomita, que seria um “criminoso reincidente”. Como já explicitado anteriormente, a resistência em Michel Foucault se organiza não como contraposição à norma, mas como flexibilização da mesma, ou do uso da própria norma como forma de causar diferentes impactos sociais, compor outras redes de saber ou modos de subjetivação. Dessa maneira, a constituição da homossexualidade como identidade – inicialmente como doença, e posteriormente como “espectro da sexualidade” – foi fundamental para o início dos movimentos por direitos civis LGBTQ. Contudo, podemos então compreender uma diferenciação – da “identidade” para as vivências, principalmente aquelas ligadas ao reconhecimento de privilégios sociais e propensão a sofrer violências. As possibilidades de compor esses coletivos – a qual chamaremos de “coalizão vulnerável” – mediados pela “ética *queer-afetiva*”, se tornam mais visíveis durante a QGcon e a GaymerX.

4.2 - “Embrace Who You Want To Be” – A Queerness and Games Convention (QGcon) e a GaymerX 3

A Queerness and Games Convention (QGcon) é um encontro que ocorre desde 2013. Suas três primeiras edições ocorreram na UC Berkeley. Entre seus organizadores sempre se encontram doutorandos/as das UCs, professores/as, juntamente com *game designers* da cena e outros/as pessoas que fazem parte da cultura – sejam críticos/as, jornalistas ou trabalhadores da indústria *mainstream*. Até o momento, foram quatro eventos (2013, 2014, 2015 e 2017), sendo que em 2015 um encontro extra foi realizado na UC Los Angeles, e em 2017 todo o evento foi realizado nessa instituição. Assim como o *Workshop* ligado à convenção, toda a verba para essa e o espaço na qual ela é realizada é cedida por diversos departamentos das universidades aonde esse acontece. A convenção entra como evento oficial nos calendários universitários (e sendo repassada em *newsletter* dos departamentos que a financiam), tendo

sua realização divulgada também em cartazes e panfletos espalhados pelos campi. O evento conta com um *arcade*¹⁰⁵ – alguns computadores com jogos considerados *queer* escolhidos para que sejam ali jogados (na maioria das vezes, os *designers* também são cotados a falarem nas palestras e/ou darem *workshops*). Embora se possa contribuir financeiramente para o evento como colaboração espontânea, esse é gratuito (embora se exija a inscrição).

Já a GaymerX é realizada em diferentes cidades da Baía – as duas primeiras edições em San Francisco, a terceira em San Jose e a quarta em Santa Clara, além de duas edições extras na Austrália. As cidades estadunidenses as quais esses eventos foram realizados são acostumadas a eventos de cultura e tecnologia, por serem cidades onde se localiza o Vale do Silício, tendo então toda uma estrutura voltada para tal. Ao contrário da QGcon, a GaymerX se realiza em lobbys de hotel alugados para esse fim, e é paga. Entre seus palestrantes costumam estar pessoas razoavelmente famosas ligadas à indústria *mainstream* ou à crítica (no ano de 2015, estava presente Anita Sarkeesian). Como qualquer “convenção” tradicional, muitos/as participantes da GaymerX se vestem de personagens de jogos digitais e/ou outros produtos da cultura nerd (ou ainda fazem releituras desses – como discutirei a seguir), em uma prática chamada de *cosplay*. Além disso, o rol de financiadores desse evento é efetivamente mais comercial – desde grandes *publishers*¹⁰⁶ (Activision-Blizzard, Ubisoft, Eletronic Arts, Atari, entre outras), empresas majoritárias da área de tecnologia (Intel) até outras empresas tecnológicas interessadas no público jovem LGBT (como, por exemplo, o *Grindr*¹⁰⁷) até outras instituições da sociedade civil, como associações LGBTQ diversas (coletivos artísticos, centros de empregamento LGBTQ e organizações de saúde) e organizações convidadas, como a já citada *Gamer Church*. A maioria desses patrocinadores tem um estande, onde se distribuem

¹⁰⁵ *Arcade* pode ser traduzido como “fliperama”. Contudo, esse é utilizado em contexto americano como quaisquer áreas públicas destinadas aos jogos digitais, enquanto no Brasil “fliperama” costuma delinear um tipo específico de console.

¹⁰⁶ O circuito de criação de jogos da indústria *mainstream* de jogos digitais costuma se organizar na relação entre em duas empresas: a *publisher*, que detém os direitos da marca, o capital, custeia a distribuição e o *marketing* do jogo; e o estúdio, que é contratado pela *Publisher* para efetivamente programar o jogo.

¹⁰⁷ Grindr é um aplicativo “de pegação” – ou seja, que media encontros sexuais / amorosos entre desconhecidos - voltado para o público LGBT.

brindes e *folders* ou se demonstram jogos. Além disso, estandes de venda de diversos produtos (camisetas, quadrinhos, jogos, brinquedos, etc), na maioria das vezes concernentes aos temas da convenção (quadrinhos de super-heróis LGBTQ, camisetas com personagens LGBTQ famosos, etc) também estão presentes. Assim como na QGcon, a GaymerX também mantém um arcade – contudo, esse é bem maior, e dotado de jogos comerciais populares de variadas gerações, sendo separado da “mostra competitiva” de jogos *indie queer*.

Por mais que esses eventos tratem de elementos e temas muito próximos e tenham muito de seu público em comum, o “clima”, discussões e até mesmo objetivos desses se mostram diferentes. Apensar de ambos se nomearem enquanto “convenções” – termo utilizado usualmente para reuniões de fãs de cultura pop / nerd em geral – a QGcon mantém uma estrutura, localização e funcionamento efetivamente mais compreendido como “acadêmico”. Embora essa tenha um *arcade*, esse é composto completamente por jogos provenientes da cena (ou jogos *queer* de outras cenas) e a centralidade das atividades são as rodas de conversa, workshops e palestras. Apesar de também contar com palestras – e, muitas delas, com temas e até mesmo participantes comuns à QGcon – a GaymerX tem como proposta uma compreensão mais próxima das convenções *mainstream* – ou seja, que as pessoas possam se reunir por um tema em comum e “se divertirem”. “Convenções” são um importante elemento das culturas nerds norte-americanas (e, em menor grau, brasileiras), sendo realizadas desde a popularização da ficção científica na década de 1930, mas crescendo vertiginosamente em importância e quantidade na década de 1970, devido à popularização de *Star Trek* e jogos de RPG (COPPA, 2006). Embora costumem ser organizadas tematicamente (com franquias, gêneros ou mídias específicas), grandes convenções que tratam da cultura nerd “em geral” – como a Comic-Con de San Diego – se tornam cada vez mais comuns. A própria ideia de convenção traz uma compreensão de “liberdade”, ou seja, de que naquele local os fãs poderiam se reunir e “viver” sua paixão (ou ainda “encená-la”, no caso do *cosplay*), visto que os públicos ligados às culturas nerds são historicamente vistos como “estranhos”, “alternativos” e até mesmo “infantis”

(da mesma maneira que a própria identidade nerd), sendo então esses lugares constituídos como locais “protegidos”. Contudo, assim como as outras facetas da identidade nerd, a maioria desses locais também são profundamente marcados por hierarquias de gênero, sexualidade e raça, sendo novamente os homens, brancos, cisgêneros e heterossexuais novamente, a composição do público – a representação mais materializável, e para quem a maioria dos produtos parece ser destinado. Tentativas de acesso das culturas nerd por desidentificação nesses espaços, ou mesmo produtos voltados para outros públicos (como a franquia *Crepúsculo*, cujo público é majoritariamente feminino) são ignorados, desencorajados ou mesmo hostilizados, fazendo com que essas pessoas tenham de novamente recorrer a produções contrapúblicas, com relações e estratégias características para tal (BUSSE, 2013; KOHNEN, 2014; YODOVICH, 2016).

Dessa maneira, ambos os eventos tem uma compreensão de “construir comunidades”, e fazer com que os/as participantes sintam-se “parte de algo” – e que possam assim “se expressar”, como nas convenções tradicionais. Contudo, essas prerrogativas também diferem nos dois eventos. Enquanto a perspectiva da QGcon parece mais próxima de questionar as lógicas vigentes de composição das “identidades nerds” (como necessariamente masculinas, cissexuais, heterossexuais e brancas) e na manutenção da indústria como um “circuito da diversão” – onde as vivências *queer* são barradas por “não serem divertidas”, na GaymerX essa compreensão de comunidade está mais próxima de “compor um público-alvo” – ou seja, não um questionamento total do “circuito da diversão”, mas da impossibilidade de compor LGBTQs como um “público” da cultura de jogos digitais, em uma aposta mais próxima das ideias de “igualdade” (como casamento igualitário, o *gender gap* da tecnologia etc).

Contudo, entre as ferramentas utilizadas por ambos os eventos para conduzir essa “produção de comunidades”, novamente passa por relações como aquelas que eu nomeei “objetivação total” – a necessidade de evitar quaisquer conflitos, ao mesmo tempo em que se respeita as vivências e expressões de todas as pessoas. Como já discutido, tais propostas são conduzidas na compreensão de formação dos chamados *safe spaces*. Na mesa inicial da QGcon 2015, os tópicos a respeito de como manter o evento

“inclusivo” (*inclusiveness statement*) foi lido em voz alta por todos/as os/as presentes – com um/a dos/as organizadores/as afirmando que aquilo devia servir como um “juramento”, um compromisso coletivo de manter essas regras que, pretensamente, garantiriam a possibilidade de diminuir os privilégios sociais e incitações de relações traumáticas. Já na GaymerX 3, um conjunto de regras muito parecido com o da QGcon estava presente no guia do evento, com quadrinhos explicativos dessas (a maioria na estética fofa). Além disso, ambos eventos mantêm “Coordenadores de Inclusividade” – no caso da QGcon, membros mais prominentes e conhecidos da cena, e na GaymerX pessoas contratadas para tal. Dessa maneira, é compreensível rever que essa relação ética *queer*-afetiva – formação de comunidades, expressão, e as culturas de jogo digital – se dá em um cuidado nas atitudes e também nas produções dos jogos. E, no centro disso, podemos considerar a influência do que se tem nomeado de “*trigger warnings*”.

Trigger Warnings são avisos e cuidados tomados para que pessoas não sejam expostas a situações possivelmente traumáticas. Por mais que algumas iniciativas similares já existissem anteriormente nas discussões a respeito de em outros locais de sociabilização LGBTQ, a popularização desses se deu por sua popularidade dentro de redes sociais, principalmente o *Tumblr*. O *Tumblr* é uma plataforma de micro-blogs, onde se partilham imagens, histórias ou pequenos vídeos. Entretanto, ao contrário de outras plataformas – como o Twitter ou o Facebook – a centralidade do *Tumblr* não é a comunicação ou a constituição de redes pessoais (como seguidores / amigos), mas uma maior mobilidade de informação, onde cada usuário/a “monta” um portfolio de materiais (próprios, ou – na maioria das vezes – de outros usuários/as ou de outros locais da internet) de acordo com seus interesses. Essa é uma plataforma que compõe locais de compartilhamento e criação sem muita restrição ou mesmo interação, sendo as únicas interações possíveis o “curtir” ou repostar o material no próprio *Tumblr* – não sendo então possível direcionar a outros materiais ou links, ou mesmo fazer comentários em postagens específicas¹⁰⁸, sendo a única ferramenta de interação uma “caixa de perguntas”

¹⁰⁸ As possibilidades de comentário se encontram apenas no momento em que o conteúdo se propaga – ou seja, um/a usuário/a pode fazer comentários no momento em que reposta a imagem em sua própria

– que são feitas de modo privado, mas quando respondidas, se tornam públicas. Como uma forma de manifestação (artística, pessoal) sem *feedbacks* mais intensos ou presentes, o *Tumblr* acabou sendo muito utilizado por pessoas auto identificadas como *queer* – compreendendo então uma possibilidade de “expressar-se” sem lidar com a violência cotidiana e da sensação de controle e vigilância encontradas em ambientes sociais sem a mediação da internet, ou mesmo em outras redes sociais. Ao mesmo tempo, o *Tumblr* não é uma rede social centrada nas pessoas – como é o *Facebook* e o *Twitter*, por exemplo – sendo então possível criar diferentes personas com diferentes conteúdos – como, por exemplo, *Tumblrs* que identificam seu/sua dono como um/a gato/a, cachorro/a ou outro animal, ou ainda *Tumblrs* coletivos (CHO, 2015). Dessa forma, o algoritmo dessa plataforma constitui possibilidades diferenciais para a constituição de identidades e reconhecimentos coletivos. Para Serena Hillman, Jason Procyk, e Carman Neustaedter:

Uma caixa de perguntas do *Tumblr* funciona como forma de mandar mensagens privadas, mas como essas podem ser respondidas publicamente, também possibilita a criação de conteúdos novos e visíveis para a comunidade. Dessa maneira, a restrição do *Tumblr* em relação a mensagens privada privilegia a geração de conteúdo e comunidades de interesses em comum em detrimento a relacionamentos individuais (HILLMAN, PROCYK, e NEUSTAEDLER, 2014, pg. 9)

Assim, sendo o *Tumblr* não seria uma plataforma de criação de conteúdo, mas um sistema onde os/as usuários são mais curadores do que produtores. Dessa forma, a produção de ferramentas de alerta e cuidado se faz necessária enquanto comportamento ético e de responsabilidade com o coletivo. Considero que a utilização de *trigger warnings* é proveniente de uma mediação afetiva em relação a um fluxo de informações constante, na qual o indivíduo que o acessa tem pouco controle. O alto fluxo de informações - e a baixa “pessoalidade” da mesma - faz com que alguns usuários do *Tumblr* recorram então a estratégias éticas para transmissão de conteúdo potencialmente traumatizante ou perturbador.

Lev Manovich (2006) afirma que no início da rede mundial de computadores, a visão tecnoutópica dos anos 1990 não compunha apenas a compreensão de que dentro da rede mundial de computadores todas as discrepâncias materiais seriam aniquiladas, mas também a compreensão de que sendo esse um local descorporificado, faria com que a “realidade física” se tornasse obsoleta. Contudo, Manovich afirma que uma previsão menos fantasiosa (ou otimista) seria a compreensão de que, na realidade, a mediação por computador seria mais um agenciador do chamado “mundo físico” – ou seja, que ao contrário de “migrar” do mundo físico para o mundo digital, o próprio conceito de “dualismo digital” (a separação entre “mundo físico” e “mundo digital” como opostos) não faria sentido. Dessa maneira, é possível observar como algumas éticas são provenientes de comportamentos compostos para lidar com algoritmos de redes sociais específicas. Essa ideia pode parecer estranha inicialmente, visto que normalmente imaginamos exatamente o fluxo oposto – ou seja, que os meios digitais assumam postulados éticos dos meios físicos. Porém, essa “influência” do *Tumblr* na cena acaba por retratar a fala inicial da pesquisadora Sandy Stone durante a própria QGcon 2015: “algoritmos criam comunidades”. Dessa maneira, sendo a centralidade do *Tumblr* um intenso fluxo de informações, imagens e textos, muitas vezes sem nenhuma especificação de conteúdo exato, os coletivos presentes nessas redes julgaram a necessidade de “preparar” ou avisar a respeito de conteúdos que pudessem trazer respostas emocionais negativas (os chamados *triggers*). O *trigger warning* acabou sendo então adotado, muitas vezes, como parte da criação de *safe spaces* nos campi acadêmicos – onde causou certa polêmica e foi acusada de ser uma medida muitas vezes “autoritária” – visto a possibilidade desses *trigger warnings* servirem para regular ou censurar certas matérias e discussões em salas de aula, sem uma discussão prévia.

Entretanto, essa “objetivação total” das relações não seria apenas uma tentativa de diminuir a possibilidade de “*trigger*”, mas também uma resistência a algumas tendências históricas das próprias “comunidades LGBTQ” da Baía de San Francisco – e principalmente da cidade de San Francisco. A noção de “trauma” como central para as vivências LGBTQ acabam por compor uma outra

noção de comunidade *queer*, onde convenções anteriores centradas principalmente em homossexuais masculinos e interações muitas vezes passivo-agressivas – a relação entre drags, *shade*¹⁰⁹, trato social de alta cultura, etc – criaria uma série de relações hostis, altamente exclusivas e tóxicas, contrastando com a imagem fantasiosa de San Francisco como uma heterotopia *queer*. Julia Serrano (2014) relatou que, embora reconheça que os níveis de violência e preconceito contra pessoas trans na Baía de San Francisco fossem muito menores do que no resto do país, existia uma rede de trato social obtuso que tornavam as relações entre LGBTQs bastante tensas e até mesmo hierárquicas. Um dos exemplos de crítica a esses funcionamentos sociais pode ser encontrado no jogo “Even Cowgirls Bleed”, de Christine Love (2013). Nesse jogo de *Twine*, o/a jogador/a faz o papel de uma pistoleira da cidade, que migra do leste para San Francisco, para que assim possa “viver a vida de verdade”. Lá ela seduz / é seduzida por uma *cowgirl*, que parece gostar de quando a protagonista atira e destrói objetos com seu revólver. Contudo, sem querer, a protagonista acaba atirando e destruindo um globo de neve de San Francisco, decepcionando sua parceira. Christine Love – sem dar mais detalhes – revela que o jogo foi baseado em uma recente relação que ela tinha tido em San Francisco (JOHNSON, 2013). Em sua crítica a respeito do jogo, Leigh Alexander (2015) revela que sentiu a angústia da protagonista do jogo como sua própria angústia quando frequenta San Francisco – onde o tempo inteiro se sente vigiada, controlada e potencialmente ridicularizada, ignorante e sem compreender os importantes códigos sociais invisíveis que regem as relações dos círculos LGBTQ da cidade. Ao mesmo tempo, análises como a de Anastasia Valens (2015) também relaciona essa “paranoia social” das relações amorosas e sociais, mesmo dentro das chamadas “comunidades LGBTQ”, à vivência de pessoas trans.

Contudo, a compreensão do afeto não está presente apenas quando se pensa em “proteção”, mas também para a efetivação da “expressão” das pessoas da cena. Ramzi Fawaz (2016) afirma que, embora inicialmente

¹⁰⁹ *Shade*, ou ainda “*throw shade*” é uma gíria nascida em bailes *drag* dos Estados Unidos, e atualmente popularizado pelo *reality show* Ru Paul Drag Race. Significa agredir alguém verbalmente, mas com jogos de palavras e expressões de duplo sentido. Embora esteja popular e sejam considerados por alguns autores como uma gíria *mainstream*, existe um movimento que tenta manter evitar a utilização errada do termo – visto sua importância identitária em algumas cenas gays (SLOTTA, 2016)

pensadas como traumáticas e negativos, os *triggers* podem também ser utilizados de modo a criar respostas afetivas não defensivas que compunham discussões coletivas. Para o autor, a possibilidade de lidar com o afeto e sentimentos de uma maneira positiva e produtiva seriam o que realmente compõe uma cena *queer* – ou seja, um local onde, longe de produzir necessidades de defesas identitárias e *triggers* como um ataque e reafirmação de fragilidades, esses poderiam criar instâncias coletivas produtoras de novos sentidos – processo a qual o autor chama de curação afetiva. Essa ideia de curação acaba sendo um processo que propõe que os *triggers* possam compor experiências outras, diferentes daquelas promovidas pelo “circuito da diversão”, por exemplo. Esse conceito me remete a uma das primeiras cenas que presenciei na QGcon de 2014. Em um dos computadores onde rodavam os jogos no *arcade*, um/a jovem não-binário/a empurrou violentamente o *laptop* - que rodava o jogo *Queer In Love at The End of The World*¹¹⁰, de Anna Anthropy – afastando-se da cadeira na qual sentava e gritou “isso é intenso demais para mim nesse momento!”, e saiu rapidamente do salão, seguido/a por seus/suas amigos e amigas, rindo.

Contudo, para possibilitar essa possibilidade de “expressão”, é necessário criar um movimento organizador que possa dar conta da mesma – tanto em relação à sua diversidade, quanto em relação a suas intensidades afetivas. Como referido na sessão anterior, a estética da fofura apresenta um importante elemento de proteção dentro da ética *queer*-afetiva. Essa relação é ainda mais presente quando se analisa a QGcon e a GaymerX. Sharon Kinsella (1995) nos coloca que os movimentos *kawaii* japoneses, mais do que simplesmente se interessar por produções fofas, tinham também como objetivo “tornar-se” fofas – com roupas de colegial, forte maquiagem e maneirismos / modo de falar infantil. Essa corporificação da fofura é possível de se identificar, por exemplo, no fato dos organizadores da QGcon serem reconhecidos por chapéus do personagem *Pikachu*, do desenho *Pokemon* (o maior exemplo atual da estética *kawaii*); pela quantidade grande (já discutida) de jogos que se

¹¹⁰ *Queer In Love at The End of The World* é um jogo feito no *Twine*, onde o/a jogador/a é informado/a que o mundo está acabando, e esse/a deve escolher o que fazer com a pessoa que ama enquanto o mundo acaba – em apenas 10 segundos. A intensidade da proposta juntamente com o fator tempo constrói uma experiência de jogo frustrante e tumultuada.

colocam na estética da fofura (inclusive aos extremados elogios feitos a *llumimates* em sua apresentação); os salões decorados com balões e fitas coloridas, etc – em uma confluência com tendências estéticas já reconhecidas, pro exemplo, nas paradas LGBTQ (glitter, arco-íris, corres berrantes, etc.). Já na GaymerX, podemos a maioria dos *Cosplays* eram de personagens fofos proveniente de animes da estética *kawaii*, além de acessórios a essa cultura – como rabos ou orelhas de gato / raposa – como adereços comuns. Além disso, os crachás identificatórios (sempre portando a vista os pronomes de tratamento – conforme a “objetividade radical”) tinham imagens esteticamente fofas, assim como a grande maioria das imagens promocionais presentes (principalmente das grandes *publishers*).

Contudo, pra além da fofura em si, observei um desdobramento dessa incorporação, que auxiliaria tanto na desidentificação dessa (para que possa então contrapor sua instância infantil apolítica) e incentivar ainda mais a “expressão” dos/as participantes desses eventos – o que chamarei de postura *silly*. *Silly* é uma palavra sem correlato possível no português, que significa ao mesmo tempo pateta, bobo, inapropriado, agir de modo bem humorado e informal. Por um lado, essa postura é uma desidentificação também do “circuito da diversão” – visto que recoloca a “diversão” como um afeto importante – mas sem alça-la a uma compreensão escapista (ou seja, de que só seria possível divertir-se afastando e restringindo questões “do mundo real”). Ao mesmo tempo, a postura *silly* coloca-se próxima a uma situação onde o ridículo, o exagerado, o teatral, o não levar-se a sério são maneiras legítimas de interagir com as pessoas – tendo como objetivo criar um ambiente onde a “expressão pessoal” dos/as participantes da cena não sofresse críticas ou fosse considerado “inadequado” – desde que não afetasse traumáticamente (*trigger*) outros/as participantes. Tal situação acaba remetendo à outra estética tipicamente ligada ao *queer*, o chamado *camp*. Historicamente ligada às *drag queens*, essas convoam uma série de desidentificações, paródias e cópias de ícones e símbolos da cultura pop – ou seja, cinema, música e televisão – ao mesmo tempo em que essas eram colocadas em situações potencialmente ridículas. *Camp* seria um termo guarda-chuva para uma série de construções culturais capitaneadas inicialmente pelo mundo homosocial e homossexual

masculino para reconhecer uma série de ordenamentos culturais a respeito da relação entre essas comunidades e a cultura de massa. Uma das possíveis definições de *camp*, de acordo com Luiz Francisco Buarque de Lacerda Junior:

“o camp caracteriza-se sobretudo pelo desprezo por instâncias oficiais de legitimação do gosto na arte e na cultura, optando por uma acolhida a características geralmente rejeitadas por aquelas, como o exagero, o artifício, o excesso, o puramente forma e nenhum conteúdo. Esta postura de consumo estético é também marcada por uma negação da seriedade com a qual estão investidas as instâncias oficiais e da forma com que elas se debruçam sobre os fenômenos culturais. Ao invés disto, buscam emular seu ar elitista e aristocrático com humor e ironia, sem com isso rebaixar seus objetos de afeição. (Lacerda Junior, 2011, pg 2)

Dessa maneira, é interessante pensar como os comportamentos “fofos” e “*sillys*” acabam sendo desidentificações de diferentes posições, remanejadas para empreender essa ética *queer*-afetiva. Isso porque esses comportamentos – agir de modo “bobo”, centrado por coisas “fofas” - acaba por exaltar uma postura que pode ser entendida como “infantil” nessas cenas. A compreensão de “infantilização” é central para pensar o encontro entre três redes distintas: inicialmente, o próprio fofo / *kawaii*, compreendido, em seu contexto inicial japonês como uma resistência “infantil” de jovens mulheres a assumirem sua posição adulta na sociedade (e da desesperança e rigidez representantes da década de 1970 no Japão) (DECATUR, 2012); Ao mesmo tempo, a própria cultura nerd – e mídias como jogos digitais, quadrinhos e animações – são consideradas como produções para crianças e adolescentes, sendo as pessoas pertencentes a essas culturas consideradas então como “adultos que mantêm-se investidos em culturas infantis” (WOO, 2015); E, da mesma forma, as críticas a respeito do advento dos *trigger warnings* em ambientes acadêmicos era exatamente de que esses – ou seja, “poupar alunos de eventuais traumas” ou experiências pós-trauma – aludiam a uma infantilização dos/as alunos/as (BYRON, 2017). Dessa maneira, a compreensão é de que nessa cena existe uma desidentificação dessas culturas e movimentos compreendidos como “infantis” para a proposição ética e estética tanto de proteção quanto de facilitar a “expressão”. Jack Halberstam chama atenção de que, muitas vezes, cenas e culturas *queer* se compõem de elementos não

considerados “adequados” a sua faixa etária¹¹¹. Isso porque, não estando concernentes a uma lógica de sociabilidade voltada para a reprodução – onde grupos sociais se organizam por faixa etária de acordo com seu papel na estrutura reprodutiva - as lógicas do que o autor chama de temporalidades *queer* acabam por romper com os rígidos estratos sociais que organizam a produção de cultura e as possibilidades de “expressão” de acordo com uma concepção de “faixa etária” de públicos-alvo previamente articulados pela indústria. A importância da postura *silly se tornou* bastante evidente no início da QGcon 2014, onde a mesa de abertura resolveu dar início ao evento com o chamaram de “dança improvisada” – onde todos os organizadores do evento desceram rapidamente o palco e começaram a dançar no meio da plateia (sentada, em formato acadêmico) e convidando as pessoas a juntarem-se a eles. As festas oficiais do evento – realizadas na própria universidade – embora tivessem bebidas alcólicas e comida, tinham como elemento principal o *karaokê*, além de serem distribuídos plumas, paetês, óculos e instrumentos musicais de plástico para os/as participantes.

Dessa maneira, como pesquisador e tendo identificado tais redes de sentido, resolvi programar-me e considerar como me “apresentaria” na cena, onde era conhecido por alguns organizadores que encontrei durante o *workshop*, mas não por outras pessoas que eram em sua maioria locais. Assim, para a QGcon, escolhi uma camisa floreada que havia comprado há pouco – roxa e bastante chamativa. Essa vestimenta acabou sendo fundamental para uma série de interações – era comum ser interpelado por outros/as participantes do evento, que esses/as elogiassem a camisa, etc. Em relação ao *karaokê*, fui perguntado por um/a dos/as organizadores/as a qual havia conhecido no *workshop* se eu não tinha interesse de cantar. Respondi que não sabia cantar, e que nunca o havia feito em público, logo não considerava uma alternativa interessante. Esse/a me respondeu “*karaokê* não é sobre cantar, é sobre se expressar! Algumas pessoas que conheço tem uma voz horrorosa, ou fazem uma voz horrorosa só para cantar no *karaokê*, o que faz uma bela performance”. Dessa maneira, resolvi que seria interessante para

¹¹¹ O que é de certa maneira irônico, visto que o próprio Halberstam foi um dos grandes críticos à pretensa “infantilização” promovida pelos *trigger warnings* (Halberstam, 2014).

a integração com a cena cantar no *karaokê*. Tomado pela compreensão de “expressão” da cena e de certo senso de ironia, resolvi cantar *Geração Coca Cola* da banda Legião Urbana – ou seja, um *punk* anti-imperialista em uma língua a qual nenhum/a deles/as entenderia. Após a apresentação fui muito congratulado pelas pessoas, algumas me perguntando sobre o que era a música (e ficando muito animados/as quando os explicava). O imperativo de se “expressar” é tão fundamental para a cena (afinal, é uma cena cultural) que fui reconhecido pela minha performance no *karaokê* por alguns/mas integrantes da cena na GaymerX – que ocorreu três meses depois. O misto de “expressão” fofa, exagerada e ridícula a qual alcancei também acabou acarretando em outros reconhecimentos. Quase um ano depois, um organizador da QGcon novamente entrou em contato comigo para relatar que eu havia aparecido no vídeo de divulgação do evento¹¹², tendo o que ele definiu como “uma participação fofa”. Essa participação “fofa” era minha tentativa (com a camisa extravagante) de sair da frente da câmera aos pulinhos, quase uma dança. Assim, é possível visualizar como existem elementos que compõe uma rede de significação que liga, ao mesmo tempo, a estética fofa, a postura *silly* e a “expressão” dentro da cena.

Dessa maneira, a composição de um *camp* da cultura nerd acaba auxiliando na chamada “expressão pessoal” dos/as participantes da cena. Isso porque essa estética acaba auxiliando com o rompimento do formalismo característico das culturas nerd – formalismo esse identitário (como já relatado) e também informacional, onde discussões a respeito dos “cânones” da cultura (o que seria ou não “oficial” em termos de narrativa, estética, história dos universos, etc) e a intensa vigilância a respeito dessas costuma afastar indivíduos, aliená-los ou mesmo desestimular produções originais dentro dessas cenas mais *mainstream*. Assim, a desidentificação do cânone nerd pelo *camp* não propõe apenas a proteção da fofura / *silly*, mas também uma maior gama de “expressão”.

¹¹² <https://www.youtube.com/watch?v=vqU2yqfbJrg> acessado em junho de 2017



Imagem 12 - Minha participação no vídeo de divulgação da QGCon 2015

Essa desidentificação do cânone possibilitado pela *silly* e pelo *camp* é especialmente visível na GaymerX. Isso porque essa mantém, como já dito, a prática do *cosplay*. Contudo, boa parte desse *cosplay* toma diferentes rumos daqueles tipicamente vistos em outras convenções. Uma parcela significativa dos *cosplays* presentes são o que se chama de *regendering* – ou seja, personagens originalmente pensados como pertencentes a um gênero representados como se fosse do gênero oposto (BAKER, 2016). Embora normalmente feito por mulheres – visto que a gama de personagens femininas (principalmente protagonistas e/ou não sexualizadas) em culturas nerd são muito menores do que a de personagens masculinos – na GaymerX não é incomum encontrarmos o oposto: personagens originalmente femininas reimaginadas como masculinas. Essa é uma instância incomum em outros locais da cultura nerd, mas parece ser importante para a cena exatamente porque personagens masculinos raramente são compostos pela estética da fofura, sendo na maioria das vezes compostos pela estética *gritty* e da masculinidade de ação. Para além disso, também temos uma produção ainda mais próxima do *camp*: um show de drag-cosplay, onde drag queens (algumas famosas, como Trixie Mattel que participou de *RuPaul Drag Race*¹¹³) faziam

¹¹³ *RuPaul Drag Race* é um reality show estadunidense onde se organiza uma disputa entre drag queens. O programa – que está em sua nona temporada – é considerado uma das principais influências da revitalização das cenas *drag* pelo mundo (MORAES, 2015).

performances encarnando personagens de jogos digitais – como a princesa *Peach* de Super Mario Bros ou *Misty* de Pokémon. Essas performances demonstram o importante papel do *camp* dentro da cena: primeiramente, mantém uma de uma parodização “clássica” das feminilidades (e, no caso de personagens como a princesa *Peach*¹¹⁴, “ultrafeminilidades”), já de praxe dentro do repertório *drag*. Contudo, para além disso, essas performances também alçam as culturas nerds enquanto passíveis de *camp*, ou seja, reconhecem nessa um formalismo exagerado (com sua forma e conteúdo), e investem então na “negação da seriedade” desses traços - seriedade essa mantida pela necessidade de manutenção masculina das identidades nerds originais.

Contudo, mais do que simplesmente *regenderings*, uma boa parte dos *cosplays* eram auto declaradamente “*genderqueer*” – portando signos comumente reconhecidos como masculinos e femininos ao mesmo tempo, tendo como objetivo exatamente questionar e romper com os binarismos de gênero (além de representar alianças claras com identidades importantes para a cena, como as pessoas não-binárias). Assim, presença de barba em personagens femininas ou seios em personagens masculinas, por exemplo, portariam críticas de uma cultura marcada tanto pela cis-heteronormatividade quanto pelo formalismo nerd. Essa era uma categoria importante dentro do evento – o “*cosplay genderqueer*” era uma das categorias especiais dos prêmios dados à *cosplayers*. Assim, longe de simplesmente compor uma simples crítica à ideia de “representação”, a abertura para esse tipo de manifestação é uma proposta de *worldmaking* – ou seja, à alusão a possibilidades de que outros arranjos possam se materializar dentro de um dado campo, mantendo então, ao mesmo tempo uma negociação e uma crítica ao formalismo nerd.

Assim, essa ética diferencial, composta de um senso de responsabilidade emocional, compreensão estética como projeto de *world*

¹¹⁴ *Peach* é uma personagem que personifica quase todas as características do estereótipo da “princesa” – ela veste sempre um vestido rosa, com maneirismos específicos e na maioria das vezes seu papel é ser raptada pelos vilões e resgatada por um herói masculino. Mesmo nos poucos jogos em que ela é a protagonista – como em Super Smash Bros Melee (2001) e Super Princess Peach (2005) – suas “defesas” e mecânicas dos jogos centram-se ao redor de traços estereotípicos – como guarda-chuvas, beijos e suas “emoções”.

making e a necessidade de “expressar-se” da cena acaba por possibilitar não apenas a produção de jogos mas também leituras diferenciais da cultura pop – e da “cultura nerd” em geral –, beneficiando exatamente o que Eve K. Sedgwick chamou de “leituras reparativas”, ou seja, leituras que não procurem “pontos de opressão” em qualquer narrativa (como faz a “leitura paranoica”), mas que promovem tentativas de resguardar (nem que seja com “narrativas conotativas” como sublinhadas por Alexander Doty) a possibilidade de acesso e desidentificação dessas fontes. Essa tendência é a mesma reconhecida por Adrienne Shaw (2014) quando em sua pesquisa sobre jogadores/as LGBTQ reconheciam a diversidade como algo “bom quando acontece” – mas não necessariamente aquilo que os “forçava à identificação” como pensado pela indústria. Dessa maneira, propõem-se leituras “bem intencionadas”, que procuram compreender pontos que, enquanto não necessariamente identificados como abertamente LGBTQs, pelo menos se consolidam como passíveis de “coalizão”.

Uma das *game designers* da QGcon, conversando comigo sobre jogos japoneses, comentou que sentiu uma identificação interessante em um jogo o/a jogador/a deveria fazer um tratamento de saúde pouco especificado. O médico era um personagem masculino, porém altamente andrógino (identidade tradicional japonesa, chamada de *Bishōnen*), que facilmente passaria por uma mulher. “Assim, na minha cabeça, naquele jogo a doutora (sic) era uma outra mulher trans, que me ajudava a fazer minha transição”. A relação da cena de jogos digitais *queer* em relação à cultura pop é, então, ora opositora e ora desidentificadora, utilizando-se de elementos da mesma para compor narrativas e possibilidades de materialização de vivências invisibilizadas. Um dos exemplos mais ilustrativos dessas desidentificações (e de produtos culturais que, mesmo *mainstream*, propunham essas) está na relação dessas cenas com o desenho animado chamado “Steven Universo”.

Steven Universo é um desenho da rede *Cartoon Network*, que está na sua quinta temporada. Ele acompanha um adolescente homônimo, que deve combater alienígenas invasores da terra juntamente com três outras personagens, chamadas *Crystal Gems*. As *Crystal Gems* são também seres alienígenas, que traíram o seu planeta natal para defender a Terra e, embora

sejam tecnicamente não-binários/as, se apresentam e são tratadas por pronomes femininos. Embora sejam teoricamente assexuadas, as *Gems* se relacionam entre si por um mecanismo chamado fusão – onde duas ou mais *Gems* se tornam apenas uma. Essa fusão é claramente uma alusão à intimidade e relacionamentos conjugais e/ou sexuais (a fusão é feita pela dança, por exemplo, que na maioria das vezes é romântica e/ou sensual), e uma série de tabus e regras existe em relação a essas. Steven é meio humano-meio *gem*, sendo assim o único espécime “masculino” dessa raça. Assim, o desenho acaba tendo diversos temas, onde discussões a respeito de amor, casamento, tabus sexuais, arrependimento, perdão e até mesmo a respeito de quadros psiquiátricos como o Transtorno de Stress Pós-Traumático são leituras possíveis. Existe uma clara preocupação com a diversidade corporal e racial – existem muitos personagens não-brancos (tanto principais quanto coadjuvantes) e com uma disposição incomum de altura, peso e outros traços corporais (inclusive entre as *Crystal Gems*). Da mesma forma, o desenho claramente produz leituras *queer* – não apenas em relação aos relacionamentos amorosos entre mulheres, mas também por versar a respeito de sentimentos, vulnerabilidade, intimidade e da responsabilização em relação a esses. Outro ponto importante para a identificação desse desenho com a cena é sua composição gráfica – claramente influenciada pelo *Kawaii* japonês.

Assim, a resposta da cena em relação ao desenho costuma ser muito positiva. Durante a QGcon de 2015, em uma roda de “discussões livres”, um/a reconhecido/a *game designer* trouxe o desenho à tona para discutir como esse o havia ajudado a enxergar de uma maneira diferente a masculinidade – e o levado a investir nela. Isso porque o personagem principal, Steven, é um personagem masculino frágil, simpático, ingênuo e bem intencionado (e desajeitado, como manda a norma do “fofo”) – não contendo traços da “masculinidade de ação” comum em desenhos e outros produtos de ação e/ou ficção científica – que convive com mulheres fortes, mas que ao descobrir os seus poderes (e armas naturais, como tem todas as *Crystal Gems*), descobre que esses são de cura e proteção. Ao mesmo tempo, na *GaymerX*, a quantidade de pessoas fazendo *cosplay* de personagens do desenho era muito grande. Contudo, essas leituras reparativas não promoviam apenas a

mimetização desses, mas também possibilidades de construção outras – como, por exemplo, versões *genderqueer* de personagens (novamente auxiliado pela compreensão *camp*). Assim, a ética *queer*-afetiva acaba por possibilitar, nessas cenas, leituras reparativas – em relação a gênero, sexualidade, sentimentos e responsabilidade.



Imagem 13 - Abertura de Steven Universo (juntamente com as *Crystal Gems*)



Imagem 14 - *Cosplay genderqueer* da personagem *Rose Quartz*, de Steven Universo

Dessa maneira, entendo que a centralidade da cena *queer* de jogos digitais da Baía de San Francisco não seriam as questões relativas à sexualidade (sexualidade que, como já mencionado, acaba sendo diminuída ante as éticas de cuidado e estéticas características), mas uma proposta de cuidado e produção coletiva centrado em outras referências. Sendo então o objetivo da cena de, ao mesmo tempo, diminuir potenciais afetos traumáticos, expressar-se (e da necessidade dessa expressão) e produzir possibilidades de *worldmaking*, não seria possível uma compreensão identitária – que restringiria essas a identidades fixas, além de nublar as interseccionalidades entre sexualidade, gênero e raça, dificultando a promoção e ascensão de novas identidades. Assim, enxergo que a ética *queer*-afetiva versa, planeja e mantém relações sobre noções de afeto e proteção – ou seja, de que a possibilidade de expressão e produção de redes mais potentes para a mesma passaria necessariamente por negociações com essas duas instâncias. Esses coletivos mantêm o que chamo de “coalizões vulneráveis” – uma aliança entre diferentes posições de sujeito, centrados nas compreensões de vulnerabilidade e diferença. Dessa forma, a compreensão do *queer*, por parte dessas cenas não é mais definido como uma série de identificações sexuais, mas sim pelas fragilidades e marginalidades de pessoas ante os sistemas de opressão, no que é definido por autoras como Cathy Cohen como uma relação de alteridade ante as relações de marginalidade coletivas frente às estruturas exclusórias dominantes (ou o que tenho configurado como “público”) (COHEN, 1997). Dessa maneira, cena compôs-se como tal após o episódio *Gamergate*. Sarah Bette Evans e Elyse Janish (2015) afirmam que foi a necessidade dos *Gamergaters* de posicionarem-se contra, ao mesmo tempo, pessoas que lutavam por diversidades nos jogos (feministas, LGBTQs, pessoas não-brancas), produtores e *games designers* interessados/as em sistemas que não estavam dentro da proposta do *mainstream* e críticos/as de jogos digitais que acabou compondo e visibilizando esses enquanto coletivo – ao mesmo tempo em que demonstrava a faceta exclusória da cultura de jogos digitais. Dessa maneira, afastando-se da compreensão de uma relação “igualitária” e horizontal que concerne à maioria dos coletivos pensados como

“comunidades”, a composição desse coletivo-cena teria de lidar com proposições, percepções e níveis de privilégio díspares. A “objetivação total” dentro da ética *queer-afetiva* acaba tendo esse como um dos objetivos: a possibilidade de diálogo plural visto a impossibilidade de constituir uma ilusão de “pareamento”. A importância dos *trigger warnings* na cena da Baía de San Francisco se localiza não na necessidade de constituir um “código de conduta” para identidades definidas, mas compreender um nível de proteção afetiva – isto é, baseado em percepções que talvez o sujeito, em sua posição de privilégio, não tenha tido – mas que não tornariam certos atos menos violentos (como, por exemplo, a disforia causada por uso de pronomes errados com pessoas transexuais ou pessoas brancas mexerem sem permissão no cabelo de mulheres negras). Isso porque compreendendo que essas cenas são formadas por diferentes pessoas, e tendo como perspectiva uma visão interseccional onde níveis diferenciais de vulnerabilidade, privilégio, vivências e percepção se (des)encontram. Assim, surge a necessidade de responsabilizar-se não apenas pelo que é conscientemente dito e reportado, mas também por aquilo que não é compreendido – mas que, ao mesmo tempo, pode causar danos e inviabilizar vivências. Essas coalizões são, então, necessárias não apenas para compreender como esses locais se colocam como protetivos daqueles que o frequentam, mas também de que maneira certas identidades – mesmo compostas enquanto contrapúblicas - podem se materializar. Judith Butler (2015) afirma que, as possibilidades de que performatividades de gênero e sexualidade (e de raça) sejam passíveis de compreensão e legitimidade dependem dessas alianças - ou seja, para que vivências significativas possam ser tratadas enquanto tal, essas devem ser atreladas em uma série de outros movimentos, tecnologias e lógicas.

Contudo, as formas de compreender e constituir essas “coalizões vulneráveis” acessa diferentes redes entre a QGcon e a GaymerX. Calcada em uma compreensão de *safe space* proveniente dos ambientes acadêmicos, a QGcon toma como central a ideia de *trauma* – ou seja, a centralidade da vulnerabilidade, tanto para reconhecimento de identidades quanto para sua “expressão”. Assim, esses evento enxerga a necessidade de ambientes para discussão e reconhecimento de identidades consideradas mais vulneráveis e

cujas vivências são mais invisibilizadas mesmo dentro das alianças LGBTQ – as pessoas *queer* não-brancas, pessoas assexuadas, pessoas transexuais, pessoas com deficiência e, principalmente, pessoas não-binárias. Não por coincidência, essas identidades são muito frequentes no *Tumblr*, sendo sua nomenclatura e possibilidade de reconhecimento indispensavelmente ligada a essa plataforma (OAKLEY, 2016), e com boa parte de pessoas que se reconhecem enquanto tal esse relatando que somente nessa rede social foi possível constituir redes de apoio (BEEMYN, 2015). A centralidade de reconhecimento das identidades não-binárias são tão importantes, por exemplo, que na mesa de encerramento da QGcon 2015, um/a dos/as organizadores/as comentou que ficava muito feliz por ver uma quantidade cada vez maior de pessoas que se identificavam – assim como ele/a – como não binários/as. A necessidade, então, de criar “pontes entre vulnerabilidades” sem que se compunha uma “primazia Identitária” faz com que as pessoas da cena se voltem para diferentes ferramentas. Uma delas é a chamada *síndrome do impostor*, conceito utilizado inicialmente para explicar a baixa presença de mulheres em ciências exatas, que consistiria no sentimento de inadequação, auto-inferiorização e “farsa” sentido pelas pessoas dentro de seus campos profissionais, sendo dessa maneira ligada a posições de sujeito não masculinas, hetero, cissexuais e/ou brancas dentro das áreas de tecnologia (SIMMONS, 2016). Essa síndrome, então, traria uma possibilidade de um reconhecimento público e coletivo de uma vulnerabilidade – que embora não estivesse colocada como “igualitária”, seria o que compunha a “experiência partilhada” dessa cena, potencializando a materialização dessa vivências. Isso colocaria, como já discutido, uma coalizão que iria para além do sexo – onde falas de “produzir menos jogos sobre sexo e mais sobre ‘vivências’” – também era uma discussão relativamente recorrente. Assim, por mais que os traumas e *triggers* possam ser manejados com ferramentas éticas e estéticas – de modo a evitar um “efeito rebote” de defesa impossível, ou ainda um ambiente autoritária de “politicamente correto” que não possibilite falar sobre essas vivências (CVETKOVICH, 1995; HALBERSTAM, 2017) – esses não devem ser completamente evitadas, pois isso acabaria com a possibilidade de “expressão” e transformação das vivências e vulnerabilidades individuais em materializações coletivas. Assim, a QGcon compreende que existem locais que

deve existir o que Katie Byron chama de “acomodação do trauma”. Para a autora:

Acomodações do trauma abrem espaços para experiências traumáticas que não são necessariamente transformadoras, positivas ou da qual as pessoas estejam completamente recuperadas, mas que por sua vulnerabilidade pública, criam novas formas coletivas de racionalidade e responsabilidade (Byron, 2017, pg. 9)

Assim, a QGcon é um ambiente constituído com essas características – ou seja, onde as pessoas podem agir de modo espontâneo (e *silly*), se “expressarem” em sua vulnerabilidade, e onde o cuidado com aquilo que pode causar dano – mesmo que um dos interlocutores não compreenda como tal - é fundamental. Contudo, levando em consideração a “acomodação do trauma”, ao contrário do que se esperaria em um local onde a possibilidade do sofrimento proveniente de vivências potencialmente violentas e, ao mesmo tempo, a necessidade de expressar essas vivências, a QGcon acaba sendo considerada por seus/suas participantes como uma espécie de “heterotopia” como pensada por Michel Foucault (1984) – ou seja, um local onde as redes de poder, reconhecimento, subjetivação e funcionam de modo diferente. Nesse caso, essa “heterotopia” seria pensada de uma maneira “positiva” – ou seja, onde os/as participantes se sentem “livres” para poderem se expressar e serem quem “realmente são”. Um vislumbre dessa tendência ocorreu na QGCon de 2014, quando ao seu final, os/as participantes deveriam escrever seu pensamento final em um balão, enchê-lo e jogar para o público, devendo depois cada uma das pessoas do público pegar um balão e ler a mensagem (de modo privado). Estando com outra pessoa junto nesse momento, tive acesso a dois pensamentos: um deles era “Thank you for being the best space I’ve ever inhabited” (“obrigado/a por ser parte do melhor espaço onde já estive”). O outro simplesmente dizia “Embrace who you want to be!” (“Abrace / torne-se que mvoocê quer ser!”).

Já a GaymerX acaba por se compor de forma mais conformante com o *mainstream* – questões como “vulnerabilidade” ou mesmo críticas à grande indústria eram raras. É possível compreender, então, que os discursos dispostos pelas as empresas de jogos digitais *maisntream* de “construir comunidades” é, na realidade, organizado não como a produção de um

contrapúblico, ou de uma possibilidade de constituir a identidade nerd centrada no “circuito da diversão”, mas a composição de que seria possível alçar LGBTs como público – ou seja, não propondo diferenças nas mecânicas dos jogos, mas jogos específicos. Esses jogos eram centrados principalmente no que se chama de “casuais” – ou seja, jogos com baixa curva de aprendizado e baixo investimento de tempo. Jogos como “*Pridefest*¹¹⁵” da Atari, ou mesmo o enorme estande de *Rock Band*¹¹⁶ da *Harmonix* – além do sucesso de jogos como *Dance Dance Revolution* no *arcade* – demonstravam que a visão de pessoas LGBTQ e mulheres heterossexuais e cisgêneras como “público alvo” desses jogos ainda se mantém. Discursos como “jogar é para todos/as”, “somos todos parte da espécie humana” e “aqui é como qualquer outra convenção” demonstram que a GaymerX mantém-se mais próxima à uma corrente que Muñoz (2009) nomeou “pragmática”, ou seja, de investimento em uma lógica liberal (e de mercado) e da possibilidade de “igualdade” liberal. Contudo, tendo temas e pessoas em comum com eventos mais voltados a reflexão e a crítica da cultura como a QGCon, alguns/mas participantes da cena consideram a presença das grandes *publishers* evidentemente um entrave para o desenvolvimento da mesma e, por muitas vezes, uma “exploração”. Um/a *game designer* local – que é reconhecido/a por fazer jogos *queer* – relatou que a presença de uma grande empresa de computadores como principal patrocinadora do evento o/a irritava profundamente. Isso porque essa empresa, em um evento passado (chamado *Indiecade*), havia prometido a uma série de desenvolvedores/as que suas passagens e estadia seriam cobertas pela empresa para que mostrassem seus jogos em seu estande – contudo, com a proximidade do evento, a empresa acabou por não cumprir a promessa. Ao mesmo tempo, essa empresa também estava promovendo um “concurso” entre os jogos indie *queer* demonstrados nos espaço. Para esse/a *game designer*, tal iniciativa era bastante problemática, pois instaurava uma dinâmica de competitividade em uma cena que, atualmente – por diversos/as

¹¹⁵ *Pridefest* é um jogo para celulares e tablets lançado especialmente para a *GaymerX 2*, onde o/a jogador/a pode montar uma parada de orgulho LGBTQ como quiser, escolhendo carros alegóricos, decoração de rua, alas, etc.

¹¹⁶ *Rock Band* é um jogo do anos de 2015, onde os/as jogadores/as assumem o papel de músicos de *rock*. Cada instrumento tem um controle característico, que constitui dinâmicas baseadas na prática do próprio instrumento

designers disputando atenção, seguidores e colaborações monetárias em plataformas como o *Patreon* – se encontra menos unida e colaborativa que em seu início. Ao mesmo tempo, esse/a integrante da cena também reconhece que a entrada dessa empresa se daria simplesmente por motivos de legitimidade – visto que ela foi uma das empresas que apoiou inicialmente o *Gamergate*, retirando seus anúncios publicitários de uma das páginas que começaram as críticas ao movimento. Tais prerrogativas entram em confluência com a fala de outra proeminente *game designer* da cena, quando a questioneei se ela achava que os jogos *queer* estariam entrando em uma “segunda fase” – mais espalhadas, mais distantes da cena local, e mais difundidas até mesmo dentro do *mainstream*. Ela me respondeu que não concordava com essa afirmativa, e que na verdade enxergava uma relação de exploração, onde mecânicas e relações simbólicas e afetivas criadas dentro da cena estavam sendo apropriadas pelas grandes empresas e cenas *indie* mais bem sucedidas da cultura de jogos digitais, fazendo com que – assim como em toda a história dos jogos digitais – pessoas marginalizadas não fossem remuneradas ou reconhecidas por suas produções inovadoras. Assim, a GaymerX acaba servindo não só como espaço de promoção de empresas e jogos que tentam compor um “público LGBTQ” de jogos, mas também um espaço que legitima essas empresas para essa possibilidade – além de manter relações com aquilo que algumas autoras clamam ser “o *avant-garde* dos jogos digitais (RUBERG, 2017).

Em um primeiro momento, a disposição desses dois eventos em relação a uma crítica ao mercado de jogos digitais *mainstream* parece simples e diádica: a QGcon construiria um *contrapúblico* obviamente anti-capitalista, centrado em valores de coletividade e trabalho conjunto, enquanto a GaymerX por se centrar mais próxima ao “circuito da diversão” e às grandes indústrias, acabaria exercendo um papel assimilatório de inserção dos/as LGBTQs dentro do mercado – a manutenção do chamado *pink money*. Entretanto, por mais que essas prerrogativas não sejam completamente falsas, acredito que longe de propor um juízo de valores simplório – que coloca a acadêmica QGcon como “mais potente” do que uma GaymerX que alça o *mainstream* – podemos enxergar duas esferas que, embora mediadas por uma mesma ética, mantém

efeitos e composições diferenciais a cada uma dessas, assim como a produção dessas a partir / na composição de certas redes diferenciais. A própria composição dessas dentro do capitalismo tardio – ou seja, que também exerce influência em esferas para além da produção e reprodução da força de trabalho, mas um alongamento dessa lógica dentro de esferas culturais e afetivas – tem alguns desdobramentos ímpares. Essa é uma posição passível de observação, por exemplo, em uma roda de conversa da QGcon 2015 chamada “O Que É Sucesso Para Pessoas em Nossa Comunidade?”. Durante essa roda de conversa, cada participante falou a respeito de como faz para criar jogos (quase sempre gratuitos) ao mesmo tempo em que mantinham empregos regulares – e como era possível manterem-se motivados para tal, visto o pouco retorno financeiro dos mesmos. Nesse momento, o próprio clima do evento parecia outro – por um momento, esse se organizava como uma sessão de *coaching*, onde se mantinha um discurso de “como é importante para a comunidade que nós possamos produzir os jogos e nos expressarmos”. Assim, delineavam-se estratégias para a produção dos jogos – apesar do cansaço do trabalho, da baixa remuneração e da impossibilidade de se subsistir financeiramente com os jogos – e, ao mesmo tempo, reconheciam-se e valorizavam-se aqueles/as participantes que afirmavam trabalhar mais tempo (ou ganhar com o trabalho), mas ainda assim produzir jogos “para a comunidade”. Essa exaltação do sacrifício, do investimento, do “fazer por amor” parecia muito próxima aos discursos motivacionais das culturas do empreendedorismo. Esse discurso, embora pareça paradoxal dentro de um local que preza pela crítica à indústria dos jogos do próprio sistema capitalista contemporâneo e seus impactos, não é de todo surpreendente se analisarmos algumas redes de significação. Miranda Joseph (2002) realça que o trabalho não remunerado faz parte de uma série de pressupostos do que ela chamou de “romantização das comunidades”, onde o conceito de um “fazer parte de algo” acaba nublando relações de trabalho – mesmo que alguns indivíduos da “comunidade” estejam sendo mais beneficiados do que outros. Tal relação me foi apontada por um/a dos/as participantes da cena, que comentou que é muito comum que estabelecimentos comerciais (como academias de ginástica, lojas, etc) voltadas para “público *queer*” – ou que sejam propriedade de pessoas provenientes desse público - acabem obtendo trabalhadores não remunerados

porque estariam “auxiliando a comunidade”. Enxergo uma relação desse “elogio ao sacrifício para a comunidade” com o que é nomeado *crunch time* – o regime de trabalho informal mantido por muitos estúdios de jogos digitais, conhecido por manter, ao final dos projetos, regimes de trabalho de até 16 hora diárias, e onde os funcionários acabam dormindo e se alimentando (com refeições rápidas e pouco nutritivas) no próprio local de trabalho. Anna Anthropy (2012) afirma que o *crunch time* é possível apenas por uma mediação afetiva – a “paixão por jogos” seria um “privilégio” do trabalhador, acabando por fragilizar ainda mais as relações entre a posição do trabalhador ante seu empregador. Essa é uma realidade também em cenas de jogo digital voltados para questionamentos do *mainstream*, sendo por exemplo observado por Alison Harvey e Tamara Shepherd (2016) dentro dos movimentos feministas dos jogos digitais canadenses onde o trabalho afetivo (quase sempre exigido de mulheres) e de organização de eventos era novamente invisibilizado e desconsiderado quando leva-se em conta a remuneração.

Ao mesmo tempo, a GaymerX demonstra que, se colocar ao lado do *mainstream* não necessariamente faz com que aquele local deixe de ser contrapúblico – porque, como afirmado Michael Warner, esse simplesmente não tem elementos o suficiente para alçar esse patamar. Essa composição é possível de se enxergar quando vemos a variedade de estandes presentes no evento. Estandes de vendas de camisetas de personagens da cultura nerd, expositores *indie*, estandes sobre jogos e religião, sobre empregabilidade LGBTQ e palestrantes sobre métodos de prevenção ao HIV se misturavam o tempo todo no evento, tecendo uma rede de relações improvável em qualquer outro local (o que inclui a QGCon). Essa diversificação de espaço – uma convenção de jogos que abarca tantas possibilidades – acabou por ser exatamente o motivo pela qual a convenção foi duramente criticada em redes sociais¹¹⁷. Nessas críticas feita pelo “público” dos jogos digitais (homens, brancos, heterossexuais, cissexuais), o evento foi rechaçado por ter exatamente essa amplitude, logo não podendo ser sobre “jogos” – reinvestindo

¹¹⁷ A maioria das convenções – incluindo aqui a QGcon e a GaymerX – mantém o que eles chamam de “*backchannel*”: *hashtags* específicas que indicam comentários, *links* e fotos dos/as participantes a respeito do evento. Críticas e ataques externos costumam também utilizar-se desses artifícios para serem visibilizados.

na visão do “circuito da diversão”, onde apenas uma certa gama de experiências pode ser considerada como pertencente a cultura dos jogos digitais. Assim, enquanto a QGcon parece ter discussões mais voltadas para um fim abertamente “político”, a GaymerX – por seu padrão mais “tradicional” enquanto convenção – acaba sendo compreendida como mais ameaçadora e perturbadora ao *status quo* da identidade nerd. Contudo, embora menos visível, a ética *queer*-afetiva ainda é vislumbrável em alguns pontos do evento. Um exemplo é que a “grande campeã” do concurso de *Cosplay* da GaymerX foi uma mulher vestida como “Carl Fredricksen” do filme UP, utilizando um cachorro real como parte da fantasia. Sendo que os animais (reais) não são permitidos dentro do hotel, a não ser em caso de serem “animais de serviço” (como cachorros para deficientes visuais), era evidente que a *cosplayer* era uma pessoa com deficiência. A possibilidade de “expressão” dessa *cosplayer*, se utilizando daquilo que seria sua “vulnerabilidade” – utilizando-se ainda da estética da fofura (e de um animal, que é importante para essa estética) – fez com que a sua vitória fosse muito comemorada – ou seja, ressoando diretamente na constituição ética dos/as participantes da cena.

Dessa forma, compreende-se que a ética *queer*-afetiva é uma negociação entre instâncias produtivas e protetivas, onde tanto a expressão e a possibilidade de materialização de certas vivências quanto aquilo da qual os sujeitos tem de ser protegidos provenientes de suas experiências e vivências enquanto seres vulneráveis. Contudo, se levarmos em consideração a prerrogativa de Judith Butler – de que a vulnerabilidade é o que faz de todos nós humanos – como o público *mainstream* – homens, cis-heterossexuais, brancos - reagiria a essa relação dual de expressar e vivenciar suas próprias vulnerabilidades? Embora a violência, exclusão e o ataque sejam respostas reconhecidas do *mainstream*, elas não são as únicas. Se a ética *queer*-afetiva consegue manter essa “curação afetiva” e manter o *triggering* enquanto instância produtiva (com ferramentas como a estética da fofura, a “objetivação total”, etc), seria possível um contexto onde os jogos *queer* pudessem trazer a vulnerabilidade de homens heterossexuais acostumados ao “circuito da diversão” e do reforço da masculinidade à tona?

Capítulo 5: Masturbando Carros Gays – Desejos *Queer* nas Culturas de Jogo Digital *Mainstream*

Tenho uma teoria de que a masturbação, no homem, é um ato homossexual. O homem goza é com a mão.
- Luis Fernando Veríssimo, “Toda a Verdade sobre Brigitte D’Anjou”

Jack Halberstan (2001) descreveu o estilo de humor de alguns filmes de comédia dos anos 1990 – como o primeiro *Austin Powers* (1997) e *Ou Tudo ou Nada* (1997) - como “*king comedies*”: filmes onde a masculinidade é colocada à prova o tempo todo, construída como decadente e obviamente artificial e muito claramente fruto da ansiedade e da inadequação com as mudanças do contemporâneo. Halberstan usa o termo “*king*” por reconhecer elementos e influências dos movimentos *drag king* nessas comédias – onde a performance obviamente falsa e paródica do masculino é fundamental a assunção desta enquanto construção social, em detrimento à compreensão da masculinidade como “inata” / “natural”. Dessa maneira, acaba sendo visível a permeabilidade da construção de instâncias e culturas “públicas” e “contrapúblicas”, dispostas não como opositoras, mas em constante reorganização e influência, se organizando por jogos de poder de modo complexo e multifacetado. Assim, é fundamental notar que, por mais que o discurso da “assimilação” circunde a apropriação de elementos de culturas contrapúblicas dentro de culturas públicas, mesmo assim essas podem ser influenciadas e impactadas por esses elementos. Compreendo então a possibilidade de certos arranjos que desafiam a cis-heteronorma, e que foram constituídas em cenas e movimentos contrapúblicos específicos possam influenciar públicos e produções hegemônicas.

Esse capítulo se concentrará em analisar algumas relações entre jogos *queer* e culturas do *mainstream*, para que possamos fugir de uma compreensão bipartida e opositora dessas culturas. Se compreendermos que as desidentificações realizadas pelas cenas de jogos digitais *queer* são compostas por mecânicas e lógicas provenientes do *mainstream* – ainda que deslocados – é possível visualizar que existem possibilidades de que jogadores presos ao “circuito da diversão” e próximos da “identidade nerd” – ou seja, homens, cissexuais, heterossexuais, brancos que jogam jogos AAA – ainda

assim tenham acesso a esses jogos. Embora em um primeiro momento a relação do público *mainstream* a esses jogos se dê por meio de críticas, contestação e atos de violência (como ocorreu no *Gamergate*), como já referido, essas culturas são mantidas performativamente – podendo, então, ocorrer falhas na reiteração do “circuito da diversão” (ou tentativas – bem ou mal sucedidas – de arraigar os jogos *queer* a esse circuito) e potenciais acessos diferenciais aos jogos *queer*. Assim acontece na chamada cena de *Let’s Play* brasileira, essa cultura de jogos digitais – altamente influenciada por culturas como os *memes* e constituindo um senso ético baseado no humor “politicamente incorreto” e na produção do que chamo de “*ética da zoeira*” – acaba por acessar esses jogos e, embora os mantenham em um contexto jocoso e de humor claramente homofóbico, apresenta uma experiência diferencial em termos de vivência das masculinidades – construto que é inquestionado, reiterado e purificado na cultura *mainstream*.

Dessa maneira, tomarei como objeto o jogo “Câmbio Manual” (*Stick Shift*), de Robert Yang. O jogo, de acordo com seu criador, é um “jogo de direção noturna auto-erótica sobre satisfazer um carro gay” (YANG, 2016) – um jogo onde o avatar é um homem branco dirigindo um carro manual, fazendo as marchas, onde ao mesmo tempo os movimentos da mão no câmbio imitam uma masturbação peniana. Quando o/a jogador/a faz as marchas corretamente, o jogo faz com que o carro vá mais rápido e o avatar faz caras de excitação sexual. Yang é um reconhecido game designer e professor da NYU, e a maioria de seus jogos versam sobre os temas de homossexualidade masculina, homossociabilidade, sexo gay, BDSM, cultura do consentimento e vigilância sexual. Seus jogos sempre são compostos de imagens homoeróticas bastante explícitas – homens musculosos e peludos, em sua maioria nus ou seminus, além de pênis e outros objetos de conotação claramente fálica. Apesar de serem constituídos como experiências provenientes de vivências e culturas *queer* (como explanarei a seguir), *Câmbio Manual* foi resenhado e jogado por um grande número de *Youtubers* de jogos (como *PewDiePie*) estadunidenses e brasileiros, jornalistas e críticos. Apesar de ser reconhecido como um jogo “esquisito”, “bizarro”, “engraçado” – e muitas vezes, de acordo com o autor, com a denominação homofóbica de “simulador de bichisse”

(YANG, 2017) – e terem sua veiculação em plataformas como o *Twitch*¹¹⁸ proibidas por ser considerado “pornográfico”, o jogo, inicialmente lançado em 2014, foi relançado junto com outros jogos de temática similar na plataforma *Steam* em 2016. Dessa maneira, podemos compreender que, longe de manter uma relação puramente opositora e/ou de invisibilidade com os jogos *queer*, esses podem fazer parte – embora de modo restrito, ou mesmo vexatório – da cultura de jogos digitais *mainstream*.

Levando tais questões em consideração, discutiremos nesse capítulo as possibilidades de encontro entre os jogos *queer* e uma cultura de jogos *mainstream* específica – no caso, a de *Let’s Play* Brasileira – que nos permitira visualizar algumas relações onde existe um acesso limitado, porém presente e potencialmente perturbador da cis-heteronormatividade predominante. Primeiramente, voltaremos à discussão a respeito de como a cultura de jogos digitais reforça uma “identidade nerd” centrada em fantasias heteronormativas de masculinidade compostas por: uma dominação masculina e heterossexual, interpelada / corporificada por uma série de símbolos, relações e constituição psíquica características; de uma fantasia cibercultural de “descorporificação” e a ideologia de um espaço pós-material que constituiria uma distância emocional entre a vivência do jogador e a proposta do jogo (mantida pelo “circuito da diversão”). Descrevo então como *Câmbio Manual* é construído como um jogo sobre desejo, sexo e vigilância de uma maneira impossível de se ler fora de um escopo *queer*, mas que, ao mesmo tempo, mantém um prazer centrado em suas próprias dinâmicas de jogo e na apresentação de temas tipicamente ligados à masculinidade hegemônica – o pênis, sexo, automóveis, etc. Após, analisarei como os vídeos da cultura de *Let’s Play* brasileira sobre *Câmbio Manual*, por meio do que nomeio “Ética da Zoeira”, criam leituras homofóbicas e de manutenção da abjeção *queer* nos jogos, mas ao mesmo tempo acessam esses jogos, provendo assim uma performance potencialmente questionadora da cis-heterossexualidade e de um prazer centrado na “mimetização” da homossexualidade, compreendendo uma desidentificação da cultura gay para esse acesso.

¹¹⁸ Twitch é uma plataforma de streaming onde jogadores/as podem fazer *Let’s Play* ao vivo.

5.1 - “Um jogo de homens”: A Composição da Heterossexualidade e a Cultura de Jogo Digital *Mainstream*

Como já apresentado, grande parte da cultura de jogo digital *mainstream* se centrou, desde a década de 1990, investiu na manutenção de experiências de jogo centrada em *Power Fantasies* masculinas hegemônicas – ou seja, narrativas bélicas, em que as mulheres ocupariam o espaço de “chamariz sexual” – que, ao mesmo tempo, elegia os homens enquanto “público afetivo” da mídia e alienava as mulheres e LGBTQ que tentassem acesso. Derek Burrill (2008) nomeou esse contexto de “*Boyhood*”. Para o autor, *Boyhood* seria, ao mesmo tempo, uma posição de sujeito, uma facilidade de acesso a certas tecnologias e um contexto que favoreceria homens cisgêneros (em sua maioria brancos e heterossexuais) dentro das culturas de jogos digitais. Isso porque a maioria dessas culturas acaba por constituir-se dentro de estruturas de significado que encontram eco em uma socialização masculina (que inclui também certos segmentos de filmes, séries, literatura e quadrinhos). Essa socialização masculina juvenil acaba por reencenar os chamados “mitos de passagem” para que um menino se torne um homem – um ser criado como forte, raivoso, violento, conquistador e dominador (de mulheres e de outros homens). Contudo, na era pós-industrial do capitalismo tardio, esses ritos de passagem acabam se restringindo a uma fantasia masculina, um modelo de masculinidade romantizado que se tornou impossível de ser alcançado (se é que já foi possível). Dessa maneira, no contexto das culturas de jogo digital, o *Boyhood* se torna um valioso instrumento simbólico para a masculinidade ocidental: essa compõe um local fantasioso onde pode-se “provar” sua hombridade, reencenando as atividades “clássicas” da fantasia romantizada do homem (guerra, conquista, sacrifício, salvamento de mulheres e crianças) sem ter de lidar com as possíveis falhas desses projetos idealizados (dor, morte, falha ou mesmo alteridade). Dessa maneira, apresenta-se uma ligação entre os jogos digitais, suas experiências e a constituição da masculinidade e da heterossexualidade (BURRILL, 2008)

Assim, a proximidade entre a *Power Fantasy* hegemônica jogos digitais - centrada na masculinidade - e a estruturação da identidade do homem

cisgênero heterossexual se torna evidente. Para alguns autores e autoras, a identidade heterossexual é definida por si só não por uma identificação com a “heterossexualidade”, mas principalmente com a abjeção da identidade e desejos homossexuais. Retomo a leitura de Judith Butler da abjeção em Julia Kristeva. Kristeva compõe uma reorganização da estrutura inconsciente lacaniana, onde a experiência da relação mãe-bebê ocorre antes da “Lei do Pai” que fundamenta o eixo simbólico. Sendo então exterior ao eixo simbólico, essas experiências mãe-bebê são então forclusas (e não reprimidas), tornando-se uma pulsão a qual o sujeito não enxerga como parte de si – mas que, mesmo assim, o fascina. Butler rearranja essa ideia como maneira de pensar os corpos e modos de ser que acabam, mais facilmente, se tornando abjetos – vidas que contam como válidas e inteligíveis, e aquelas que têm maior dificuldade de se materializarem como tal (BUTLER, 2003). Essa compreensão reorganiza a chamada “matriz heterossexual”: a ilusão que cissexualidade e heterossexualidade – e posições de sujeito e performances masculinas e femininas mais “tradicionais” – são as únicas expressões legítimas / possíveis / inteligíveis de gênero e sexualidade, e que suas características são pessoais, inatas e “naturais”. Dentro dessa matriz social, gênero e sexualidade são estabilizados como “individuais” e inerentes ao sujeito como uma “posição melancólica” freudiana: a repetida negação neurótica de qualquer possibilidade de investimento psíquico homossexual. Dessa maneira, o sujeito heterossexual¹¹⁹ (principalmente o masculino) nunca poderia reconhecer como parte de si seus possíveis desejos homossexuais, polimorfos e pré-edípicos. O sujeito considera essas pulsões como, ao mesmo tempo, algo que “nunca esteve lá” (como sua sexualidade fosse estável e heterossexual desde o nascimento) e, ao mesmo tempo, como algo que secretamente pode destruí-lo. Dessa maneira, o desejo e a identidade heterossexual não são uma identificação, mas uma negação dessa posição abjeta (Butler, 1997). Em confluência com isso, Calvin Thomas (2000) afirma:

“O horror de ser erroneamente apontado como *queer* domina a mente heterossexual, pois esse terror *constitui* a mente heterossexual: é precisamente esse horror / fascinação

¹¹⁹ Butler reconhece tal organização também na posição homossexual, vendo por isso a tendência a investir no modelo da homossexualidade como “natural e inata” se materializa enquanto estratégia potente de retirar tais identidades da posição abjeta (BUTLER, 1997)

culturalmente produzido e alimentado com a homossexualidade abjeta que produz e sustenta a “mente heterossexual” como tal, governando não tanto as relações entre homens e mulheres (essas relações acontecem, afinal de contas) como a instituição (talvez antissexual) da heteronormatividade. (Thomas, 2000, pg. 27)

Contudo, a concepção psíquica desse terror não é automaticamente perpetuada, mas mantida, reproduzida e internalizada como uma fantasia. Em sua teorização a respeito da produção e reprodução da ordem psíquico-simbólica e da ideologia mantenedora dos modos de produção capitalista¹²⁰, Kaja Silverman (1992) conceitualiza o que ela chamou de “fantasia dominante” de masculinidade em nossa cultura. Para Silverman, existe uma diferença entre a constituição do ego simbólico (que viria da experiência da castração, compondo assim o eixo simbólico) e a ideologia hegemônica da sociedade (proveniente do estágio do espelho, dessa maneira, componente do eixo imaginário). Essa visão diverge da perspectiva clássica de Jacques Lacan (1992), de que seria a “falta” que constitui a procura egoica pelo falo simbólico – símbolo do retorno ao estado de completude e satisfação total pré-castração. Em relação à masculinidade, Silverman afirma que essa “falta” seria a diferença entre o simbólico (o ego) e o imaginário (a ideologia). A autora reconhece que os representantes dessas instâncias seriam o pênis (como “marca” da masculinidade) e o falo (como símbolo do poder patriarcal conferido aos homens / detentores de pênis). A autora nomeia como “ficção dominante” os meios / redes de significação mais acessíveis para resolver e dar sentido à falha traumática que compõe a diferença entre simbólico e imaginário – ou seja, o “ser homem” e o que o homem “deveria ser”. A ficção dominante de nossa organização social seria, então, a manutenção da fantasia de negação da diferença entre o pênis e o falo – que seria, então, reforçada pela *Boyhood* que é parte das culturas dos jogos digitais.

Assim, essa composição de masculinidades se organiza enquanto uma identidade cujo eu-ideal seria calcado em uma narrativa impossível de dominação e violência, mas que, ao mesmo tempo, é considerado o modo de

¹²⁰ Nesse caso, os meios de produção não se relacionam com as condições de trabalho, mas sim com a distinção sexual que maném diferentes posições de sujeito para homens e mulheres e centraliza a família enquanto instituição, orientando-a para reprodução da força de trabalho, como classicamente proposto por Frederic Engels (2009).

ser dominante da cultura. Essa condição traz, então, uma ansiedade de produção muito forte, composta pela necessidade de negação não apenas dessa “falha” em ser O Homem, mas também na negação de que essa é uma construção performativa, estando então essa construção sujeita a falhas. Calvin Thomas (1996) argumenta então que essa ansiedade provém da tentativa de conter os fluxos e diversidade de significados que o corpo / identidade masculina poderia ter. A “ficção dominante”, então, reduz imensamente as possibilidades da masculinidade, visto que é uma disputa pela restrição da significação. Essa negação acaba encontrando duas principais respostas na constituição simbólico-corporal masculina: a manutenção de um corpo voltado para a violência e a morte ou ainda, a compreensão de que a única maneira de manter esse corpo estável é centra-lo no falocentrismo., produzindo assim um afastamento da feminilidade.

Dessa maneira, Jaqueline Rose (2015) reconhece na misoginia e na violência contra a mulher não seriam simplesmente atos de não-identificação, mas projetos da ficção dominante de abjeção da “voz da mulher”. Para a autora, essa “voz da mulher” quando em um local que sustenta a ficção dominante, emana o aspecto do Outro e da diferença, promovendo uma potência desestabilizante. Essa voz seria uma “força à superfície uma parcela íntima da vida inconsciente – sua realidade visceral, seu desordenamento insistente” (Rose, 2015, pg. 5), conflitando com a ilusão liberal do “racional” como mantido pelas fantasias masculinas dominantes (principalmente aquelas mantidas pela “identidade nerd”). Dessa maneira, a compreensão da agressão / abjeção de mulheres (e da “perspectiva feminina”) nos jogos digitais pode ser retirado de um “ato individual” como postergado em uma perspectiva liberal para realmente figurar como um projeto objetivo de manutenção dessa fantasia.

Contudo, ao mesmo tempo em que essa construção falocêntrica e misógina tem de expulsar incessantemente os símbolos de feminilidade de espaços e identidades masculinas, essa expulsão tem de parecer inata e “natural”. Assim, para além de investir na legitimidade da masculinidade, essa tem que “esconder” as marcas, linhas de força e contingências que constroem o masculino nesses espaços (e em todos os outros), visto que a simples noção

de que o masculino é uma construção performativa é também uma sugestão que esse possa falhar. Assim, novamente, essa perspectiva encontra eco nas tecnoculturas, visto que como já explanado, essas acabam por investir em uma compreensão liberal-humanista de “descorporificação” – diminuindo assim, tanto a necessidade de marcar as diferenças (que seria diminuídas em uma utopia liberal, onde a “diferença” não é mais ameaçadora) quanto a ansiedade de produção masculina (pela corporificação compreendida como “neutra”). Esse arranjo acaba mantendo, então, a chamada “informática da dominação”, onde ao mesmo tempo a identidade nerd masculina pode ocupar quaisquer espaços, e a “acessibilidade” desses tem de ser sempre pensada para esses – seu público. Isso porque essa posição acaba por se delinear de uma maneira muita parecida com o que Donna Haraway chamou de “Modest Witness” em estudos científicos. Para a autora, quando citamos as realizações e adventos tecnocientíficos, as marcas de produção que remetem às masculinidades associadas a essas realizações (suas ligações com dominação, potência e violência que ainda pertencem ao domínio do “masculino” em nossa cultura) são “apagadas”. Dessa maneira, encontra-se um efeito paradoxal que, ao mesmo tempo, invisibiliza o sujeito da tecnociência com masculino – alçando-o, então, ao papel de simplesmente “testemunha” desses projetos – mas ainda mantém esses valores como preponderantes dentro dessas culturas, dificultando as possibilidades de se fazer uma crítica gendrada em relação a essas ferramentas, seus desenvolvedores, suas linguagens ou públicos-alvo. (HARAWAY, 1997). Assim, a presença masculina nas tecnoculturas acaba se compreendendo enquanto uma presença descorporificada, ao mesmo tempo potente e passível de acessar (quase) todos os espaços (e sendo o público da maioria desses).

Contudo, assim como já mencionado, mesmo orientado pelo “circuito da diversão”, pela informática da dominação e pela necessidade de manter sob controle a ansiedade de formação masculina, esse contexto é performativo – ou seja, necessita contingentemente manter uma “repetição” para que, assim, possa se manter a ilusão de solidez, não só das identidades quanto do meio em si, visto que as próprias regras desse são também performativas (BUTLER, 2013). Levando em consideração que as masculinidades construídas nesses

espaços são de especial importância para a manutenção das dinâmicas excludentes e restritivas da experiência das culturas de jogo digital *mainstream*; a própria condição da performatividade coloca a ansiedade masculina no centro da produção da mesma – ansiedade essa que pode, então, criar um deslocamento da diferença antes vista como “repetição”. Dessa maneira, podemos compreender que os jogos – quando fora dos padrões do *mainstream* – podem causar outras maneiras dessa ansiedade se manifestar ou mesmo se visibilizar.

5.2 - “Um jogo de direção noturna auto-erótica sobre satisfazer um carro gay” – Estética, Narrativa e Mecânicas de Jogo de Câmbio Manual:

Tomando essas questões em consideração, podemos avaliar que a própria possibilidade de existência dos contrapúblicos nas culturas de jogos digitais pode ser considerada como uma falha performativa do “circuito da diversão” – ou seja, da propagação da diversão como necessariamente calcada na negação dos conflitos político-identitários e da cultura de jogos digitais como lugar de contestação – tanto de quem pode ocupar esses lugares quando da própria identidade *nerd*. Para além de desidentificações que acabam por constituir jogos e comunidades “independentes” – ou, pelo menos, que se utilizam de plataformas e meios constituídos pelos próprios membros -, existe uma tradição de organização de contrapúblicos dentro de comunidades já instituídas dentro das culturas de jogo digital. Exemplos mais “clássicos” provém desde grupos como as “Grrl Gamers”, jogadoras de clãs exclusivamente femininos do jogo *Quake*, que desafiavam clãs masculinos para “provar” as possibilidades das mulheres nesses ambientes (CASSEL E JENKINS, 1998, BRYCE E RUTHER, 2002). Mais recentemente, essas subversões e resistências estão mais visíveis nos MMORPGS, como no *World of Warcraft*, onde se organiza anualmente uma Parada do Orgulho LGBTQ, promovida há mais de 10 anos para desafiar a homofobia inicialmente instruída no jogo (GOULART, 2012, 2015) como também movimentos culturais de mulheres lésbicas que constroem “masculinidade diferenciais” dentro das possibilidades do jogo (STABILE, 2013). Já em relação ao uso da mídia, Adrienne Shaw (2014) demonstrou que as possibilidades de desidentificação –

como preconizado por Muñoz – são uma necessidade para que pessoas LGBTQ possam acessar os jogos digitais. Isso porque, não podendo esperar serem necessariamente representadas nesses produtos, essas acabam, considerando a diversidade algo que é “interessante quando acontece”, mas não dependem necessariamente dessas para que possam apreciar a mídia. Contudo, o oposto – a relação e constituição de grupos de jogadores *mainstream* a jogos constituídos por/para contrapúblicos *queer* – acostumados, então, a jogos que mantenham o “circuito da diversão” e organizados por redes cis-heteronormativas -, assim como as possibilidades de leitura que esses podem fazer dos jogos *queer* – raramente podem ser observados.

O jogo *Câmbio Manual*, então, se apresenta como um potente analisador para observar a relação entre produções provenientes de contrapúblicos *queer* e o *mainstream* das culturas de jogos digitais. Esse jogo consiste em uma tela principal, onde é visível o rosto do avatar (um jovem homem branco), o painel do carro (onde é possível ver as chaves do mesmo, o velocímetro e um medidor de temperatura) e também a mão do avatar no câmbio de marcha. A mecânica principal do jogo exige que o/a jogador/a realize, ao mesmo tempo, a troca das marchas do carro (clitando com o mouse a arrastando-o) ao mesmo tempo em que movimenta o mouse para cima e para baixo, simulando mecanicamente, então, a masturbação peniana (que se move juntamente com a cabeça e a mão do avatar). Quanto mais o avatar masturba o câmbio de marcha, mais esse cresce. A masturbação da marcha aumenta a velocidade do carro, necessitando então o aumento gradual da velocidade dos movimentos masturbatórios (do mouse e do avatar), que deve ao mesmo tempo observar o velocímetro, visto que esse demonstra quando as marchas estão prontas para serem trocadas – não podendo a velocidade estar nem muito alta, nem muito baixa. Quando essas são feitas corretamente, o ronco característico de aceleração do motor é ouvido, o avatar faz expressões de evidente êxtase sexual. As expressões faciais orgásmicas do avatar ficam mais extremadas, assim como o volume da música e o borramento do fundo da tela: nas primeiras marchas, o avatar apenas faz uma cara rápida de satisfação e abre a boca. Na terceira marcha, os olhos do avatar brilham como um farol de carro. Na quarta e quinta marchas, o fundo da tela começa a aparecer

borrada, e a música começa a soar abafada, como simulando o êxtase do avatar. Quando em quinta marcha, uma sexta marcha subitamente aparece no câmbio. Ao acessar a sexta marcha, o avatar faz uma cara orgástica, acelerando o carro e sumindo. Após isso, a câmera corta, mostrando então o avatar fumando um cigarro e um *take* do cano de descarga do carro pingando, aludindo evidentemente à ejaculação e ao orgasmo peniano, a qual caracteriza o final do jogo, forçando o/a jogador/a a esperar quinze minutos antes de poder jogar novamente (a qual Yang caracterizou como “o primeiro jogo digital a simular o período refratário sexual”). Caso o jogador efetue alguma marcha incorretamente, o carro automaticamente “apaga”, o avatar faz uma cara surpresa (e, possivelmente, de frustração) e o jogador deve iniciar o jogo novamente. Também é possível que o/a jogador/a seja impedido de continuar a jogar pela polícia, dinâmica que explanarei mais a seguir.



Imagem 15 - Tela principal de Câmbio Manual (YANG, 2013)

Apesar de ser um jogo *queer*, algumas características específicas dele o fazem um jogo um tanto singular. Primeiramente, *Câmbio Manual* altamente sexualizado e se centra em seres masculinos dando prazer a outros seres masculinos (não necessariamente humanos, mas ainda assim masculinos, se considerarmos que o autor identifica o carro como “seu namorado”). Esse fato constrói *Câmbio Manual* como um jogo impossível de ser considerado fora de um escopo *queer*. Alexander Doty (1998) argumenta que, mesmo quando

algumas narrativas midiáticas – principalmente a televisão - têm como objetivo mostrar personagens não-heterossexuais, existe uma clara tendência de considerá-los heterossexuais – transformando romances manifestamente heterossexuais em “amizades”, comunidades gay / lésbicas como “exóticas” ou “estilo de vida extravagante”, etc. Novamente, é retomada a compreensão de “denotativo” (o que “realmente seria” – voltado para o público) e “conotativo” (o que se “daria a entender” – voltado ao contrapúblico), onde mesmo tramas com elementos obviamente provenientes de culturas LGBTQ são recolocadas em contextos menos ameaçadores. Contudo, ao exacerbar esses elementos – o prazer do avatar humano em sua conexão corporal e afetiva com o carro (a produção gráfica de um estado de êxtase crescente) compõe um jogo cuja homoeroticidade é impossível de se negar ou mesmo deslocar.

Nessa necessidade de compor um jogo impossível de ser considerado como fora do escopo *queer*, Yang também inclui algumas mecânicas baseadas em vivências LGBTQ nos Estados Unidos. Em 48% das vezes que o jogo é jogado, a polícia irá parar o carro. Essa é uma porcentagem fixa – a polícia aparece em quase metade dos jogos, independente das ações do/a jogador/a. Quando isso acontece, o ângulo da câmera muda para fora do carro, podendo se ver o avatar dentro do carro olhando dois policiais fortemente armados. Assim como no final do jogo, existe um timer que indica 10 minutos – é o tempo que o/a jogador/a deve esperar para que possa voltar a jogar. De acordo com Yang, essa mecânica reflete os problemas que pessoas LGBTQ têm com a polícia estadunidense – 48% é a porcentagem de pessoas LGBTQ que relataram ter presenciado algum tipo de abuso policial (MALLORY, HASENBUSH E SEARS, 2015). Contudo, os/as jogadores/as podem “protestar” contra essa situação, fazendo com que o avatar mande beijos para os policiais com o botão esquerdo do mouse. Para cada beijo que o/a jogador/a manda para os policiais, é acrescido 10 minutos ao timer. Yang reconhece essa resistência como “anti-jogo”, e compara e baseia essa experiência com as revoltas de Stonewall, onde as pessoas ali presentes resistiram ao abuso policial mesmo sabendo que seriam violentados/as no processo. Por investir, então, no *contra-flow* – ou seja, na restrição “injusta” e na diminuição de agência dos/as jogadores/as – *Câmbio Manual* demonstra uma confluência

com outros jogos *queer*, onde mecânicas são compostas não necessariamente para divertirem ou entreterem, mas para compor possibilidades afetivas (RUBERG, 2015), rompendo assim com o “circuito da diversão”.



Imagem 16 – o “beijinho” do Avatar de Câmbio Manual

Contudo, apesar de *Câmbio Manual* ser um jogo sobre desejo gay, e estar ética, mecânica e culturalmente alinhado com os jogos *queer*, ele se baseia fortemente em símbolos da masculinidade hegemônica. Entre esses símbolos, se encontra a relação entre homens e carros. Essa relação mantém fortes ligações com sentimentos e conceitos como competitividade, poder, controle, boa performance, técnica / habilidade e agressividade, o que é nomeado por Lybley Walker como “masculinidade hidráulica” (WALKER, 1999). Essa metáfora é especialmente adequada para definir culturas automobilísticas na América do Norte, onde dirigir carros manuais é considerado um atributo viril e fálico¹²¹. Entretanto, ao mesmo tempo, a relação entre homens e carros é fortemente emocional. Embora considerados como tecnologicamente ligados à masculinidade, o carro também é referenciado como um lugar de prazer e paixão, e necessita “cuidados” (sendo muitas vezes comparado / referido a uma mulher ou uma criança) (LANDSTRÔM, 2006). Essa relação – de habilidade, velocidade, performance, mas também de um relacionamento

¹²¹ A relação da virilidade com o câmbio manual não tem um correlato brasileiro, visto que os carros manuais são o padrão do país – enquanto, nos Estados Unidos, a maioria dos carros é de câmbio automático.

amoroso e afetivo – é traduzido, em *Câmbio Manual*, como sendo sexual (o que marcaria a “*queeração*” dessa relação promovida pelo jogar).

Também é fundamental levar em consideração que, apesar da mecânica dos policiais (em que as ações do/a jogador/a não influenciam o resultado), *Câmbio Manual* se enquadra, mecanicamente, no conceito de jogo tradicional. O ritmo do jogo é linear, existem objetivos claros, e o/a jogador/a deve manter uma performance característica e constante para que o jogo chegue ao seu final e a vitória do/a jogador/a seja decretada. Assim, por mais que invista em algumas mecânicas de *contra-flow* (aquelas que lidam com o tempo – os policiais e o final), esse se mantém como um jogo que possibilitaria o *flow* – sendo, então, um “bom jogo”. Além disso, o jogo é bastante avançado graficamente e mantém um estilo estético foto realista, ao contrário da maioria dos outros jogos *Queer* – compostos por gráficos que remete aos 8 / 16 bits e à estética da fofura, ou ainda jogos em texto. Essa orientação acaba por eximir *Câmbio Manual* das críticas costumeiras de que os jogos *queer* seriam intervenções ou experiências artísticas. Essa orientação acaba por aproximar os/as jogadores/as *mainstream* também por mimetizar as mecânicas do “circuito da diversão”, podendo então investir na dinâmica usual de jogo “descorporificado” hegemônico.

Robert Yang reconhece como sua principal inspiração artística para as mecânicas e estética do jogo o clássico curta de Andy Warhol, *Blowjob* (1963 / 1964). *Blowjob* é um filme composto por apenas um plano sequência, onde um jovem ator branco (chamado DeVeren Bookwalter, embora esse não seja creditado no filme) fazendo expressões faciais de prazer. O “ato sexual” do filme nunca é mostrado, assim como a pessoa que pretensamente o está realizando. Roy Grundmann (2013) afirma que *Blowjob* mantém uma relação ambígua com a homossexualidade, se voltando ao mesmo tempo para símbolos heteronormativos de masculinidade, e refletindo imagens originalmente criadas por uma cultura gay urbana da classe média. Tais características fizeram com que *Blowjob* fosse um filme de fácil acesso na época de seu lançamento, tanto por intelectuais heterossexuais de esquerda quanto pelas comunidades LGBTQ. Além disso, *Blowjob* borra as fronteiras entre cinema pornográfico e cinema de arte *avant-garde*, re-instaurando usos

políticos da pornografia, usos esses esquecidos desde o advento da indústria pornográfica norte-americana (WILLIAMS, 2004). Para além disso, a relação de “tempo real” wharholiana é central à *Blowjob*, sendo utilizada também por *Câmbio Manual*, relação que analisarei posteriormente.

Também podemos enxergar em *Câmbio Manual* influências e ligações estéticas com outros produtos culturais – a maioria tendo homens heterossexuais como público. Entre esses produtos, podemos ver semelhanças em programas de televisão que fazem parte da cultura automobilística como, por exemplo, *Top Gear*. *Top Gear* é um programa popular sobre carros esporte produzido pela BBC Britânica. Apesar de não ser abertamente misógeno e/ou homo-transfóbico, a relação entre seus apresentadores (assim como seu humor) costuma ser majoritariamente homosocial, reiterando e mantendo os vínculos simbólicos e afetivos entre homens e carros (BONNER, 2010). Um dos quadros mais famosos do programa, que é o *test drive*, a câmera foca o rosto e as reações de prazer do apresentador enquanto esse dirige carros velozes de forma muito próxima ao take de *Câmbio Manual* e *Blowjob*.

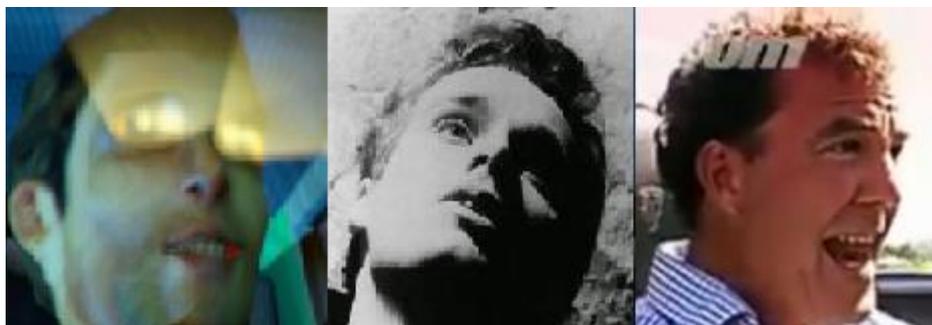


Imagem 17 - Comparação facial entre o avatar de *Câmbio Manual* (esquerda); DeVeren Bookwalter em *Blowjob* (centro); e o apresentador de *Top Gear*, Jeremy Clarkson (direita)

Dessa maneira, a própria apresentação de *Câmbio Manual* é dúbia: embora obviamente composto para um contrapúblico *queer*, ele detém elementos “clássicos” das culturas de jogo digital *mainstream* e da própria composição da uma heterossexualidade hegemônica. Dessa maneira, a composição de públicos e/ou contrapúblicos de *Câmbio Manual* se mostra paradoxal. Assim, se mostra potente analisar como o jogo acaba sendo observar culturas de jogo digital como o *Let’s Play*, onde jogadores/as filmam suas performances (tanto em jogo quanto sua reação). Embora

compreendamos que essas culturas, por estarem mediadas pelo que chamo de “Ética da Zoeira” – onde existe uma desresponsabilização do discurso e uma necessidade de chocar (e ao mesmo tempo entreter) seu público - são tecnoculturas potencialmente tóxicas que mantêm discursos homofóbicos, transfóbicos, misóginos e racistas. Contudo, ao mesmo tempo, essa necessidade de “choque” acaba colocando esses/as jogadores/as em contato com jogos que têm pouca visibilidade nos mercados *mainstream* – e que podem, potencialmente, demonstrar a visibilidade (e a contingência) da composição das masculinidades em performance nos jogos digitais. Contudo, para que se possa pensar nesse circuito incomum de acesso, é necessário compreender um pouco mais das culturas de *Let’s Play* e da ética da zoeira.

5.3 - “A Zoeira Não Tem Limites” – HUE Br, a “Ética da Zoeira” e estética *Let’s Play* brasileira

Consideramos que o mainstream da cultura gamer é, majoritariamente, constituída por uma masculinidade centrada e uma sucessão de símbolos e dinâmicas de homofobias misóginas, na intenção de negar a diversidade, com o objetivo de manter a concepção hegemônica e privilegiada da masculinidade. Entretanto, essa prática, sendo consideradas como uma postura performativa, é passível de falhas. Além disso, as estruturas simbólicas sexualizadas e de gênero não estão em posições e estratégias fixas, mas sim em arranjos contextuais e contingentes, sendo viável analisar suas possíveis “rupturas”. Para pensarmos nos efeitos da performance queer num contexto específico do mainstream da cultura gamer brasileira, é importante entender como essas culturas se organizam, as quais nos levam a “Hue BR”, à tradição da “Zoeira” e a cultura de game streaming conhecida como “Let’s Play”

“HueBR” (HUEHUE) é uma expressão inicialmente utilizada para apontar o comportamento tóxico de alguns/mas jogadores/as brasileiros/as, principalmente em MORPGs. Essa denominação é constituída pela conjunção entre a expressão utilizada para representar a risada por usuários/as brasileiros/as (“huehuehue”) e “BR”, uma abreviação para Brasil ou brasileiro, comumente utilizada nos jogos para auto-identificação jogadores/as brasileiros/as. Essa expressão, assim como a fama de toxicidade e

impertinência associada a ela, provém da chamada “invasão brasileira” em jogos online como Ragnarok Online¹²². Durante o início dos anos 2000, a inclusão digital do Brasil causou uma entrada massiva de usuários brasileiros em diversos websites e comunidades online. Esses usuários, ao mesmo tempo, não possuíam nenhum servidor regional, acessando normalmente servidores americanos, na maioria das vezes sem saber se comunicar em inglês. Logo, esse fenômeno foi percebido como uma “invasão”, a qual se tornou visível, num primeiro momento, em redes sociais como o Orkut e o Fotolog, onde a prevalência da língua brasileira e o uso não ortodoxo das ferramentas oferecidas por essas plataformas incomodaram usuários não brasileiros, principalmente os estadunidenses (FRAGOSO 2014, RECUERO 2008)

Especificamente concernente à cultura de jogos digitais, a característica principal do comportamento brasileiro nessas comunidades é o que se convencionou chamar “trollagem”. Apesar de conter diferentes significados e servindo mais como um termo guarda chuva, a trollagem pode ser definida como uma série de perturbações, ofensas e atos polêmicos contra outros usuários ou grupos em espaços mediados por computador (ou filmadas / gravadas e acessadas nesses espaços) (FICHMANN E SANFILIPPO, 2016). A trollagem está intimamente relacionada com a trans/homofobia, misoginia e racismo em meios virtuais, especialmente em jogos digitais (HIGGIN, 2015). Dessa maneira, a trollagem age de forma muito parecida com o *cyberbullying*, como uma atividade hostil online com intenção de manter populações afastadas (e públicos característicos), constituem-se assim espaços de exclusão digital de gênero, sexualidade e de raça (FRYLING E COTLER, 2015). Uma forma específica de trollagem brasileira nos meios virtuais é o chamado *Griefing*¹²³. O *griefing* é a utilização de táticas ou ações que

¹²² Ragnarok Online é um MMORPG criado pela companhia GRAVITY Co., lançado na Coréia do Sul em 2002 (e em 2003 e 2004 nos EUA e Brasil, respectivamente), sendo o primeiro MMORPG acessível mundialmente. Apesar da perda de grande parte de seus jogadores nos idos dos anos 2000 (a maioria para *World of Warcraft*), a longevidade de sua comunidade, seu universo bem estabelecido e a existência de uma série de produtos associados (como outros jogos ou animações para a TV) garantem a esse uma certa popularidade.

¹²³ Em alguns espaços – como, por exemplo, no 4chan – considera-se uma diferenciação entre “*griefing*” e o “trollar”. Para tal, utiliza-se uma compreensão ética liberal – onde o “trollar” seria uma maneira de

deliberadamente dificultam o jogo de outros/as jogadores/as, sua diversão ou seu sucesso, na maior parte do tempo usando “furos” nas regras ou erros da programação do jogo (glitches) para isso. Os “HueBr” são particularmente conhecidos por serem *griefers*, utilizando-se de táticas como de agressão em massa contra jogadores que não falam português, sobre carregamento canais de comunicação online, insistentemente mendigando dinheiro, reportando falsamente casos de racismo, uso intencional de inglês errado, e jogando mal de propósito em jogos de times (FRAGOSO, 2014). A partir disso, a má fama dos jogadores brasileiros se espalhou pela internet a partir da metade dos anos 2000. Tal fama pode ser reconhecida em imagens e tirinhas cômicas, presentes em muitos blog e fóruns, onde a imagem gráfica que representa os Hue Brs - um indivíduo com cabeça similar a de um macaco, olhos esbugalhados e dentes salientes, muitas vezes juntamente uma bandeira do Brasil – se tornou extremamente popular.



Imagem 18 - Representação gráfica dos Hue BR

exercer seus direitos de expressão, enquanto o *grieffing* seriam atos que atrapalhariam as liberdades individuais de outros/as jogadores/as. Seguindo essa lógica, e considerando que jogos (principalmente MMOs) envolvem investimento monetário e trabalho / tempo, existem discussões e casos legais que versam sobre a criminalização do *grieffing* (Adrian, 2010).

Contudo, diferente de outras trollagens ou movimentos de *grieffing* ligadas a comportamentos “nacionais”, como os russos ou os “olhos brancos” de *Taiwan* (LIN E SUN, 2005), não existe apenas um dos/as jogadores/as *mainstream* norte-americanos contra os Hue Brs, mas também um forte senso de auto depreciação sustentado pelos membros em si. A representação gráfica dos HueBr – uma imagem racista e classista do Brasil, proveniente de um imaginário imperialista norte-americano – tornou-se um símbolo de orgulho para essa comunidade. Não raro, os HueBR se declaram como um grupo de jogadores estúpidos, ignorantes, com baixa autoestima, legitimamente odiados pelos outros para quem a trollagem serve como uma forma imatura de lidar com seus problemas e que a vantagem injusta do *grieffing* seria sua única chance de sucesso. A construção desta “auto trollagem” dos Hue Br é frequentemente aludida nas imagens e quadrinhos transmitidas pelo movimento. De acordo com Suely Fragoso:

Os HUEHUEs, por sua vez, viram o jogo pelo avesso ao agredirem a si próprios com os estigmas que deveriam considerar insultos. Isso não é o mesmo que o uso do humor para aliviar os estereótipos e disfarçar a violência, mas uma outra forma de chiste, mais baseada na ambiguidade, na incongruência; mas não necessariamente menos ofensiva ou perturbadora. (Fragoso, 2015, pg. 143)

Essa postura nacional pode ser ligada a resistência a traços da subjetivação brasileira, se orientando por duas ideias clássicas da relação entre brasileiros/as e estrangeiros/as: a “natureza cordial” e a síndrome de vira-latas, ou seja, as ideias que os/as brasileiros/as são, respectivamente, um povo governados/as por suas emoções (embora não necessariamente amigável, como se é comum de pensar), e uma sociedade que desdenha, minimiza e subestima-se quando se compara a nações do norte global. Assim sendo, podemos considerar os HueBr como uma espécie de pensamento de guerrilha pós-colonial, pós-imperialista e tecnocultural – para quem a exploração dos sistemas de jogo contra jogadores/as norte-americanos marca uma resistência contra uma ordem cibercultural que se diz “global” mas continua excluindo e dificultando as ações de jogadores do sul global. Paradoxalmente, a “Síndrome de Vira-Latas” brasileira dos HueBR acaba por barrar tal comportamento como uma crítica ao sistema onde estão inseridos, constituindo

então uma perspectiva de que seria apenas um comportamento imaturo, ridículo e inadequado – considerado, então, algo tão ruim que “só podia ser coisa de brasileiro” (FRAGOSO, 2014)

Contudo, apesar de inicialmente considerado para designar esses comportamentos e grupos disruptivos, o conceito de “HueBR” se expandiu para outras tecnoculturas. Apresentando uma lógica cômica e visual única, memes e vídeos inicialmente provenientes dessas comunidades acabaram espalhando-se e compondo uma estética cultural *mainstream* da cultura brasileira de jogos digitais. Esse movimento compreende características em comum com outras tendências culturais tecnoculturais de língua inglesa, especialmente a compreensão do chamado “LULZ”. O LULZ – corruptela da sigla LOL (“Lots of Laughs” – rindo muito, que seria o equivalente estadunidense de “huehuehue”) – são memes, vídeos e argumentos considerados politicamente corretos, perturbadores ou chocantes feitos (na maioria das vezes) de maneira anônima. Fazer algo “for the LULZ” é compor uma intervenção extrema voltada para o puro prazer de se criar polêmica e controvérsia. A noção é muito próxima da compreensão da palavra alemã *schadenfreude* (o prazer em ver a miséria alheia) sendo, então, a economia do LULZ ligada à profusão da controvérsia criada (MARCUS E SINGER, 2016). Contudo, o próprio LULZ não pode ser considerado como pertencente a uma “comunidade” ou “público”, mas sim uma lógica da internet, que mantém uma série de dinâmicas dadas pelo seu antecessor gráfico, o meme. Memes são imagens e vídeos, na maioria das vezes anônimos, criados por uma cultura de participação, espalhados e acessados em plataformas e redes sociais. O anonimato do meme não tem como objetivo simplesmente a proteção das pessoas que o fizeram, mas também para facilitar a reedição, remix e reestruturação desses – os usos de seus elementos visuais, simbólicos e textuais para a expansão da ideia inicial do meme e a possibilidade de utilização deste para expressar um ponto de vista diferente do inicial. Um meme pode ser remixado, modificado, parodiado ou usado como declaração sarcástica – um “bom meme” é um que pode ser reapropriado e, assim, continuado. Ryan Milner (2013a) define meme com o que ele clama ser uma “polivocalidade pop” – ou seja, um produto composto por um significado aberto e contingente e uma organização estética

característica, onde diferentes ideias e conceitos podem co-existir usando a mesma estrutura lógica. Assim sendo, a lógica do meme (e do LULZ) não é representativo de um único ideal ou ideologia – e a singularização do meme costuma ser vista como problemática¹²⁴ - mas calcado em uma dinâmica vaga e altamente volátil focada no remix e organização de discussões coletivas (MILNER, 2013 b).

Apesar da estética e funcionamento memético do HueBR terem alcançado um senso de diversidade e conteúdo mais amplo, sua lógica ainda está ligada ao exercício do “trollar”. Em contato ao mesmo tempo com a “Síndrome de Vira Latas” brasileira e a lógica do LULZ, essa atitude mantém uma necessidade compulsória de zombar e ridicularizar a tudo e a todos – o que inclui o próprio “troll”. Nesse contexto – onde zombar de tudo (inclusive de si mesmo) é a possibilidade de continuidade das ideias – enxergo um imperativo de percepção e padrão comportamental, definindo isso então como uma ética inerente a esses espaços – a qual chamarei de “Ética da Zueira”, visto que a palavra “zueira” (ou ainda “zoera”, ambas corruptelas de “zoeira”) é utilizada para delinear esses contextos. A ética da zueira acabou se espalhando e sendo associada a outros espaços da cibercultura brasileira. Um dos exemplos mais visíveis foi a respeito dos eventos, transmissão e impactos da Copa do Mundo de 2014 (ZAGO, 2014). As piadas – inicialmente sobre as figuras políticas presentes nos jogos, piadas com os estereótipos de certos países presentes – se expandiram imensamente após a dramática derrota da Seleção Brasileira de Futebol ante a Alemanha. Esse se tornou então o maior evento representado em memes e vídeos nas redes sociais brasileiras durante o ano, popularizando expressões como “Todo Dia é um 7x1 Diferente” , por exemplo. Dessa maneira, é possível compreender que a “auto-zueira” não é uma “alternativa”, mas um imperativo na ética da zueira.

Como já mencionado, alguns vídeos não estão intrinsecamente associados ao HueBR como comunidade, mas a utilização de estéticas,

¹²⁴ Um dos exemplos mais recentes dessa tendência de singularização pode ser visto no caso do “Pepe The Frog” – um personagem infantil do livro infantil *Boy’s Club* de Matt Furie (2005) que foi apropriado pela alt-right norte-americana. Grupos contrários ao alt-right tem feito esforços para criar memes com o personagem, tentando assim “flexibilizar” o significado desse e desvincula-lo aos movimentos de direita (MIHAILIDIS E VIOTTY, 2017)

memes e dinâmicas culturais popularizados por esses – assim como da “Ética da Zoeira”. Uma dessas culturas influenciadas pelo HueBR é a chamada comunidade de “*Let’s Play*”. *Let’s Play* é uma cultura de *streaming* de jogos – ou seja, sobre gravar (ou mostrar ao vivo) e assistir jogadores/as jogando. Algumas culturas de *streaming* são baseadas na performance, como os *Walkthroughs* (onde joga-se o jogo do início ao fim, tendo como objetivo ajudar outros/as jogadores/as a passar desafios específicos), *speed runs* (onde jogadores de alta performance completam os jogos o mais rápido possível), jogos competitivos (onde vê-se jogadores de alta performance disputando uns com os outros – muitas vezes dentro de ligas profissionais) tendo outras culturas – como *machinima* – tem propósitos narrativos. A cultura de *Let’s Play*, entretanto, difere de todas as outras culturas de vídeo. Essa cultura consiste em filmar a performance do/a jogador/a, ao mesmo tempo em que esse comenta. Também é comum que os/as jogadores/as se filmem enquanto jogam, gravando suas reações e interações com o jogo. Embora esses vídeos possam parecer próximos dos *walkthroughs* – ou mesmo tendo objetivos narrativos, como as *machinimas* – o objetivo maior dos *Let’s Play* é observar as reações do/a jogador/a. Tais características acabam por fazer com que os performers de *Let’s Play* sejam vistos como mais “humanos”, tendo como intenção a identificação, simpatia e criação de uma “experiência pessoal” para sua audiência. Nessas culturas, cria-se um novo tipo de “celebridade jogador/a”, onde o importante não é a criação de uma alta performance (algumas vezes é exatamente o oposto, onde o/a jogador/a passa lentamente pelos menus do jogo), existindo então uma variação e maior variabilidade de performances que não sejam simplesmente “jogar bem”. Longe de se enfatizar simplesmente o jogo, o foco do *Let’s Play* é nas performances pessoais, editadas para criar vídeos artísticos, humorísticos e/ou pessoais (NEWMAN 2016, MENOTI, 2014). Esses vídeos criam um interesse completamente novo para as audiências, mudando o foco do jogo e seus desafios para as possibilidades emocionais do jogar. De acordo com René Glas (2015):

O apelo se concentra em uma proposta diferente daquelas que apresentam performances de jogo, não como formas narrativas, mas que objetivamente e na maior parte mostram o jogo em si: os processos dinâmicos nos quais jogadores interagem e se apropriam dos jogos para adequar-se a seus estilos de jogo específicos e preferências. Como dito, enquanto

os vídeos de alta performance visam impressionar os espectadores com uma demonstração de habilidade superior em um jogo, vídeos de *Let's Play* não é sobre as habilidades dos/as jogadores/as, mas sim suas reações que se tornam uma fonte de diversão (Glas, 2015, pg. 83)

Vídeos de *Let's Play* prontamente interessaram a audiência brasileira, tendo uma comunidade de jogadores/as constantemente criando novos vídeos (com maior ou menor conhecimento / investimento técnico). Isso porque produtos culturais como os *Vlogs* – vídeos onde *performers* falam de frente para uma câmera sobre vários assuntos (desde vida pessoal, até moda, educação física e política) – são extremamente populares desde a criação do Youtube¹²⁵. Paula Sibilia (2008) afirma que os avanços tecnológicos e alfabetizações são importantes elementos para a construção da subjetivação liberal individualizada e privatizada durante os séculos XVIII e XIX. Para a autora, as “narrações de si” – como as confissões na teoria foucaultiana¹²⁶ - se tornou uma prática que modelou o tempo e a subjetivação no capitalismo tardio, onde mais do que “se expressar”, são essas práticas que avaliam, articulam e afirmam as construções de si, que só podem ser constituídas enquanto “espetáculo”. Dessa forma, as redes simbólicas e afetivas de construção do sujeito e organizadas por uma alfabetização de novas mídias é carregada do *vlogging* para o *Let's Play*. Ao mesmo tempo, esteticamente essas culturas utilizam-se do que se chamava *Youtube Poop* – ou seja, vídeos com edições muito rápidas, com muitos cortes, com a inserção de variados memes tanto internacionais quanto nacionais, mantendo um ritmo frenético e de muita informação (DOS SANTOS ARAÚJO, 2016). Assim, essas culturas acabam necessitando uma série de alfabetizações digitais e ligação com movimentos anteriores.

Ao mesmo tempo, essa lógica do *meme* acaba por delimitar também maneiras mais “populares” de performar, e também jogos característicos, que possam causar essas performances. A maioria dos/as *Let's Players* costuma jogar jogos que causem emoções, sustos, ridículo ou outras expressões

¹²⁵ A importância do Youtube para esse segmento cultural é tão grande que os *performers* de vlogs são hoje comumente chamados de “Youtubers”

¹²⁶ Para Foucault (1986), a confissão – longe de “falar a verdade sobre si” – é construir uma verdade sobre si, fazendo com que um sujeito reconheça-se e seja reconhecido dentro de diversos códigos que legitimam um ser humano enquanto tal.

extremas no performer (e em sua audiência). Dessa maneira, esses vídeos costumam ser então centrados principalmente em jogos ditos “clássicos” (principalmente da era de 8 e 16 bits, que evocam sentimentos de nostalgia), jogos de terror (onde os sustos causados pelos chamados *jumpscares*¹²⁷ são a principal atração) e jogos considerados “bizarros”. A maioria desses jogos “bizarros” são constituídos por produtos que mantêm temas e/ou mecânicas muito diferenciadas, normalmente pensados para esse fim, como por exemplo “Goat Simulator” (2014), onde controla-se o avatar de um bode (e se destrói uma cidade), ou “I Am Bread” (2015) onde o/a jogador/a assume o avatar de um pão de forma que deve se deslocar por uma cozinha até a torradeira. Dessa maneira, é compreensível que um jogo como *Câmbio Manual* – que tem como tema o relacionamento entre um homem e um carro – seja considerado como pertencente a essa categoria.

Contudo, é importante notar o quanto esse arranjo, mesmo potencialmente tóxico e exclusivo, é volúvel e flexível para a constituição de culturas *contrapúblicas* que possam se apropriar da “ética da zoeira”. Um exemplo é o canal de *Let’s Play* chamado *Drageek*, do game designer José Henrique Oliveira, onde esse encarna a *drag queen* Amanda Sparks (que também é a personagem principal de seus jogos). Nesses vídeos, Amanda joga diversos jogos famosos e/ou populares entre outros *Let’s Players*, normalmente acompanhada de outras *drags*, assim como outros vídeos mais voltados a essa audiência (como tutoriais de maquiagem, por exemplo) e “*making of*” de seus jogos. Em suas análises de jogo, a performer costuma sexualizar bastante os avatares masculinos, identificando-os como estereótipos das culturas gays (o gay bombado, o *bear*, o gay enrustido o gay “com família, fora do meio”, etc), dessa maneira, constituindo a relação com a ultra-masculinidade como de desejo, e não de identificação. A performer, então, desidentifica essa cultura compondo o acesso que inicialmente se dava pelo *boyhood* e pela “ficção dominante” e do *boyhood* masculino (de humor trans-homofóbico, misógino e reiterador das masculinidades hegemônicas) pelo *camp* proveniente das culturas *drags*, visto que ambas as posições

¹²⁷ *Jumpscare* é a entrada de um novo elemento gráfico, movimento ou mudança rápida de enquadramento de câmera juntamente com um som alto, muito utilizado pelo cinema e jogos digitais de terror para assustar a audiência

compartilham traços culturais com a “Ética da Zoeira” (a performance espalhafatosa, o humor ofensivo e por vezes escatológico, a “auto-trollagem”). Assim, podemos ver o quanto a “ética da zoeira”, embora pareça inicialmente como evidentemente opressiva e mantenedora de espaços de privilégio masculinos, brancos cis-heterossexuais, é também uma construção que possibilita o acesso e a organização de contra-públicos e acessos alternativos.

5.4 - “É tão gay que você sai daqui querendo chupar um pau. É sério.” – Da “Zoeira” à ansiedade de produção masculina em vídeos Let’s Play brasileiros

Dessa maneira, Câmbio Manual se encontra em uma posição paradoxal: se por um lado esse é um jogo abertamente baseado em experiências e experimentações *queer*, por outro lado mantém temas, signos e influências culturais tremendamente ligados à masculinidade hegemônica (ou, pelo menos dúbias, como em *Blowjob*). Os elementos que ainda poderiam constituir a ansiedade de produção da masculinidade nessa economia libidinal acabam sendo filtradas pela “zoeira” do *Let’s Play* – ou seja, a instância que faz com que o jogo seja uma “sacanagem”, mas que eticamente é necessária para esses *performers*. Contudo, até onde esse encontro pode ser visto como perturbador para a cis-heteronormatividade?

É importante salientar que essas relações de possível perturbação não são “invisíveis” (que necessitariam necessitando uma “leitura diferencial” para expô-las), mas consciente, esperada e, de certa maneira, o objetivo dos vídeos de *Let’s Play* de Câmbio Manual¹²⁸. O Youtuber TerrorBionic inicia sua vídeo-performance endereçando tal relação quando, ao introduzir o jogo, comenta: “Hoje nós vamos jogar dois jogos muito, muito, muito gay (sic). Aí você vai perguntar ‘ah, é gay como, tem uns caras se pegando, tem uns caras se beijando?’ Não. Ele é tão gay que você sai daqui querendo chupar um pau. É sério.” Dessa maneira, é possível então ver o quanto *Câmbio Manual* não

¹²⁸ Para essa pesquisa, procurei vídeos brasileiros na plataforma Youtube, utilizando as palavras chave “Radiator 2” e *Stick Shift* (o nome do jogo só foi traduzido quando relançado como *Radiator 2*). Acabei encontrando 14 vídeos brasileiros sobre o jogo. Desses, resolvi analisar apenas aqueles que tivessem uma certa relevância em termos de audiência – ou seja, no mínimo 10 mil inscrições. Acabei analisando 6 vídeos, dos canais TerrorBionic (2,5 milhões de inscrições), EletronicDesireEG (1,9 milhões), Cross (990 mil), Denis Snyder (129 mil), Homi Invocado (72 mil) e Mercenários (19 mil).

causa uma reação instantânea de contraposição a esse, ou a visão de que ele seria um “jogo para o Outro” – ou seja, não é visto como um jogo para homens que se identifiquem como gays (embora essa relação vá surgir mais adiante) – mas uma identificação proveniente da ansiedade de formação heterossexual. Sendo então a cultura de *Let's Play* centrada em acompanhar não só a jogabilidade, mas também as reações dos performers, *Câmbio Manual* acaba se convertendo em um vídeo onde a principal atração são exatamente as reações dos jogadores ante a ansiedade de produção de sua masculinidade.

Dessa maneira, podemos compreender então que a “zueira”, ao mesmo tempo em que coloca essas pessoas em contato com essas “provações” de sua sexualidade, protege essas pessoas de dinâmicas ameaçadoras. Dessa maneira, palavras como “zueira”, “brincadeira” e “fuleragem” (sacanagem) são reiteradas o tempo inteiro nos vídeos. Mesmo sites brasileiros que ofereciam o jogo para download (antes de seu relançamento pela *Steam*) como o Baixaki¹²⁹ já reconhecem essa instância em um primeiro momento, apontando como um ponto positivo do jogo que ele tem / é “zoeira garantida”. Porém, ao mesmo tempo, o acesso se mostra facilitado pelo “circuito da diversão” – ou seja, o reconhecimento de que o jogo tem mecânicas “equilibradas” (ou seja, que possibilitam o *flow*). Assim, ao contrário do que acontece com boa parte dos jogos *queer*, esses sites reconhecem *Câmbio Manual* como, efetivamente, um jogo (se diferenciando, então, de “experiências artísticas” ou “art games”, ou seja, jogos com mecânicas incomuns e diferente público dos jogos *mainstream*). Tanto o site “Superdownloads¹³⁰” quanto o site “Baixaqui” se detém a explicar e explicitar as mecânicas do mesmo – reconhecendo, assim, sua extrema importância para o interesse de seu público. A ansiedade de produção masculina é então resguardada, tendo a “zoeira” e o “circuito da diversão” como escudos contra a identificação homossexual direta.

Contudo, a “zoeira”, assim como qualquer construto ligado à “ficção dominante” da masculinidade também é performativa e passível de falhas, mantendo assim a necessidade de manutenção constante. Essa manutenção é feita, pelos Youtubers em suas performances, com o humor - ora homofóbico,

¹²⁹ <http://www.baixaki.com.br/download/stick-shift.htm> acessado em maio de 2017

¹³⁰ <http://www.superdownloads.com.br/download/84/stick-shift/> acessado em maio de 2017

ora surpreso com a “bizarria” do jogo. Muitas vezes, o performer é surpreendido com o conteúdo e não consegue reagir de maneira “adequada”. O performer do canal “Mercenários”, por exemplo, faz uma exibição aonde ele quase apenas ri durante os 7 minutos do vídeo, estupefato, com pequenos comentários a respeito de que não está compreendendo aquilo. Outra reação bastante comum é a de “imitar” estereótipos gays ou imitando gemidos e expressões de cunho sexual – algo comum a todos os performers. Esses falam alto, em tom característico, gesticulando e falando frases como “ai gente, olha que lindo”, “ai, estou adorando”, “ai como eu sou viado”. A impossibilidade, naquele momento, de se afastar do jogo (devido à “ética da zueira”) acaba forçando os Youtubers, dentro do escopo seriamente limitado das posições de sujeito masculino heterossexuais, a lidarem com essa relação de uma maneira caricata, que reconhece que esses estão sendo afetados, mas ao mesmo tempo outorga isso a um “outro”. Leo Bersani (2009b) afirma que a identidade gay – embora suscetível à violência e à invisibilização sistemáticas dentro de uma cultura cis-heteronormativa – seria altamente privilegiada se comparada com sua contraparte heterossexual. Isso porque, historicamente calcadas em uma sexualidade sempre identificada como “errada” – ou seja, fora do escopo reprodutivo – essas identidades estariam perigosamente próximas do medo da masculinidade hegemônica. Embora Bersani afirme que o deslocamento de certos signos identitários da masculinidade hegemônica de uma posição de identificação para uma posição de desejo colabora para a manutenção da cis-heteronormatividade enquanto sistema, ele também reconhece que a significação do ânus enquanto abjeto também faz com que existam outras estratégias características para que as posições de sujeito masculinas não-heterossexuais (e, potencialmente, não-cissexuais) possam negociar com a ansiedade de produção do masculino (de modo muito próximo à negatividade *queer* de Lee Edelman). Dessa maneira, existe ali em produções contrapúblicas gays a possibilidade de heterossexuais se identificarem (e desejarem) esses corpos / situações hegemônicas. Assim, se por um lado a “imitação” de estereótipos de homens gays é uma clara posição homofóbica, por outro essa pode ser a única maneira de suportar, ao mesmo tempo, uma identificação e o encontro com aquilo que é abjeto e potencialmente destruidor da identidade heterossexual. Contudo, longe de ser uma constante, existe uma

cadência característica de xingamentos homofóbicos e mimetização / composição de estereótipos de gays por esses Youtubers. Essas se dão principalmente em três momentos do jogo: na interação com a face do avatar, após momentos de enação do *flow* e nas mecânicas de “tempo real” do jogo. Dessa forma, penso ser possível apontar diferentes dinâmicas e momentos onde a ansiedade de produção da masculinidade é mais aguda.

Para Bersani, mais do que o simples contato com culturas e contextos obviamente compreendidos como pertencentes a uma cultura de vivência *queer*, a abjeção da posição de sujeito masculina heterossexual é, na realidade, a falta de poder (*powerlessness*). Para Thomas e Bersani, mais do que simplesmente ligado ao ânus, essa “falta de poder” também pode ocorrer em relação ao sexo. A descoberta do êxtase do prazer sexual, ou seja, a descentralização do prazer falocentrista deve ser sempre dosado, recolocando todas as possibilidades sexuais no pênis – que, em sua “relação direta” com a compreensão totalitária de falo, diminuiria a ansiedade da possibilidade de falha de reiteração da masculinidade. Como já mencionado, o grande entrave para que jogos com mecânicas sexuais (em detrimento ao “sexo como *achievement*” costumeiro) é a possível flexibilidade desses, que faz com que a manutenção da masculinidade fálica possa ser eventualmente questionada (KRZYWINSKA, 2012). Em um primeiro momento, pode parecer que *Câmbio Manual* mantém e reforça os sistemas fálicos que contêm a ansiedade de produção da masculinidade, visto que, afinal de contas, o instrumento que dá nome ao jogo (o câmbio manual) e os movimentos de masturbação o colocariam no lugar do pênis, logo, na centralização do prazer. Entretanto, Thomas afirma que, na representação gráfica do ato sexual (como a pornografia), qualquer outro posicionamento em que o pênis não esteja em único plano, pode-se constituir uma “falha” à totalidade do falo. Essa relação pode ser vista na reação dos Youtubers em relação ao o rosto do avatar, visto que esse acaba sendo um foco da ansiedade de produção masculina.

Como explicitado por Calvin Thomas (1996), a restrição e a estereotipia dos movimentos corporais masculinos deve ser mantida para manter a restrição necessária à solidez performativa do corpo masculino. Os corpos masculinos deveriam ser constituídos então, ou para o combate (tanto para

matar quanto para morrer) ou centrados em um falocentrismo. Essa mesma relação é posta nos jogos digitais, onde os corpos masculinos são compostos como uma “masculinidade militarizada” (KLINE, DYER-WITHEFORD, DE PEUTER, 2003), e mesmo quando compostos com traços “andróginos”, ainda assim são dotados de poder de combate e colocados em papéis masculinos “tradicionais”, colocando assim essa possibilidade de rompimento com o masculino apenas como uma questão estilística e estética (GOULART, NARDI E HENNIGEN, 2017). Levando em consideração essa restrição também gráfica, não é de se estranhar que boa parte dos comentários a respeito dos movimentos do avatar não sejam voltados apenas para a masturbação do câmbio – que, afinal de contas, mantém a centralidade fálica característica da ficção dominante - mas para os simples movimentos de rosto do avatar. Quando se mexe o mouse para um lado e para o outro, o avatar olha para aquele lado, com uma feição tranquila. A simples feição – e também a possibilidade de controlar um avatar que cujos movimentos não estejam voltados para uma masculinidade combativa - já é levada em consideração pelos Youtubers. Esses ficam mexendo o rosto do avatar o tempo inteiro, fazendo piadas de cunho homofóbico (fazendo movimentos de cabeça positivos e negativos para perguntas como “você é viado? Você gosta de mulher? Você gosta de chupar pinto?”). Assim, nota-se como até mesmo a menor diferença apresentada pelo jogo – ou seja, qualquer manifestação não voltada para a mecânica, a vitória no jogo ou para uma compreensão bélica é colocada como “estranha” à ficção dominante dos jogos digitais.

Como já explicitado, Câmbio Manual é um jogo com uma mecânica que visa o *flow* – ou seja, na qual dificuldade, aprendizado e desempenho são articulados para manter o/a jogador/a interessado e absorto no jogo. Assim como nos jogos que normalmente também mantêm dinâmicas desse tipo, os jogadores – após um primeiro momento de escárnio e piadas homofóbicas – começam a tentar compreender como se joga o jogo. Esses tem uma certa dificuldade no começo, principalmente para compreender como se aumenta a velocidade ou troca-se as marchas. O autor disponibiliza, de forma irônica, “*walkthroughs*” para o jogo – que na verdade são links para direção de câmbio manual em carros reais, compondo, assim, uma relação *queer* entre homens e

carros - questão reiterada pelo youtuber do canal EletronicDesireGE que, ao final do vídeo, simula masturbar o câmbio de um carro real, dizendo que “nunca mais conseguirá dirigir um carro na vida”. Sendo os jogos digitais compostos por sistemas “meio reais”, como definiu Jesper Juul (2005), ou seja, por ter sistemas de simulação que provém de sistemas reais (o sistema de troca de marchas é bastante realista), existe então uma possibilidade de perturbação de uma atividade considerada como “neutra”.

Dessa maneira, por algum tempo os performers jogam “seriamente”, se concentrando para executar corretamente as mecânicas do jogo, sentindo prazer com isso. Entretanto, quando esses retomam e retornam ao tema do jogo, se sentem na necessidade de proteção, voltando a referir-se de modo homofóbico a ele. Tais interações podem ser consideradas, de certa maneira, como o temor do êxtase sexual compreendido por Bersani e Thomas – ou seja, de que essa mecânica que possibilite o *flow* seja dada (para a audiência) como um sinal de que o jogador estaria em êxtase. Isso porque a o sucesso e a performance exigida no jogo, o movimento de masturbação (tanto no mouse quanto no câmbio do carro), e a sensação de êxtase do avatar humano e do avatar automóvel são indistinguíveis. Para mais do que isso, o êxtase também marca o sucesso do jogador – deixando assim os youtubers evidentemente animados. Dessa maneira, a necessidade perpétua de tentar “expurgar” o eventual prazer que traz o jogo – chamando de “doente”, “bizarro”, “esquisito” ou ainda “meu deus, que loucura”, sendo necessário para negar a identificação com o homoerotismo. Essa dualidade é bem definida pelo youtuber do canal Cross, que ao final de seu vídeo argumenta “O jogo não quer dizer nada, mas ao mesmo tempo quer dizer tudo – ou seja, se você tem uma mente não poluída você vai ver um jogo simples aqui, você não vai ver nada demais. Depende de quem você é, cara, como que você vai se identificar”.

Essa tendência é ainda maior quando se chega ao final do jogo ou se é parado pela polícia. Isso porque essa mecânica acaba funcionando como um *contra-flow* – ou seja, retira o/a jogador/a do ritmo, introduzindo uma dinâmica “injusta”, diferindo assim do que esse esperaria. A dinâmica da polícia – onde o/a jogador/a é parado e deve esperar quinze minutos para continuar jogando (ou mais, caso mandem beijos para os policiais) – é, de longe, a que mais

produz efeitos nos performers. Esses gemem mais alto, gritam, mandam beijos. Contudo, quando descobrem que terão de esperar o tempo característico, surpreendem-se e se frustram – muitas vezes tentando “burlar” o sistema, reinstalando o jogo (ações que não funcionam, diga-se de passagem). Ao final sem a polícia – quando os jogadores se deparam com o cano de escapamento pingando (representando a ejaculação) e o avatar humano fumando um cigarro – os performers costumam olhar para a câmera, com expressão de pavor, e esboçar reações de culpa, raiva ou arrependimento – frases como “mas que merda foi essa?”, “o que é que eu joguei?”, “quem faz um jogo desses? E pra que fazer um jogo desses?” são ditas. Ao contrário de outros jogos sobre masturbação – como “30 Seconds to Fap” de Jake Saul (jogo de *button mashing* onde deve-se encher uma barra que - simboliza o orgasmo - antes que os pais do protagonista cheguem em casa), onde pode-se repetir o jogo novamente de imediato, o tempo dado ao final de Câmbio Manual é providencial para que, ao invés de voltar para o êxtase do *flow*, os/as jogadores/as tenham de lidar com o prazer que tiveram ao jogar o jogo, e sua correlação com o prazer sexual gay. Essa é obviamente uma situação muito ansiogênica para os homens, que não mais podem lidar com isso mimetizando os estereótipos gays (pois isso seria uma assunção do prazer que eles sentiram e uma pura identificação com a homossexualidade), mas com sentimentos de culpa e repressão – ou exo-identificação. Por isso, ao final do vídeo, muitos dos youtubers falam sobre homossexualidade de uma forma mais ou menos positiva – “se você é gay, talvez vá gostar do jogo”, ou “se você jogar esse jogo vai virar gay, a não ser que você já seja, aí tudo bem”, tentando, então, voltar a uma compreensão de representação identitária (identificar-se como) como ditado por Adrienne Shaw, tentando negar uma possibilidade de representação empática (identificar-se com) – ou seja, negando toda a possibilidade de prazer contida naquele jogo e performance.

Assim, compreendo então que, por mais que a “zoeira” e o “circuito da diversão” (que alça aquela experiência como “apenas um jogo”) atenuem a ansiedade de produção da masculinidade – e a possibilidade de fala da relação entre pênis e falo, dando lugar a uma masculinidade mais produtiva – os youtubers que jogaram Câmbio Manual claramente demonstraram desconforto

proveniente de uma ansiedade de produção da masculinidade. Calvin Thomas argumenta que são nos lugares de “inscrição” (seja no corpo, na literatura ou, nesse caso, na performance de *Let’s Play*) onde essa ansiedade fica visível que está a possibilidade de constituir outras compreensões de masculinidade diferente da ficção dominante. Tais possibilidades – de compreensão alternativa da masculinidade, mesmo em contextos jocosos - estão presentes em outros produtos das cenas *queer* de jogos digitais. Jogos como *All Tomorrow Parties* de Niamh Schön herr – um jogo em *Twine* onde um jovem homem narra a própria falha de sua masculinidade quando esse, vestido pretensamente “como uma piada” com as roupas da namorada, se olha seriamente no espelho e questiona sua cissexualidade – demonstram que essas cenas acreditam que o acesso a esses jogos, mesmo de forma problemática e homo/transfóbica, tem um poder perturbador nas construções da heterossexualidade masculina.

Considerações finais – “Na Verdade, É Sobre Ética Nos Jogos Digitais” – Breves Notas Sobre a Baixa Teoria

“The end justifies the means. But what if there never is
an end? All we have is means.¹³¹”
Ursula Le Guin

Essa pesquisa tinha como principal objetivo apontar para a complexificação das redes de produção tanto do público quanto do contrapúblico dentro das culturas de jogo digital. Esse é um trabalho que não aspira a “neutralidade”, pois está articulado a movimentos e valores políticos de crítica a dinâmicas produzidas pelo / conjuntamente ao capitalismo tardio e à cis-heteronormatividade, dinâmicas essas produtoras de exclusão, alienação e violência. Fui guiado pela inspiração anti-assimilacionista da teoria *queer* – o que envolve reconhecer alguns perigos nas leituras aqui realizadas. Um deles é compor qualquer uma das relações entre diferentes níveis de visibilidade e privilégio – o “material” e o “digital”, o “*mainstream*” e a “resistência”, o “*queer*” e o “normativo”, “LGBTQ” e “heterossexualidade” - enquanto concepções diádicas e opostas. Longe de propor uma objetividade “clássica”, – onde o

¹³¹ “Os fins justificam os meios. Mas e se nunca houver fim? Tudo o que teremos serão os meios”.

posicionamento político do/a pesquisador/a não deve inferir nas leituras que esse/a realiza – acredito que evitar essa assunção dualista é vital para uma compreensão politicamente produtiva, visto que esse dualismo acaba por nublar as possibilidades de percepção das redes de produção, influência e negociação presentes no campo. Longe de advogar que construtos como “normal”, “público” ou *mainstream* não representem esferas de visibilidade ou legitimidade dispare (ou – se me permitem alçar da sinceridade por um breve momento - injustas) em relação às suas contrapartes, o que está aqui posto, na realidade, é que essas próprias instâncias são, por si só, também produzidas contingentemente e performativamente. Assim, incorrer no dualismo não é “incorreto” ou “anti-ético” (como seria pensado por uma objetividade clássica), mas devemos compreender que essa mentalidade mantém uma série de pressupostos que acabam resguardando uma certa “pureza” das esferas incluídas (como sempre nos lembra Bruno Latour [1994] é o objetivo sempre impossível de um projeto maior de “modernidade”): a assunção do normativo como sólido, estável e necessariamente opressor faz com que sua resistência seja tratada como heroica e romântica. Um dos principais objetivos desse trabalho foi, então, exatamente poder vislumbrar como o trabalho de desidentificação dessas normas compõe resistências sem repetir narrativas de uma romanesca e emocionante resistência total – que, apesar de ainda nos ser muito importante afetivamente e coletivamente, cria campos de moralização política que ignora novas possibilidades de uma complexa produção de redes.

Ao mesmo tempo, a possibilidade de polarização é também de interesse de uma lógica de “mercado”: a composição de produtos voltados para seus “públicos alvo” provém, necessariamente, de uma diferenciação interna de seus sujeitos. Compreendo aqui como também afirmou Adrienne Shaw (2014) que, embora pareça em um primeiro momento a “resposta” para a exclusão de mulheres, LGBTQ, pessoas não-brancas e outras posições de sujeito excluídas dos jogos digitais seja a materialização desses como “público-alvo” na realidade, isso é parte do problema. Por um lado é parte do problema por achar que compor esse “público” é algo simples e, de certa maneira, a forma “natural” de lidar com a diferença, em uma espécie de leitura comercial do “fim da história”, onde a representação política de cada sujeito será produzida por um

mercado cada vez mais diversificado. Contudo, a lógica do mercado também traz em si sua ética liberal – “se não gosta, não consuma” – lógica essa que por um lado tira a responsabilidade de diferentes posições de sujeito ante sua relação com os produtos, as mensagens por ele veiculadas (e o impacto dessas), voltando a uma posição neoliberal onde toda a responsabilidade ética se encontra no indivíduo – é esse quem deve “escolher” quais as tendências que ele irá continuar.

A meu ver, longe de sanar as problemáticas, a lógica de mercado busca ‘retirar’ (ou manter em suspenso) a responsabilidade dos produtores, mas também de certos consumidores. No momento em que quaisquer apresentações pelos jogos digitais se tornam simplesmente um “gênero” ou uma “estilística”- e que a única resistência a isso é o “boicote” comercial – essa vai continuar promovendo o ciclo de “desresponsabilização social” compreendido pelo “circuito da diversão” ligado ao consumo midiático. Um exemplo que pode ser dado é o que podemos visualizar em relação a jogos como *Feminzai: The Triggering*, *Kill the Faggot* e principalmente *Hatred* (apresentados no capítulo 2). Esses são jogos pobres mecanicamente, repetitivos e com má enação do *flow* (não proposital, como em uma manobra de *contra-flow*) que conseguiram compor seu sucesso simplesmente por sua posição dentro de uma estrutura diádica – ou seja, onde investir nesses, compra-los e jogá-los é um investimento (monetário e de tempo) na manutenção de uma cultura exclusivista, “*trollando os SJW*”. Sendo esses jogos paródias sobre pessoas feministas e LGBTQ e suas críticas aos jogos digitais, esses não conseguem se produzir reflexão ou mesmo uma posição política sólida, mas produzem um tipo de “*fanboyism*” – ou seja, uma aderência emocional a uma franquia (ou marca), que acaba por colocar todas as outras enquanto “rivais”. Dessa maneira, ao invés de acabar ou modificar essa tecnocultura tóxica – ou mesmo delinear-la enquanto um campo político de discussões a respeito do gênero, da sexualidade e de quem pode ocupar esses espaços - posições mais próximas à “diversificação” legitimam essas posições em uma falsa simetria composta pela ideia de liberdade de escolha / expressão / consumo, acabando por remeter ao que podemos chamar de “machismo enquanto estilística” – a transformação de uma série de violências,

representações e relações de opressão em simplesmente “um gênero” para “um público alvo característico”. Contudo, seria também muito fácil enxergar essa produção como uma simples continuidade da opressão exercida por homens, cis-heterossexuais brancos trans-historicamente. Fazer isso é exatamente ignorar as complexas redes que aqui se traçam – onde tecnologia, mercado, fantasias de gênero e, o impacto social causado por mulheres e LGBTQs em uma cultura que, publicamente, parece impenetravelmente masculina (como visto no próprio *Gamergate*) dão lugar a uma meta-teoria explicativa que é repetitiva e politicamente improdutiva.

Ao mesmo tempo, essa lógica trans-histórica novamente implicaria na visão de “resistência” a essa instância como romântica, nos furtando análises de como essa pode também remeter a leituras paranoicas e até mesmo violentas da cultura *pop*. Assim, como a ética *queer*-afetiva, essa lógica tem ligação com a relação dos *trigger warnings* como forma de proteção. Jack Halberstam (2017) diz que a assunção do trauma, mesmo quando não existe de fato um sujeito afetado – ou seja, a necessidade de relacionamento com um outro fantasmático que deve ser sempre respeitado e cuidado – cria uma impossibilidade de diálogo de certos temas, trazendo uma compreensão “total” de diversidade, ao mesmo tempo em que acaba afetando os locais onde exatamente se encontram as possibilidades da subversão da norma. Um exemplo dessa relação pode ser remetida ao desenho animado que analisei no capítulo 4, *Steven Universo*. Ao mesmo tempo que esse abre espaços para criação, *worldmaking* e uma desidentificação da própria identidade nerd e suas convenções dentro da cena da Baía de San Francisco, seu apelo à diversidade também pode se tornar perverso e violento. Muitos espaços sociais dedicados a seus fãs são considerados especialmente tóxicos, não apenas barrando a entrada de pessoas brancas, heterossexuais e cissexuais - o que não é, por si só, violento, visto a importância de grupos específicos para proteção dessas pessoas -, mas compondo um projeto de unicidade – *Steven Universo* é visto por essas pessoas como um desenho que não deveria ser consumido por homens brancos heterossexuais (ROMANO, 2015). Mais do que isso, dentro desses locais, quaisquer mudanças na forma de retratar os personagens (por

fan art ou *cosplay*) é tratada como “whitewashing¹³²” ou “gordofobia”. A reação de boa parte dessa cena é a mesma do *Gamergate* – doxxing, ameaças de morte e estupro (GUTH, 2015). Assim como em outros casos, esses fãs também ameaçam roteiristas do programa quando esses tomam decisões que não os agradam. Dessa maneira penso que algumas características “clássicas” dos meios nerds são desidentificadas pela bandeira da “diversidade” – a fixidez do cânone, a restrição das performances, a exclusividade do acesso cultural. Dessa forma, compreendo, da mesma maneira quando falo sobre os processos de produção e relação afetivo-laboral da QGCon, que a ideia de “desidentificação” não é algo necessariamente positivo para uma compreensão política de “diversidade” como pensada, por exemplo, por Judith Butler em relação a assunção de “vulnerabilidade”. Ao contrário, José Estevan Muñoz nos relembra que ela é um modo de sobrevivência – *drag queens* que discursam sobre política sexual e opressão estão utilizando-se da desidentificação, mas também estão os “ex-gays” das igrejas pentecostais.

A conclamação da necessidade de se repensar eticamente os jogos digitais para além da compreensão de “público-alvo” (ou mesmo se esse é *queer* ou não) envolve efetivamente compreender - como nos aponta Miguel Sicart (2010), T.L. Taylor (2006), Ian Bogost (2006), Adrienne Shaw (2014), Lisa Nakamura (2009), Mia Consalvo (2012) e, evidentemente, essa pesquisa – os impactos que os jogos digitais podem ter sobre organizações públicas e contrapúblicas. A compreensão de que “existe um lugar para todos e todas” é problemática quando, no centro de uma cultura, repousam necessidades de dominação e compõe-se fantasias de completude. Dessa maneira, é interessante compreender que para além do que Thomas Apperley delineou a “virada materialista” dos Game Studies – ou seja, de que a discussão formalista da ludologia x narratologia tenha se transformado em uma série de estudos locais de cunho material, onde o jogo digital não mais é compreendido como uma “experiência estética virtual”, mas como uma série de observações que compreende os jogos como parte de outras redes (APPERLEY, 2012). Compreendendo que uma série de fantasias sociais que sustentam e organizam diversas outras esferas da vida social – como a cis-heteronorma,

¹³² Termo utilizado quando uma personagem não-branca é retratada como branca

por exemplo – também estão presentes e constituem os jogos digitais enquanto experiência possível. Dessa maneira, talvez possamos pensar também espécie de “virada afetiva” dos jogos digitais, compreendendo-os dentro de uma rede de produção de modos de subjetivação, de afetos, símbolos e coletividades – redes que acabam sendo ofuscadas por uma compreensão liberal mercadológica.

Contudo, propostas como a ética *queer*-afetiva facilitam produções que são, ao mesmo tempo de proteção da comunidade, e um vislumbre das possibilidades de *worldmaking* oferecidas por cenas e culturas características. Essas possibilidades poderiam, então, alçar leituras diferenciais da cultura pop, próximas ao que Jack Halberstam chama de “Baixa Teoria”. Para o autor, essa seria uma possibilidade de utilizar elementos da cultura como produção transformadora do mundo social:

"Eu realmente acredito que se você assistir [o filme] 'Cara, Cadê Meu Carro?' calmamente, repetidamente e completamente sóbrio, os mistérios do universo serão revelados para você. Eu também acredito que 'Procurando Nemo' contém um plano secreto para a revolução mundial, e que 'Fuga das Galinhas' delineia uma utopia feminista para aquelas que conseguem olhar para além das penas e dos ovos. Eu acredito na baixa teoria dos lugares populares, no minúsculo, no sem importância, no anti-monumental, no micro, no irrelevante; Eu acredito em fazer a diferença criando pequenos pensamentos e compartilhando-os amplamente" (Halberstam, 2011, pg. 21)

Assim, se precisássemos chegar a apenas uma conclusão com esse trabalho, seria de que essas potencialidades das culturas nerd e, principalmente, dos jogos digitais, devem ser vistas em seu contato com coletivos, com as possibilidades criativas e políticas que oferecem. Franquias como Star Wars / Guerra nas Estrelas nasceram da contracultura estadunidense, tendo críticas e comentários políticos abertamente baseados em eventos como a ascensão do nazismo e a Guerra do Vietnã (MCDOWELL, 2016) acabaram constituindo uma cultura que tenta, a todo o momento, se produzir como “apolítica” e centrada em uma “diversão” que necessariamente tende ao “escapismo” possível para homens brancos heterossexuais e cisgêneros. Pensar em cenas e éticas revitalizadoras dessas culturas é então necessário não apenas para “representação”, mas também para potencializar

esses locais como passíveis de discussões e embates em relação a gênero, sexualidade, raça, classe e deficiência.

“Na verdade, é sobre ética nos jogos digitais” é o mote (e frase de efeito) de boa parte dos defensores do *Gamergate*. Para eles, seu movimento questiona as relações entre produtores e críticos, além da “qualidade” da crítica que há pouco tempo deixou de compreender-se enquanto “neutra” e voltado para “consumidores”. De certa maneira, podemos continuar a cultura de apropriações – como já foi feito com o termo (e também com o conceito) de *SJW* – e investirmos também nessa alternativa: sim, a verdade é que é sobre ética nos jogos digitais. Debruçarmos-nos a respeito de como diferentes comunidades, cenas e coletivos – humanos, não-humanos, simbólicos, afetivos - organizam-se e constituem suas possibilidades de vivências e expressões outras. A produção de uma cultura dos jogos digitais viva, ética e auto-referente é um objetivo político importante, não apenas para questionar o conceito minimalista de “diversão”, mas para expandir esse conceito, considerando-o fundamental para compreender as possibilidades simbólicas e afetivas possíveis, para que a “diversidade” não se componha como capital simbólico ou novo cânone, mas como real possibilidade de alteridade.

Referências

AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on ergodic literature**. JHU Press, 1997.

_____. I fought the law: transgressive play an the implied player. **DIGRA**, 2007. Disponível em <http://www.digra.org/dl/db/07313.03489.pdf>

_____. Genre trouble. Electronic book review, v. 3, 2004.

ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, MAX. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

AHMED, Saeed, MARCO, Tony. Anita Sarkeesian forced to cancel Utah State speech after mass shooting threat. **CNN**, 2014. Disponível em <http://edition.cnn.com/2014/10/15/tech/utah-anita-sarkeesian-threat/>. Acessado em junho de 2017

AHMED, Sara. An Affinity of Hammers. **TSQ: Transgender Studies Quarterly**, v. 3, n. 1-2, 2016, p. 22-3.

ALEXANDER, Leigh. 'Gamers' Don't Have To Be Your Audience. 'Gamers' Are Over. **Gamasutra**, 2014. Disponível em http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php. Acessado em junho de 2017

_____. Even Cowgirls Bleed. Em: KOPAS, Merritt. Video Games for Humans: Twine Authors in Conversation. San Francisco: Instar Books. 2015.

ALMOG, Ran; KAPLAN, Danny. The Nerd and His Discontent The Seduction Community and the Logic of the Game as a Geeky Solution to the Challenges of Young Masculinity. **Men and Masculinities**, 2015 p.1 - 22

ALVAREZ, Sandy D.; SCHNEIDER, Jeffrey. One college campus's need for a safe zone: a case study. **Journal of Gender Studies**, v. 17, n. 1, 2008, p. 71-74.

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. São Paulo: DVS Editora, 2015.

AMARAL, Adriana, OLIVEIRA, Rodrigo. Caso "GamersGate" abre o debate sobre o machismo na comunidade do videogame. **Zero Hora**, 2014. Disponível em <http://zh.clicrbs.com.br/rs/noticias/proa/noticia/2014/11/caso-gamersgate-abre-o-debate-sobre-o-machismo-na-comunidade-do-videogame-4648156.html>. Acessado em junho de 2017.

AMARAL, Adriana; NATAL, Geórgia; VIANA, Lucina. Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital. **Sessões do Imaginário**, v. 13, n. 20, 2009.

AMARAL, Sílvia Cristina Franco; DE PAULA, Gustavo Nogueira. A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades. **Pensar a Prática**, v. 10, n. 2, p. 155-168, 2007.

AMINI, Tina. BioWare Writer Describes Her Gaming Tastes; Angry Gamers Call Her a "Cancer". **Kotaku**, 2012. <http://kotaku.com/5886674/bioware-writer-describes-her-gaming-tastes-angry-gamers-call-her-a-cancer> Acessado em junho de 2017

ANTHROPY, Anna. **Rise of the Video Game Zinisters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queer, Housewives, and People Like You Are Taking Back An Art Form**. Nova York: Seven Stories Press, 2012a.

_____. encyclopedia fuckme and the case of the vanishing entrée. **Auntie Pixelante**, 2012b. Disponível em <http://auntiepixelante.com/?p=1271>. Acessado em junho de 2017.

_____. Empathy Games. **Auntie Pixelante**, 2015a. Disponível em <http://auntiepixelante.com/empathygame/>. Acessado em junho de 2017.

_____. Interview With Myself. **Auntie Pixelante**, 2015b. Disponível em <http://www.auntiepixelante.com/interview/>. Acessado em junho de 2017.

ANTONELLI, Paola. Video Games: 14 in the Collection, for Starters. **Inside Out a MoMA/MoMA PS1 Blog**, 2012. https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/.

APPERLEY, Thomas; JAYEMANE, Darshana. Game studies' material turn. **Westminster Papers in Communication and Culture**, v. 9, n. 1, 2012.

BAERG, Andrew. Governmentality, neoliberalism, and the digital game. **symploke**, v. 17, n. 1, 2009, p. 115-127

_____. Neoliberalism, risk, and uncertainty in the video game. Em: DI LEO, Jeffrey R., UPPINDER, Mehan. **Capital at The Brink: Overcoming The Destructive Legacies of Neoliberalism**. Michigan: Open Humanities Press, 2014.

BAKER, Lucy. Girl! Version: The feminist framework for regendered characters in **Fanwork**. **The Journal of Fandom Studies**, v. 4, n. 1, p. 23-36, 2016.

BAKER-WHITELOW, Gavia. How the 'Sad Puppies' Internet campaign gamed the Hugo Awards. **The Daily Dot**, 2015. Disponível em

<https://www.dailydot.com/parsec/hugo-award-nominees-sad-puppies/>.

Acessado em junho de 2017.

BARKER, Meg. Consent is a grey area? A comparison of understandings of consent in *Fifty Shades of Grey* and on the BDSM blogosphere. **Sexualities**, v. 16, n. 8, 2013, p. 896-914.

BAUM, Carlos; MARASCHIN, Cleci. LEVEL UP! Desenvolvimento Cognitivo, Aprendizagem Enativa e Videogames. **Psicologia & Sociedade**, v. 29, 2017.

BEEMYN, Genny. Coloring outside the lines of gender and sexuality: The struggle of nonbinary students to be recognized. In: **The Educational Forum**. Routledge, 2015. p. 359-361.

BELMAN, Jonathan; FLANAGAN, Mary. Designing games to foster empathy. **International Journal of Cognitive Technology**, v. 15, n. 1, 2010, p. 11.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2015.

BERLANT, Lauren; WARNER, Michael. Guest column: What does queer theory teach us about x?. **Publications of the Modern Language Association of America**, 1995, p. 343-349.

_____. Sex in public. **Critical inquiry**, v. 24, n. 2, 1998, p. 547-566.

BERNARDI, Daniel. "Star Trek" in the 1960s: Liberal-Humanism and the Production of Race. **Science Fiction Studies**, 1997, p. 209-225.

BERSANI, Leo. **Is the rectum a grave?: And other essays**. Chicago: University of Chicago Press, 2009a.

_____. BERSANI, Leo. **Homos**. Harvard University Press, 2009b.

BOGOST, Ian. **Unit operations: An approach to videogame criticism**. MIT press, 2008a.

_____. Videogames and ideological frames. **Popular Communication**, v. 4, n. 3, p. 165-183, 2006.

_____. Persuasive games: **The expressive power of videogames**. Mit Press, 2007.

_____. **How to do things with videogames**. U of Minnesota Press, 2011.

BOLER, Megan. The risks of empathy: Interrogating multiculturalism's gaze. **Cultural studies**, v. 11, n. 2, 1997, p. 253-273.

BONNER, Frances. Top Gear: why does the world's most popular programme not deserve scrutiny?. *Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies*, v. 5, n. 1, 2010, p. 32-45.

BRAGA, Adriana **Personas Materno-Eletrônicas: Feminilidade e Interação no Blog Mothern**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2008.

BRAGANÇA, Luiza C.; MOTA, Rosilane R.; FANTINI, Eduardo PC. Twine Game Narrative and discussion about LGBTQ representation. **SBC – Proceedings of SBGames 2016**. 2016.

BRAH, Avtar. Diferença, diversidade, diferenciação. **Cadernos Pagu**, v. 26, n. 1, 2006, p. 329.

BURGESS, Jean; MATAMOROS-FERNÁNDEZ, Ariadna. Mapping sociocultural controversies across digital media platforms: one week of# gamergate on Twitter, YouTube, and Tumblr. **Communication Research and Practice**, v. 2, n. 1, 2016, p. 79-96.

BURKE, Brian. Gamificar: **Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BURRILL, Derek A. **Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture**. Nova York: Peter Lang Publishing. 2008.

BURNS, Matthew Seiji. The King and His Objects. **Magical Wasteland**, 2014. Disponível em <https://www.magicalwasteland.com/notes/2014/8/22/the-king-and-his-objects>. Acessado em junho de 2017.

BUSSE, Kristina. Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan. **Participations**, v. 10, n. 1, 2013, p. 73-91.

BUTLER, Judith. **Bodies that matter: on the discursive limits of 'sex'**, Londres, Routledge, 1993.

_____. Contingent Foundations: Feminism and the Question for "Postmodernism". In in BUTLER, Judith. & SCOTT, Joan.; **Feminists Theorize the Political**, Routledge, New York, 1992, pp. 3-21.

_____. Imitation and Gender Insubordination. In: ABELOVE, Henry, AINA BARALE, M., HALPERIN, D. M. (org). **The Lesbian and Gay Studies Reader**, Routledge, Londres, 1993b, pp. 307 – 320

_____. Performative Agency. **Journal of Cultural Economy**, 3:2, 2010, pp. 147-161.

_____. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Civilização Brasileira, Rio de Janeiro, 2003.

_____. **The Psychic Life of Power**. Stanford University Press, Stanford, 1997.

_____. **Undoing Gender**. Routledge, Londres, 2004.

_____. **Notes toward a performative theory of assembly**. Harvard University Press, 2015.

BRYCE, Jo & RUTTER, Jason. Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility. In F. Meyre (Ed.), **Computer Games and Digital Cultures—Conference Proceedings**. Tampere, University of Tampere Press, 2002, pp. 243 – 255

BYRON, Katie. From Infantilizing to World Making: Safe Spaces and Trigger Warnings on Campus. **Family Relations**, v. 66, n. 1, 2017, p. 116-125.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**, trad. José Garcez Palha. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Editora Pensamento, 1995.

CÁRDENAS, Micha. A Game Level Where You Can't Pass. **HenryJenkins.org**, 2013. Disponível em <http://henryjenkins.org/2013/01/a-game-level-where-you-cant-pass.html>. Acessado em junho de 2017.

CARON, Frank. Gaming expected to be a \$68 billion business by 2012. **Ars Technica**, 2008. Disponível em <https://arstechnica.com/gaming/2008/06/gaming-expected-to-be-a-68-billion-business-by-2012/>. Acessado em junho de 2017

CASSEL, Justine, JENKINS, Henry. **From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games**, MIT Press, Cambridge, 1998

CARRERA, Isabella, CISCATI, Rafael. GamerGate e a guerra contra mulheres nos videogames. **Revista Época**, 2014. Disponível em <http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamergete-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html> Acessado junho de 2017.

CASTRONOVA, Edward. The right to play. **NYL Sch. L. Rev.**, v. 49, 2004, p. 185.

CAVNA, Michael. After snubbing women, how Angouleme fest finally bungled its way to the right decision. **Washington Post**, 2016. Disponível em https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2016/01/08/after-snubbing-women-how-angouleme-fest-finally-bungled-its-way-to-the-right-decision/?utm_term=.cc7195fb2759 acessado em junho de 2017.

CHESS, Shira; SHAW, Adrienne. A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about# GamerGate and embrace hegemonic masculinity. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, v. 59, n. 1, p. 208-220, 2015.

CHO, Alex. Queer reverb: Tumblr, affect, time. HILLIS, Ken; PAASONEN, Susanna; PETIT, Michael. **Networked affect**. MIT Press, 2015.

CONDIS, Megan. No Homosexuals in Star Wars? BioWare, 'gamer' identity, and the politics of provilege in a convergence culture. **Convergence, The International Journal of Research into New Media Technologies**. 2014. Pp. 1 – 15

COHEN, Cathy J. Punks, Bullbabgers and Wellfare Queens. **Glq: A Journal of Lesbian and Gay Studies**, v. 3,, 1997, p. 437-465.

CONSALVO, Mia. There is no magic circle. **Games and culture**, v.4, n.4, 2009. P. 408 - 417

COPPA, Francesca. A brief history of media fandom. Em: HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina (Ed.). **Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: new essays**. McFarland, 2006.

COX, Carolyn. Female Game Journalists Quit Over Harassment, #GamerGate Harms Women. **The Mary Sue**, 2014. Disponível em <https://www.themarysue.com/gamergate-harms-women/>. Acessado em junho de 2017.

CROSS, Katherine. **Know & Tell - The literary renaissance of trans women writers**. Bitch Media, 2014. Disponível em <https://www.bitchmedia.org/article/know-tell-trans-women-literary-fiction-nonfiction-writing-publishing>. Acessado em junho de 2017.

CVETKOVICH, Ann. Sexual trauma/queer memory: Incest, lesbianism and therapeutic culture. **GLQ: A journal of lesbian and gay studies**, v. 2, n. 4, 1995, p. 351-377.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The classic work on how to achieve happiness**. Random House, 2002.

DECATUR, Mary-Anne. Chinese Gold Farming: Discourses of Space and Legitimacy in Virtual Worlds. **Popular Anthropology Magazine**, v. 3, n. 1, 2012a. p. 19-22.

_____. Consuming Cuteness in Japan: Hello Kitty, Individualism and Identity. **Popular Anthropology Magazine**, v. 3, n. 1, 2012b

DELEUZE, Gilles. **Foucault**. Brasília: Editora Brasiliense, 1988

_____. Sobre as Sociedades de Controle Post-Scriptum. Em: DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Editora, v. 34, 1992, p. 219-226.

DILL, Karen E.; DILL, Jody C. Video game violence: A review of the empirical literature. **Aggression and violent behavior**, v. 3, n. 4, 1999. p. 407-428.

DONOVAN, Tristan. **Replay: The history of video games**. Yellow Ant, 2010.

DOTY, Alexander. **Making things perfectly queer: Interpreting mass culture**. U of Minnesota Press, 1993.

EDELMAN, Lee. **No future: Queer theory and the death drive**. Duke University Press, 2004.

ENGELS, Friedrich. **A origem da família, da propriedade privada e do Estado**. Joinville: Clube de Autores, 2009.

ESKELINEN, Markku. The gaming situation. **Game studies**, v. 1, n. 1, 2001. p. 68.

EVANS, Sarah Beth; JANISH, Elyse. # INeedDiverseGames: How the Queer Backlash to GamerGate Enables Nonbinary Coalition. **QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking**, v. 2, n. 2, 2015, p. 125-150.

FANTONE, Laura. Video Games and Queerness in California. **Digital Creativity**, v. 25, n. 4, 2014, pp. 357 – 359.

FAIRFIELD, Joshua AT. The Magic Circle. **Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law**, 2009, v. 11, n. 4. P. 1 – 18.

FAWAZ, Ramzi. How to Make a Queer Scene, or Notes toward a Practice of Affective Curation. **Feminist Studies**, v. 42, n. 3, 2016, p. 757-768.

FACCHINI, Regina et al. Não faz mal pensar que não se está só”: estilo, produção cultural e feminismo entre as minas do rock em São Paulo. **Cadernos Pagu**, v. 36, 2011, p. 117-153.

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. **Comunicação Mídia e Consumo**, v. 13, n. 36, 2016. p. 73-93.

FICHMAN, Pnina; SANFILIPPO, Madelyn R. **Online Trolling and Its Perpetrators: Under the Cyberbridge**. Rowman & Littlefield, 2016.

FLYNN-JONES, Emily. Game cutification: A violent history of gender, play and cute aesthetics. In: **IRLT Research Seminar**. 2013.

FOUCAULT, Michel. **A História da Sexualidade**. Rio de Janeiro: Editora Graal, 1986.

_____. **A Ordem do Discurso**. Rio de Janeiro, Editora Graal, 2008.

_____. Verdade, Poder e Si Mesmo. In Foucault, M. **Ditos e Escritos V – Ética, Sexualidade e Política**, Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2004, pp. 294 – 300.

_____. O Sujeito e o Poder. Em Dreyfus, Hubert L., and Rabinow P. Michel Foucault. "Uma trajetória filosófica." São Paulo: Forense Universitária, 1995.

_____. **Nascimento da Biopolítica: curso dado no Collège de France (1977-1978)**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FRAGOSO, Suely. "HUEHUEHUE eu sou BR": spam, trollagem e griefing nos jogos on-line. **Revista Famecos**, v. 22, n. 3, 2015, p. 129 – 146.

_____. Meet the HUEHUEs: A Sociotechnical Approach to Disruptive Behaviour in Multiplayer Online Games. **International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development (IJSKD)**, v. 6, n. 3, p. 26-44, 2014.

FRANK, Allegra. Anita Sarkeesian, Zoe Quinn and more take aim at cyber harassment against women. **Polygon**, 2015. Disponível em <https://www.polygon.com/2015/9/25/9399169/united-nations-women-cyber-violence-anita-sarkeesian-zoe-quinn>. Acessado em junho de 2017.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus narrative. Em: WOLF, Mark J.P., PERRON, Bernard. **The video game theory reader**, 2003. p. 221-235.

_____. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. **Ludology.org**, 1999. Disponível em <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acessado em junho de 2017.

_____. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: **DIGRA Conf. 2003**.

FRASER, Nancy. Rethinking the public sphere: A contribution to the critique of actually existing democracy. **Social text**, n. 25/26, p. 56-80, 1990.

FRON, Janine, FULLERTOM, Tracy, MORIE, Jacquelyn Ford, PEARCE, Celia. The hegemony of play. Em: **Situated Play: Proceedings of Digital Games Research Association 2007 Conference**. Tokyo, Japan. 2007. p. 1-10.

FRYLING, Meg et al. Cyberbullying or Normal Game Play? Impact of age, gender, and experience on cyberbullying in multi-player online gaming environments: Perceptions from one gaming forum. **Journal of Information Systems Applied Research**, 2015.

GANN, Patrick. Playing at Empathy: Anna Anthropy's Dys4ia. **GameChurch**, 2013. Disponível em <http://gamechurch.com/playing-at-empathy-anna-anthropys-dys4ia/>. Acessado em junho de 2017.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Zará Editores, Rio de Janeiro, 1980.

GELAIN, Gabriel, PLIZ, Jonas. Novas Práticas da Subcultura Riot Grrrl: Reconfigurações na Produção de Fanzines a Partir das Potencialidades do Tumblr. Em: FREITAS, Ernani César de, SARAIVA, Juracy Assman, HAUBRICH, Gislene Feiten. **Diálogos Interdisciplinares: Cultura, Comunicação e Diversidade no Contexto Contemporâneo**. Novo Hamburgo, ASPEUR, 2017.

GERAÇÃO GAMER. Geração Gamer foi ameaçado por usuários do 55chan; pessoas também foram difamadas. **Geração Gamer**, 2015. Disponível em <https://geracaogamer.com/2015/07/09/geracao-gamer-foi-ameacado-por-usuarios-do-55chan-pessoas-foram-ameacadas/>. Acessado em junho de 2017.

GLAS, René. Vicarious play: engaging the viewer in let's Play videos. **Empedocles: European Journal for the Philosophy of Communication**, v. 5, n. 1-2, 2015, p. 81-86.

GONZAGA, Yuri. Gamers e Feministas se Enfrentam ao Redor do Caso Gamergate, Entenda. **Folha de São Paulo**, 2014. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2014/11/1546197-gamers-e-feministas-se-enfrentam-ao-redor-do-caso-gamergate-entenda.shtml> Acessado em junho de 2017.

GOETZ, Christopher. Tether and accretions: Fantasy as form in videogames. **Games and Culture**, v. 7, n. 6, 2012, p. 419-440.

_____. Building Queer Community. **First Person Scholar**, 2015. Disponível em <http://www.firstpersonscholar.com/building-queer-community/>. Acessado em junho de 2017

GOULART, Lucas Aguiar. **Proudmoore pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade**. Dissertação. 2012.

GOULART, Lucas Aguiar, HENNIGEN, Inês. Condições e Possibilidades de uma Tecnopolítica de Gênero/Sexualidade. **Estudos Feministas**, n. 22, v. 1, 2014, pp. 215 – 236.

GOULART, Lucas Aguiar; HENNIGEN, Inês; NARDI, Henrique Caetano. “We’re gay, we play, we’re here to stay”: notas sobre uma parada de orgulho LGBTQ no jogo World of Warcraft. **Contemporanea-Revista de Comunicação e Cultura**, v. 13, n. 2, 2015, p. 401-416.

_____. Resquícios humanos em corpos pixelados: sobre a potência desnaturalizante de sexo/gênero em avatares de jogos digitais. **Revista Periódicus**, v. 1, n. 6, 2017, p. 198-211.

GRAMSCI, Antonio; COUTINHO, Carlos Nelson. **Cadernos do cárcere**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

GRAY, Kishonna L.; BUYUKOZTURK, Bertan; HILL, Zachary G. Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. **Sociology Compass**, v. 11, n. 3, 2017.

GREENBLATT, Jordana. “Cruelty Is Uncivilized”: Consent, BDSM, and Legal Regulation of the Civil (ized) Subject. In: DHAWAN, Nikita, FINK, Elisabeth, LEINIUS, Johana, MAGEZA-BARTHEL, Rirhandu. **Negotiating Normativity**. Frankfurt: Springer International Publishing, 2016.

GRIGGS, Brandon. Behind the furor over #Gamergate. **CNN**, 2014. Disponível em <http://edition.cnn.com/2014/10/15/living/gamergate-explainer/> Acessado em junho de 2017.

Grundmann, Roy. **Andy Warhol’s Blow Job**. Philadelphia: Temple UP, 2003

GUARESCHI, Neuza Maria de Fátima; LARA, Lutiane de; ADEGAS, Marcos Azambuja. Políticas públicas entre o sujeito de direitos e o homo oeconomicus. **Psico (Porto Alegre)**, 2010. p. 332-339

GUTH, John. Why The Steven Universe Fandom Is The Worst Ever. **Odissey**, 2015. Disponível em <https://www.theodysseyonline.com/why-am-no-longer-steven-universe-fan>. Acessado em junho de 2017.

HALBERSTAM, Jack. **The queer art of failure**. Nova York: Duke University Press, 2011.

_____. You Are Triggering me! The Neo-Liberal Rhetoric of Harm, Danger and Trauma. **Bully Bloggers**, 2014. Disponível em: <https://bullybloggers.wordpress.com/2014/07/05/you-are-triggering-me-the-neo-liberal-rhetoric-of-harm-danger-and-trauma/>. Acessado em junho de 2017.

_____. Trigger Happy: From Content Warning to Censorship. **Signs: Journal of Women in Culture and Society**, v. 42, n. 2, 2017, p. 535-542.

_____. **In a queer time and place: Transgender bodies, subcultural lives**. New York: NYU Press, 2005.

HANCOCK, A. **Solidarity politics for millennials: A guide to ending the oppression olympics**. Springer, 2011.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, T. (Org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Autêntica, Belo Horizonte, 2000.

_____. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Cadernos Pagu**, n. 5, pp. 7-41, 1995.

_____. **Modest- Witness@ Second- Millennium. FemaleMan- Meets- OncoMouse: Feminism and Technoscience.** Psychology Press, 1997.

HARRIS, Daniel. **Cute, Quaint, Hungry, and Romantic: The Aesthetics of Consumerism.** New York: Basic Books, 2000.

HARVEY, Alison. Twine's revolution: Democratization, depoliticization, and the queering of game design. **G| A| M| E Games as Art, Media, Entertainment**, v. 1, n. 3, 2014.

HARVEY, Alison; SHEPHERD, Tamara. When passion isn't enough: gender, affect and credibility in digital games design. **International Journal of Cultural Studies**, 2016, p. 1 - 17

HAYLES, N. Katherine. **How We Became Posthuman.** Chicago: University of Chicago Press, 1999.

HICKMAN, Trey; HICKMAN, Kristin E. The Myth of the Magic Circle: Rejecting a Single Governance Model. **UC Irvine Law. Review.**, v. 2, 2012. p. 537.

HIGGIN, Tanner. Blackless fantasy: The disappearance of race in massively multiplayer online role-playing games. **Games and Culture**, v. 4, n. 1, 2009. p. 3-26.

_____. Online games and racism, sexism, and homophobia. **The International Encyclopedia of Digital Communication and Society**, 2015.

HILLMAN, Serena; PROCYK, Jason; NEUSTAEDTER, Carman. 'alksjdf; Lksfd': tumblr and the fandom user experience. In: **Proceedings of the 2014 conference on Designing interactive systems.** ACM, 2014. p. 775-784.

HOOKS, Bell. **Representing whiteness in the black imagination.** New York: Routledge, 1992.

HOCKING, Clint. Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about. In: **Well Played 1.0.** ETC Press, 2009. p. 114-117.

HÖGLUND, Johan. Electronic empire: Orientalism revisited in the military shooter. **Game Studies**, v. 8, n. 1, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2012.

HUNTEMANN, Nina B.; PAYNE, Matthew Thomas. Online Games and Militarism. **The International Encyclopedia of Digital Communication and Society**, 2015.

HUNTINGTON, Heidi E. Subversive Memes: Internet Memes as a Form of Visual Rhetoric. **Selected Papers of Internet Research**, v. 3, 2013.

IMHOF, Margarete; VOLLMEYER, Regina; BEIERLEIN, Constanze. Computer use and the gender gap: The issue of access, use, motivation, and performance. **Computers in human behavior**, v. 23, n. 6, p. 2823-2837, 2007.

IVORY, James .D. Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. **Mass Communication & Society** v. 9, n. 1, 2006 pp. 103–114.

JACKSON, Stevi. Interchanges: Gender, sexuality and heterosexuality: The complexity (and limits) of heteronormativity. **Feminist theory**, v. 7, n. 1, p. 105-121, 2006.

JAGODA, Patrick . Videogame Criticism and Games in the Twenty-First Century. **American Literary History**, v. 29, n. 1, 2017, p. 205-218.

JANOTTI JR, Jeder; PIRES, Victor de Almeida. Entre os afetos e os mercados culturais: as cenas musicais como formas de mediatização dos consumos musicais. Em: JANOTTI JR, Jeder; LIMA, Tatiana Rodrigues; PIRES, V. d. **Dez anos a mil: Mídia e Música Popular Massiva em Tempos de Internet**. Porto Alegre: Simplíssimo Editora, 2011.

JAYANTH, Meg . 52% of gamers are women – but the industry doesn't know it. **The Guardian**, 2014. Disponível em <https://www.theguardian.com/commentisfree/2014/sep/18/52-percent-people-playing-games-women-industry-doesnt-know>. Acessado em junho de 2017

JENKINS, Henry. **Convergence culture: Where old and new media collide**. NYU press, 2006.

_____. Game design as narrative. **Computer**, v. 44, p. 53, 2004.

DE JESUS, Jaqueline Gomes, ALVES, Hailey. Feminismo Transgênero e Movimento de Mulheres Transexuais. **Revista Cronos**, v. 11, n. 2, 2012.

JOHNSON, Jason. Christine Love explores unbridled expectations, lesbianism, and jilted love in Even Cowgirls Bleed. **Kill Screen**, 2013. Disponível em: <https://killscreen.com/articles/even-cowgirls-bleed-christine-love/>. Acessado em junho de 2017.

JOSEPH, Miranda. **Against the romance of community**. U of Minnesota Press, 2002.

JURGENSON, Nathan. Digital dualism versus augmented reality. **Cybergology: The Society Pages**, v. 24, 2011. Disponível em <https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/>. Acessado em junho de 2017.

JUUL, Jesper. **Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge (Massachusetts) and London: OLDENBURG, 2005.

_____. A clash between game and narrative; **Apresentado na conferência Digital Arts and Culture**. 1998. Disponível em http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

_____. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness; **Apresentado na conferência Level Up Games**; 2003. Disponível em <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

_____. A clash between game and narrative. **Danish literature**, 1999.

_____. **The art of failure: An essay on the pain of playing video games**. Mit Press, 2013.

_____. **A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players**. Mit Press, 2009.

KAFAI, Yasmin B, HEETER, Carrie, DENNER, Jill, SUN, Jennifer Y. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming**. Cambridge (Massachusetts) and London: MIT Press, 2008.

KAFAI, Yasmin b., RICHARD, Gabriela T., and TYNES, Brendesha M. **Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming**. Lulu.com, 2016.

KEFER-BOYD, Karen. Jogos Computacionais: Arte no Século XXI. in SANTAELLA, L. e FEITOZA, M. **Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Videogames**. Cenage Learning. São Paulo, 2009, pp. 23 - 36.

KELLY, Henry, HOWELL, Kay, GILNERT, Eitan, HOLDING, Lorin, SWAIN, Chris, BURROWBRIDGE, Adam, ROPER, Michelle. et al. How to build serious games. **Communications of the ACM**, v. 50, n. 7, 2007, p. 44-49.

KEOGH, Brendan. Just making things and being alive about it: The queer games scene. **Polygon**, 2013. Disponível em <https://www.polygon.com/features/2013/5/24/4341042/the-queer-games-scene>. Acessado em junho de 2017.

KENDALL, Lori. **Hanging out in the virtual pub: Masculinities and relationships online**. Univ of California Press, 2002.

_____. "White and nerdy": Computers, race, and the nerd stereotype. **The Journal of Popular Culture**, v. 44, n. 3, p. 505-524, 2011.

KINSELLA, Sharon. Cuties in japan. **Women, media and consumption in Japan**, 1995, p. 220-254.

KLIMMT, Christoph. Serious games and social change: Why they (should) work. Em: RITTERFELD, Ute, CODY, Michael, VORDERE, Peter. **Serious games: Mechanisms and effects**. New York and London: Routledge, 2009.

KLINE, Stephen; DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. **Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing**. Montreal: McGill-Queen's Press-MQUP, 2003.

KRISTEVA, Julia. **Powers of Horror: An Essay on Abjection**. Nova York: Columbia University Press, 1982.

KING, Geoff; KRZYWINSKA, Tanya. **Screenplay: cinema/videogames/interfaces**. Wallflower Press, 2002.

KOHNEN, Melanie. 'The power of geek': fandom as gendered commodity at Comic-Con. **Creative Industries Journal**, v. 7, n. 1, 2014, p. 75-78.

KOPAS, Merritt. **Video Games for Humans: Twine Authors in Conversation**. San Francisco: Instar Books. 2015.

KOPAS, Merritt, CLARK Naomi. Queering Human-Game Relations. **Apresentação na QGCon 2014**, 2015a. Disponível em <https://archive.org/details/QGCON2014.keynote.kopasClark>. Acessado em junho de 2017.

_____. Queering Human-Game Relations. **First Person Scholar**, 2015b. Disponível em <http://www.firstpersonscholar.com/queering-human-game-relations/>. Acessado em junho de 2017.

DE KOSNIK, Abigail. Should fan fiction be free?. **Cinema Journal**, v. 48, n. 4, p. 118-124, 2009.

KOSTER, Raph. **Theory of fun for game design**. O'Reilly Media, Inc, 2013.

KRZYWINSKA, Tanya. The strange case of the disappearance of sex in video games. In: FROMME, Johannes, UNGER, Alexander. **Computer games and new media cultures**. Amsterdã: Springer Netherlands, 2012. p. 143-160.

KUCHERA, Ben. Dys4ia tackles gender politics, sense of self, and personal growth... on Newgrounds. **Penny Arcade**, 2012. Disponível em <http://archive.li/NwXtQ>. Acessado em junho de 2017.

LACAN, Jacques. **O seminário, livro 17: o avesso da psicanálise, 1969-1970**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1992.

LACERDA JÚNIOR, Luiz Francisco Buarque de. Camp e cultura homossexual masculina:(des) encontros. In: **Anais do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (INTERCOM)**. 2011.

LANDSTRÖM, Catharina. A Gendered Economy of Pleasure: Representations of Cars and Humans in Motoring Magazines. **Science & Technology Studies**, v. 28, n. 2, 2006.

LAUREL, Brenda. **Computers as Thetater**. New Jersey: Pearson Education, 2014.

LATOURE, Bruno. **Jamais Fomos Modernos**. São Paulo: Editora 34, 1994.

LEE, Anthony. Veerender Jubal Photoshopped To Be Paris Atacker. **Techraptor**, 2015. Disponível em <https://techraptor.net/content/veerender-jubal-photoshoped-paris-attacker>. Acessado em junho de 2017.

LENNON, Erica, MISTLER, Brian J. Cisgenderism. **TSG: Transgender Studies Quarterly**, v. 1, n. 1-2, 2014, pp. 63 – 64.

LEONARD, David J. Not a Hater, Just Keepin'lt Real The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. **Games and Culture**, v. 1, n. 1, 2006. p. 83-88.

LÉVY, Pierre. **Inteligência Coletiva: Por uma Antropologia do Ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 2003.

_____. **As Tecnologias da Inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993.

LORDE, Audre. **Zami: A new spelling of my name**. Random House Digital, Inc., 1982.

MALLORY, Christy; HASENBUSH, Amira; SEARS, Brad. **Discrimination and harassment by law enforcement officers in the LGBT community**. The Williams Institute, 2015.

MANOVICH, Lev. The poetics of augmented space. **Visual Communication**, v. 5, n. 2, 2006, p. 219-240.

MARCUS, Olivia Rose; SINGER, Merrill. Loving Ebola-chan: Internet memes in an epidemic. **Media, Culture & Society**, 2016, p. 1 - 16.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A ideologia alemã: crítica da mais recente filosofia alemã em seus representantes Feuerbach, B. Bauer e Stirner, e do socialismo alemão em seus diferentes profetas**. Boitempo Editorial, 2015.

MASSANARI, Adrienne. # Gamergate and The Fappening: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. **New Media & Society**, 2015, p. 1 – 18.

MATHESON, Calum. Procedural Rhetoric Beyond Persuasion: First Strike and the Compulsion to Repeat. **Games and Culture**, v. 10, n. 5, 2015, p. 463-480.

MCDOWELL, John C. **Identity Politics in George Lucas' Star Wars**. McFarland, 2016.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world.** Londres: Penguin, 2011.

MCLEOD, Riley. Fuck That Guy. Em KOPAS, Merritt. **Video Games for Humans: Twine Authors in Conversation.** San Francisco: Instar Books. 2015.

MENDES, Claudio. Lúcio. **Jogos Eletrônicos: Diversão, Poder e Subjetivação.** Campinas: Papirus, 2006.

MENOTTI, Gabriel. Videorec as gameplay: Recording playthroughs and video game engagement. **G| A| M| E Games as Art, Media, Entertainment**, v. 1, n. 3, 2014.

MICHAEL, David R.; CHEN, Sandra L. **Serious games: Games that educate, train, and inform.** Muska & Lipman/Premier-Trade, 2005.

MIGUEL, Anna de; BOIX, Montserrat. Os Gêneros da Rede: os ciberfeminismos. In: NATAHNSON, Graciela. **Internet em Código Feminino.** Buenos Aires: La Crujía Ediciones, 2013.

MISKOLCI, Richard. **A Teoria Queer e a Sociologia: o desafio de uma analítica da normalização.** **Sociologias**, Porto Alegre, v. 11, n. 21, 2009, pp. 150-182

MORAES, Rafael Ribeiro de Castro. **RUPAUL'S DRAG RACE E SEU FANDOM: um nicho em expansão.** **Cambiassu: Estudos em Comunicação**, v. 15, n. 16, 2015.

MORTON, Donald. Birth of the Cyberqueer. **PMLA**, v. 110 n. 3, 1995, p. 369 – 381.

MUÑOZ, José Esteban. **Disidentifications: Queers of color and the performance of politics.** U of Minnesota Press, 1999.

_____. Feeling Brown: Ethnicity and Affect in Ricardo Bracho's The Sweetest Hangover (and Other STDs). **Theatre Journal**, v. 52, n. 1, p. 67-79, 2000.

_____. **Cruising utopia: The then and there of queer futurity.** New York: NYU Press, 2009.

_____. Ephemera as evidence: Introductory notes to queer acts. **Women & Performance: a journal of feminist theory** v. 8, n.2, 1996, p. 5 - 16.

MURRAY, Janet; **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** Itaú Cultural Unesp. São Paulo, 2003.

_____. The last word on ludology v narratology in game studies. In: **International DiGRA Conference.** 2005.

MILNER, Ryan M. Pop polyvocality: Internet memes, public participation, and the Occupy Wall Street movement. **International Journal of Communication**, v. 7, p. 34, 2013a.

_____. Internet Memes, Identity Antagonism, and the Logic of Lulz. The **Fiberculture Journal**, n. 22. 2013b, p. 62 – 92.

NAKAMURA, Jeanne; CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. The concept of flow. In: **Flow and the foundations of positive psychology**. Springer Netherlands, 2014. p. 239-263.

NAKAMURA, Lisa. Don't hate the player, hate the game: The racialization of labor in World of Warcraft. **Critical Studies in Media Communication**, v. 26, n. 2, 2009. p. 128-144.

_____. Race in/for cyberspace: Identity tourism and racial passing on the Internet. **Works and Days**, v. 25, n. 26, p. 13, 1995.

NARDI, Henrique Caetano; TITONI, Jaqueline; GIANECHINNI, Letícia; RAMMINGER, Tatiana. Fragmentos de uma genealogia do trabalho em saúde: a genealogia como ferramenta de pesquisa. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 21, n. 4, Rio de Janeiro, 2005, pp. 1045 - 1054

NARVAZ, Martha; NARDI, Henrique Caetano; MORALES Blanca. Nas tramas do discurso: A abordagem discursiva de Michel Pêcheux e de Michel Foucault.. **Revista Psicologia Política**, v. 6. 2007

NEWMAN, James. The myth of the ergodic videogame. **Game studies**, v. 2, n. 1, 2002, p. 1-17.

_____. Stampylongnose and the rise of the celebrity videogame player. **Celebrity Studies**, v. 7, n. 2, p. 285-288, 2016.

NESTEURIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades; in SANTAELLA, L. e FEITOZA, M. **Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Videogames**. Cenage Learning. São Paulo, 2009, pp. 23 - 36.

NGAI, Sianne. **Our aesthetic categories: Zany, cute, interesting**. Harvard Press 2012.

OAKLEY, Abigail. Disturbing hegemonic discourse: Nonbinary gender and sexual orientation labeling on tumblr. **Social Media+ Society**, v. 2, n. 3, 2016, p. 1 -12.

OTTOSEN, Rune. Video games as war propaganda: Can peace journalism offer an alternative approach. Em: ROSS, Susan Dente, TEHRANIAN, Majid (Orgs). **Peace journalism in times of war**. London: Transaction Publishers, 2009.

PARTIDO PIRATA. Machismo na rede: ameaça de um gamergate brasileiro. **Partido Pirata**, 2015. Disponível em <https://partidopirata.org/ameaca-de-gamergate-brasileiro-uma-reprise-para-nao-ver/>. Acessado em junho de 2017.

PÊCHEUX, Michel, **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. Editora da UNICAMP, 1995.

PERREAULT, Gregory P.; VOS, Tim P. The GamerGate controversy and journalistic paradigm maintenance. **Journalism**, 2016, p 1 – 17

PESQUISA GAME BRASIL, **Pesquisa Game Brasil**, 2016. Disponível em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acessado em junho de 2107.

PLANT, Sadie. **A Mulher Digital**. Editora Rosa dos Tempos, Rio de Janeiro, RJ, 1997.

PLUNKETT, Luke. We Might Be Witnessing a ‘Death Of An Identity’. **Kotaku**, 2014. Disponível em <http://kotaku.com/we-might-be-witnessing-the-death-of-an-identity-1628203079>. Acessado junho de 2017

PORTAL IMPRENSA. Após escrever texto contra machismo, blogueira do Brasil Post é vítima de ameaças . **Portal Imprensa**, 2015. Disponível em <http://www.portalimprensa.com.br/noticias/brasil/71015/apos+escrever+texto+contra+machismo+blogueira+do+brasil+post+e+vítima+de+ameacas>. Acessado em junho de 2017.

POTTS, Andrew. Gay and transgender murder video game pulled from gaming website Steam after complaints. **Gay Star News**, 2015. Disponível em <http://www.gaystarnews.com/article/gay-and-transgender-murder-video-game-pulled-gaming-website-steam-after-complaints050515/>. Acessado em junho de 2017.

POWER, Marcus. Digitized virtuosity: Video war games and post-9/11 cyber-deterrence. **Security Dialogue**, v. 38, n. 2, 2007, p. 271-288.

POYNTER, Kerry John; TUBBS, Nancy Jean. Safe zones: Creating LGBT safe space ally programs. **Journal of LGBT Youth**, v. 5, n. 1, 2008, p. 121-132.

PRESSGROVE, Jed. Mainichi: An Unsentimental RPG. **Gamer Bias**, 2014. Disponível em: <https://gamebias.wordpress.com/tag/black-like-me/>. Acessado em junho de 2017.

PRINS, Baukje, MEIJER, Irene Costera. Como os Corpos se Tornam Matéria: Entrevista com Judith Butler. **Estudos Feministas**, v. 10, n. 1, 2002 pp. 155 – 167.

PUAR, Jasbir. In the wake of it gets better. **The Guardian**, v. 16, n. 11, 2010.

DE OLIVEIRA, Thaianie Moreira. Atravessando o círculo mágico em jogos pervasivos: performance e presença em espaços heterotópicos. **Estudios sobre las Culturas Contemporáneas**, v. 21, n. 42, 2015. p. 65.

RAMOS, Cremilson Oliveira. **Questões de gênero no videogame Mass Effect 3**. Tese de Doutorado. 2015.

RAND, Ayn. **A revolta de Atlas**. Belo Horizonte: Editora Arqueiro, 2012.

RECUERO, Raquel. Estratégias de personalização e sites de redes sociais: um estudo de caso da apropriação do Fotolog. com. **Comunicação Mídia e Consumo**, v. 5, n. 12, 2008, p. 35-56.

RICH, Adrienne. Compulsory heterosexuality and lesbian existence. **Signs: Journal of women in culture and society**, v. 5, n. 4, 1980, p. 631-660.

RISZQ, Rosemary. States of Abjection. **Organization Studies**, v. 34, n. 9, 2013, pp. 1278 - 1297

ROBERTS, Robin. **Sexual Generations: "Star Trek, the Next Generation" and Gender**. University of Illinois Press, 1999.

ROLNIK, Suely. Toxicômanos de Identidade: subjetividade em tempo de globalização. In: LINS, D. (Org.). **Cultura e subjetividade: saberes nômades**. Campinas. Papirus, 1997

ROMANO, Aja. 'Steven Universe' fandom is melting down after bullied fanartist attempts suicide. **The Daily Dot**, 2015. Disponível em <https://www.dailydot.com/parsec/steven-universe-fanartist-bullied-controversy/>. Acessado em junho de 2017.

ROSE, Jacqueline. **Women in Dark Times**. Bloomsbury Publishing, 2015.

RUBERG, Bonnie. No fun: The queer potential of video games that annoy, anger, disappoint, sadden, and hurt. **QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking**, v. 2, n. 2, p. 108-124, 2015.

_____. Feeling For Others: Video Games and The Uses of Queer Affect. **Conferência Oral, SMC – Chicago**. Disponível em: <http://ourglasslake.com/wp-content/uploads/2017/04/Ruberg-Video-Games-and-Queer-Affect-SCMS-2017-TRANSCRIPT.pdf> acessado em junho de 2017.

RUBIN, Gayle. Thinking sex: Notes for a radical theory of the politics of sexuality. In **RUBIN, Gayle: Deviations: A Gayle Rubin Reader**. Londres: Duke University Press, 2011, pp. 33 – 65.

RYAN, Marie-Laure. Beyond myth and metaphor. **Game Studies**, v.1 , n.1, 2001. p. 91.

SAID, Edward W. **Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2007.

SALTER, Michael. From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse. **Crime, Media, Culture**, 2017, p. 1 - 18.

SALTER, Anastasia; BLODGETT, Bridget. Hypermasculinity & dickwolves: The contentious role of women in the new gaming public. **Journal of broadcasting & electronic media**, v. 56, n. 3, 2012, p. 401-416.

DOS SANTOS ARAUJO, Alexandre Sampaio. YouTube Poop BR: Suponhamos que isso seja um poop, mas o que significa?. **Anagrama**, v. 10, n. 1, 2016, p. 1-24.

SCHRAPE, Niklas. Gamification and governmentality. Em: FUCHS, Mathias, FIZEK, Sonia, RUFFINO, Paola, SCHRAPE, Niklas: **Rethinking gamification**. Lüneburg; Leuphana Press. 2014.

SEDGWICK, Eve Kosofsky. **Touching feeling: Affect, pedagogy, performativity**. Duke University Press, 2003.

SEIDMAN, Steven. Critique of Compulsory Heterosexuality. **Journal of NSRC**, v. 6, n.1, 2009, pp. 18 – 28.

SENS, Jeffrey. Queer Worldmaking Games: A Portland Indie Experiment. **QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking**, v. 2, n. 2, 2015, p. 98-107.

SERANO, Julia. **Whipping girl: A transsexual woman on sexism and the scapegoating of femininity**. Berkeley: Seal Press, 2016.

SHAHANI, Nishant. How to Survive the Whitewashing of AIDS: Global Pasts, Transnational Futures. **QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking**, v. 3, n. 1, 2016, p. 1-33.

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

_____. Putting the Gay in Games Cultural Production and GLBT Content in Video Games. **Games and Culture** v. 4 n. 3, 228-253, 2009.

_____. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **new media & society**, v. 14, n. 1, p. 28-44, 2012.

_____. What is video game culture? Cultural studies and game studies. **Games and culture**, v. 5, n. 4, 2010. p. 403-424

SIBILA, Paula. **O show do eu**. São Paulo: Nova Fronteira, 2008.

SICART, Miguel. Defining game mechanics. **Game Studies**, v. 8, n. 2, p. 1-14, 2008.

_____. Against procedurality. **Game studies**, v. 11, n. 3, p. 209, 2011.

_____. Values between systems: Designing ethical gameplay. Em: **Ethics and Game Design: Teaching Values through Play**. New York: Information Science Reference, pág, p. 1-15, 2010.

SILVERMAN, Kaja. **Male subjectivity at the margins**. Psychology Press, 1992.

SIMMONS, Dana. Impostor Syndrome, a Reparative History. **Engaging Science, Technology, and Society**, v. 2, 2016, p. 106-127.

SISLER, Vít. Digital Arabs Representation in video games. **European Journal of Cultural Studies**, v. 11, n. 2, 2008. p. 203-220

SLOTTA, James. Slang and the Semantic Sense of Identity. In: **Proceedings of the 24th Annual Symposium about Language and Society-Austin**. 2016.

SMITHSONIAN AMERICAN ART MUSEUM. The Art of Video Games. **SAAM**, 2012. Disponível em <http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>. Acessado em junho de 2017

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

SQUIRE, Kurt. From Content to Context: Videogames as Designed **Experience**. **Educational Researcher**, Vol. 35, No. 8, 2006, pp. 19 - 29.

STABILE, Carol. "I Will Own You" Accountability in Massively Multiplayer Online Games. **Television & New Media**, v. 15, n. 1, 2014, p. 43-57.

STEINKUEHLER, Constance. The Mangle of Play. **Games and Culture**, vol. 1 n. 3., 2006, pp. 199 – 213

STEINKUEHLER, Constance. & WILLIAMS, Dmitri. Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places." **Journal of Computer-Mediated Communication**, vol. 11 no. 4. 2006

STOCKTON, Kathryn Bond. **The queer child, or growing sideways in the twentieth century**. Duke University Press, 2009.

STREET, Zoya. Why Invisibility Isn't a Superpower. **Reaction**, 2013. Disponível em <http://www.reactionzine.com/why-invisibility-isnt-a-superpower/>. Acessado em junho de 2017.

SUPERDATA RESEARCH. Market Brief – Year in Review 2016. **Super Data Research**, 2017. Disponível em <https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/>. Acessado em junho de 2017

SWEENEY, John. Chair Is a Videogame. **Super Nerd Land**, 2015. Disponível em <https://supernerderland.com/indie-implosion-a-chair-is-a-videogame>. Acessado em junho de 2017.

TAMBURRO, Paul. Gamers Flood Baldur's Gate Expansion with Negative Reviews After It Introduces a Transgender Character. **Crave Online**, 2016. Disponível em <http://www.craveonline.com/entertainment/972903-gamers-flood-baldurs-gate-expansion-negative-reviews-introduces-transsexual-character#QzCvdmoKE0RwtTCF.99>. Acessado em junho de 2017

TAYLOR, T. L. The assemblage of play. **Games and Culture** v. 4, n. 4, 2009a. Pg. 331 – 340.

_____. **Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture**. Cambridge e Londres: MIT Press. 2009b.

THOMAS, Calvin. **Straight with a twist: Queer theory and the subject of heterosexuality**. Univ of Illinois Pr, 2000.

_____. **Male matters: Masculinity, anxiety, and the male body on the line**. University of Illinois Press, 1996.

MORTENSEN, Torill Elvira. Anger, fear, and games: The long event of# GamerGate. **Games and Culture**, 2016.

TOTLO, Stephen. Another Woman In Gaming Flees Home Following Death Threats. **Kotaku**, 2014. Disponível em <http://kotaku.com/another-woman-in-gaming-flees-home-following-death-thre-1645280338>. Acessado em junho de 2017.

VALENS, Anastasia. A Trans Girl Out West: On Transitioning, Community, and Even Cowgirls Bleed . **The Toast**, 2015. Disponível em: <http://the-toast.net/2015/10/08/a-trans-girl-out-west/>. Acessado em junho de 2017.

WALKER, Linley. Hydraulic sexuality and hegemonic masculinity: Young working-class men and car culture. **Australian Youth subcultures: On the margins and in the mainstream**, 1999, p. 178-187.

WATSON, Lori. The Woman Question. **TSQ: Transgender Studies Quarterly**, v. 3, n. 1-2, 2016, p. 246-253.

WARK, McKenzie. **Gamer theory**. Harvard University Press, 2009.

WARNER, Michael. Introduction. In: WARNER, M. (Org.). **Fear of a Queer Planet: Queer Politics and Social Theory**. Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press. 1993,pp. vii – xxxi.

_____. Publics and counterpublics. **Public culture**, v. 14, n. 1, p. 49-90, 2002.

WILLIAMS, Dmitri, CONSALVO, Mia, YEE, Nick, CAPLAN, Scott. Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers. **Journal of communication**, v. 59, n. 4, p. 700-725, 2009.

WILLIAMS, Linda. **Porn studies**. Duke University Press, 2004.

WINGFIELD, Nick. Feminist Critics of Video Games Facing Threats in 'GamerGate' Campaign. **The New York Times**. Disponível em https://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html?_r=2. Acessado em junho de 2017.

WOO, Benjamin. Nerds, Geeks, Gamers, and Fans. Em: DHOEST, Alexander, MALLIET, Steven, SEGAERT, Barbara, HAERS, Jacques. (Org.). **The Borders of Subculture: Resistance and the Mainstream**. New York and London: Routledge, 2015.

YANG, Robert. If you walk in someone else's shoes, then you've taken their shoes": empathy machines as appropriation machines. **Radiator Blog**, 2017. Disponível em <http://www.blog.radiator.debaacle.us/2017/04/if-you-walk-in-someone-elses-shoes-then.html>. Acessado em junho de 2017.

_____. Stick Shift. **Itch.io**. Disponível em <https://radiatoryang.itch.io/stick-shift>. Acessado em junho de 2017

YODOVICH, Neta. "A Little Costumed Girl at a Sci-Fi Convention": Boundary Work as a Main Destigmatization Strategy Among Women Fans. **Women's Studies in Communication**, v. 39, n. 3, 2016, p. 289-307.

YOUNG, Stephanie L.; MCKIBBAN, Amie R. Creating safe places: A collaborative autoethnography on LGBT social activism. **Sexuality & Culture**, v. 18, n. 2, 2014. p. 361-384.

ZIMMERMAN, Eric, CHAPLIN, Heather. Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games. **Kotaku**, 2013. Disponível em <http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204> Acessado em junho de 2017

ZHOU, Coco. Trans girl dangerous. **The McGill Daily**, 2016. Disponível em <http://www.mcgilldaily.com/2016/11/trans-woman-dangerous/>. Acessado em junho de 2017

Ludografia:

DYS4IA. Anna Anthropy, 2012. Disponível em <https://w.itch.io/dys4ia>

FEMINAZI THE TRIGGERING. Svarog Studios e hyperborean Games, 2016. Disponível em

http://store.steampowered.com/app/585550/FEMINAZI_The_Triggering/

GEARS OF WARS 3. Big Huge Games, 2011.

HUGPUNX. Merritt Kopas, 2013. Disponível em <https://a-dire-fawn.itch.io/hugpunx>

KILL THE FAGGOT. Randall Herman , 2015

LIM. Merritt Kopas, 2013. Disponível em <https://a-dire-fawn.itch.io/lim>

MAINICHI. Mattie Bryce. Disponível em <http://www.mattiebrice.com/mainichi/>

OPRESSION OLYMPICS 2K16. Jessica Rose Marcotte, Sarah Fay Girard, Dietrich Squinkifer, 2016. <https://itch.io/jam/gamerella2016/rate/97319>

PAC-MAN. Namco, 1980.

QUEERS IN LOVE AT THE END OF THE WORLD. Anna Anthropy, 2015. Disponível em <http://auntiepixelante.com/endofttheworld/>

RADIATOR 2. Robert Yang, 2016. Disponível em <http://store.steampowered.com/app/385370/agecheck>

A RUSSIAN VALENTINE. Empty Fortress, 2014. Disponível em <https://emptyfortress.itch.io/a-russian-valentine>

STICK SHIFT. Robert Yang, 2014. Disponível em <https://radiatoryang.itch.io/stick-shift>

SUPER MARIO BROS. Nintendo, 1985

TERF WARS. Merritt Kopas, 2012.

ULTIMATE STAR COLLECTOR: WINNER OF THE UNIVERSE. Noon, Cerey e Vulvassaur, 2014. Disponível em <http://jingyi.me/starcollector/>