

A Morte dos Videogames: Comunidade queer e ironia em Quing's Quest IV: The Death of Videogames

Lucas Aguiar Goulart
Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, UFRGS
Porto Alegre, Brasil
la_goulart@hotmail.com

Henrique Caetano Nardi
Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, UFRGS
Porto Alegre, Brasil
hcnardi@gmail.com

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo discutir as relações entre a produção de jogos *indies* e como esses utilizam-se de vivências e culturas de comunidades específicas. Tomando como pressuposto o jogo *Quing's Quest IV: The Death of Videogames* e a cena *queer* californiana, analisa-se de que maneira esse jogo – embora composto por apenas uma pessoa – retrata uma série de estratégias políticas comumente empregadas pelas populações LGBTQ – como a ironia – para compor um posicionamento de resistência aos contextos normativos dos jogos digitais.

PALAVRAS CHAVE

SEXUALIDADE; GÊNERO; JOGOS DIGITAIS

PALAVRAS CHAVE DA ACM

THEORY; DESIGN

INTRODUÇÃO

Desde o final dos anos 2000, muito se conjectura e produz a respeito dos chamados “jogos *indies*” – jogos digitais compostos com pequenas equipes e orçamento reduzido. Tais jogos mantêm, muitas vezes, propostas e mecânicas inovadoras ou focadas em públicos e populações específicas, composições impossíveis para jogos que necessitam de amplo retorno financeiro como aqueles produzidos por multinacionais – os chamados AAA. Embora pouco discutido dentro do meio acadêmico, a relação entre jogos digitais *indie* e as comunidades que os produzem é um tópico de pesquisa produtivo, visto que possibilita o vislumbre das relações entre redes de produção de sentido comunitária, uso de tecnologia informática e as potências sociais dos jogos digitais.

Tais discussões são muito presentes na chamada “Cena Indie Queer” da Baía de San Francisco. Essa cena é composta por comunidades LGBTQ (lésbicas, gays, bissexuais, transexuais e *queer*) que produzem jogos pessoais, tendo como objetivo a constituição de uma cultura de jogo digital não mais centrada em experiências masculinas de guerra, dominação e na repetição incessante de mecânicas características, mas em possibilidades pessoais de liberdade artística, expressão, comunidade e

desejo – principalmente não-heterossexual e não-cisgênero [5]. 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 diferenciais e criar impactos artísticos e políticos. Para tanto, essa cena serve-se e identifica-se principalmente como *queer*: um termo que nomeia um movimento sobre gênero, sexualidade, raça e outros marcadores de diferença e/ou populações oprimidas que renegam o multiculturalismo assimilacionista, tendo como objetivo minar as próprias estruturas que constroem essas diferenças enquanto hierárquicas.

Entre os chamados “jogos icônicos” dessa cena, se encontra “*Quing's Quest VII: The Death of Videogames*”. Esse jogo de texto foi produzido por Dietrich “Squinky” Kiai em *Twine*. O jogo apresenta a história de Quing, um/a nobre não-binário/a (a própria palavra provém de um amálgama de rainha [queen] e rei [king]) do planeta Videogames, que juntamente com seu/sua primeiro/a-imediato/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”). A Morte dos/de Videogames (um trocadilho com o fim de um planeta / civilização de nome Videogames) é o subtítulo do jogo de Twine 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.

Quing's Quest foi composto em uma *Jam* chamada “Ruin Games 2014”. Essa *Jam* se organizou como uma resposta e resistência ao fenômeno / movimento chamado de *Gamergate* – uma série de ataques à mulheres, pessoas LGBTQs e pessoas não-brancas dentro da cultura dos jogos digitais [13]. Os membros desse movimento – embora formalmente preocupados com as relações entre produtores de jogos independentes e a crítica especializada – mantinham o discurso de que a entrada de pessoas não-brancas, não-masculinas, não-heterossexuais nos jogos os “destruiriam”, por essas pessoas não serem “*gamers* de verdade” [15] [11]. Assim, longe de focar-se em um

“público alvo” geral, *Quing’s Quest* é abertamente focado e composto por e para pessoas provenientes de culturas LGBTQ norte-americanas, sendo essa proposta impossível de ser negada ou lida como heterossexual, ao contrário de propostas LGBTQ presentes em mídias mais “convencionais” [3].

É interessante compreender *Quing’s Quest* como uma série de reapropriações paródicas tendo fins políticos – sendo então, a ironia, a principal ferramenta do jogo. Autores como Lee Edelman [4] reconhecem que a ironia é uma força ao mesmo tempo de redimensionamento e destruição do *status quo*. Isso porque essa comporia relações onde trespassaria referências importantes para a manutenção desse *status* em nossa sociedade (noções como hierarquia, dominação, relações de saber-poder disciplinares, etc). Quando organizada em relação à culturas LGBTQ, a ironia se compõe enquanto 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*.

Porém, embora conserve bem essa perspectiva de resistência à assimilação do *status quo*, nem sempre essas reapropriações seriam destrutivas, podendo ser produtivas de impactos e possibilidades diferenciais. Donna Haraway [7] enxerga a ironia como central para seu conceito de “ciborgue”. Isso porque o ciborgue harawayano não está necessariamente ligado a um amálgama entre seres biológicos e tecnologias como o termo inicialmente dá a entender. Esse na realidade se compõe por alianças entre diferentes conceitos e ferramentas, provenientes de bases ontológicas e históricas heterogêneas, ferindo a “lógica” linear e disciplinar. Assim, a “ironia” seria, para a autora, uma forma de relacionar conceitos completamente diferentes, que teoricamente não pertencem ao mesmo paradigma (ou ainda que pareçam contraditórios), mas que se potencializam para um dado objetivo político. Dessa maneira, é possível pensar – inicialmente – como um ambiente altamente tóxico e aparentemente orientado para homens, brancos, heterossexuais e cisgêneros pode produzir conteúdos que potencializem a abertura de outras possibilidades para pessoas LGBTQ (ou mesmo possibilidades outras para esse “público tradicional”). José Esteban Muñoz nomeia esse processo como “desidentificação” – a apropriação de produtos culturais por populações e indivíduos que não foram inicialmente contemplados por esses. Para o autor, tal processo não é uma alternativa para populações LGBTQ, mulheres e pessoas não-brancas, mas uma necessidade, visto que boa parte dos produtos culturais não são levados em consideração para o consumo, identificação e produção simbólica desses – e, quando o são, os colocam em posições subalternas ou estereotípicas [9].

Assim, a ironia de *Quing’s Quest* faz com que esse possa produzir reflexões potentes compondo ligações incomuns entre diversos tropos históricos dos jogos digitais, criando uma sátira da própria relação entre pessoas LGBTQ e o

ambiente tóxico dos jogos digitais. O próprio nome do jogo – “*Quing’s Quest*” – é uma sátira / reapropriação de *King’s Quest*, jogo clássico que é considerado um dos pioneiros do gênero conhecido como “adventure moderno”. 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*) [12]. 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* – história que foi deliberadamente apagada em prol de uma hegemonia branca e masculina, considerados um público alvo “mais propício” dos jogos digitais [14].

Essa composição centrada em jovens homens, brancos heterossexuais e cissexuais foi nomeada por Derrik Burrill como “*Boyhood*”. Para o autor, a cultura dos jogos digitais acaba por constituir-se dentro de estruturas de significado que repetem símbolos compreendidos dentro da socialização masculina – fenômeno que também inclui certos segmentos de filmes, séries, literatura e quadrinhos, principalmente aqueles ligados à dita “cultura *nerd / geek*”. A presença desses elementos tem como objetivo reencenar os “mitos de passagem” que caracterizava o “*tornae-se*” – sendo esse homem considerado como ser forte, raivoso, violento, conquistador e dominador (de mulheres e de outros homens). Tais mitos acabaram se tornando impossíveis na era pós-industrial do capitalismo tardio, restringindo-se então a apenas uma fantasia, um modelo de masculinidade romantizado e impossível. Dessa maneira, no contexto das culturas de jogo digital, o *Boyhood* se torna um valioso instrumento simbólico para a masculinidade ocidental: esses compõem um local fantasioso onde se pode “provar” sua hombridade, reencenando as atividades “clássicas” da fantasia romantizada da masculinidade (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). [1]

Tendo em vista o *boyhood*, boa parte dos jogos digitais compõem-se de uma proposição narrativa chamada *Power Fantasy*. Essa tem como objetivo inserir o/a jogador/a dentro de um mundo fictício 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. 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, *Quing's Quest* propõe 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. Essa é também uma *Power Fantasy* – mas uma *Power Fantasy Queer*, onde tudo aquilo que inicialmente marcava pessoas e culturas LGBTQ como “inadequadas” ou “fora” do escopo do jogador é o que acaba tornando a resistência e a luta possível.

Assim, é fundamental notar como a ironia e o humor na qual *Quing's Quest* está inserido é central não apenas para sua narrativa, mas como uma resistência e possibilidade de construção de mundo. Em minha pesquisa sobre uma parada LGBTQ no jogo World of Warcraft [6], observei que a ironia era utilizada principalmente em momentos onde qualquer possibilidade de diálogo com jogadores/as que questionavam a necessidade de representações LGBTQ dentro da cultura de jogos digitais era impossível. José Esteban Muñoz [10], assim como Haraway, reconhece na ironia uma posição 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. Sendo assim, o papel da ironia é o de manter juntas questões que parecem, inicialmente, impossíveis – ou seja, um jogo digital, composto por e para populações que não seriam “verdadeiramente gamers” conclamando-os à destruir a cultura misógina, homofóbica e racista dos jogos digitais – embora essa tenha sido fundada e proliferada por mulheres, LGBTQ e pessoas não-brancas.

Essa posição é compreendida por Muñoz como uma “construção utópica”. Para o autor a compreensão de *queer* seria um movimento de composição social que ainda estaria por vir – ou seja, uma utopia organizadora. Muñoz compreende que a utopia, longe de representar uma leitura inocente do presente seria, na realidade, uma leitura crítica da cultura contemporânea, onde se localiza o planejamento e construção uma possibilidade de futuro diferencial. Dessa maneira, *Quing's Quest* teria 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. Seria assim um trabalho, ao mesmo tempo, de *Worldmaking* e de *Worldbuilding*. *Worldmaking*, para Muñoz, seria a constituição de discursos culturais que apresentariam elementos simbólicos que possibilitam diferentes compreensões das vivências, identidades e composições contrapúblicas – tornando possível a materialização e o reconhecimento de identidades sexuais dissonantes da norma [10]. 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.

Esse *Quing's Quest*, esse processo de *Worldmaking / Worldbuilding* acaba por propor um mundo *queer* utópico baseado em uma *Power Fantasy*. Porém, é fundamental notar que esse jogo não constitui uma chamada “utopias perfeitas” em relação ao gênero e à sexualidade. Comparativamente, tais “utopias perfeitas” são constituídas em universos onde, pretensamente, as estruturas de diferença (raça, gênero, sexualidade) foram abolidas como um “processo natural” do progresso – como, por exemplo, nos universos transmídia de *Star Trek*, *Star Wars* ou da franquia de jogos e livros *Mass Effect*. Essas utopias são muito comuns dentro da ficção científica tradicional, onde se coloca uma inexistência de violência e preconceito explícitos em relação à raça, gênero e sexualidade. Embora essa composição pareça inicialmente utópica, essa acaba propondo um ambiente de anedonia, contrariando a compreensão de coletivos e da inclusão baseada na alteridade, resultando em uma “utopia sem diferenças”. Diferente dessa utopia anedônica, a utopia de *Quing's Quest* não compõe uma visão de futuro onde as problemáticas, violências e sofrimento causados pela diferença não mais existam ou importem, mas sim um arranjo alternativo calcado na desidentificação de elementos da cultura pop – principalmente de gêneros narrativos (literatura, quadrinhos, videogames e cinema) ligados à cultura nerd. Essa desidentificação cria um ambiente onde a norma não só pode ser resistida, mas resistida por aquilo que faz dessas culturas invisibiliza e excluídas únicas e singulares.

Dessa maneira, a análise de jogos como *Quing's Quest* não como um produto fechado, mas como uma composição coletiva (mesmo que produzida por apenas um/a autor/a), organizada com fins políticos e utilizando-se de ferramentas históricas para organizar uma resistência simbólica dentro dos jogos digitais. Essas composições, então, longe de simplesmente criarem um “produto alternativo” (que poderia, assim, ser vendido a um “público alvo” específico LGBTQ), acabam por enfrentar os próprios jogos digitais e perturbar os mecanismos que propõem jogos acrílicos, ao mesmo tempo em que desafia a “identidade nerd” centrada na exclusão.

REFERÊNCIAS:

1. Derek A. Burrill, 2008. *Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture*. Nova York: Peter Lang Publishing.
2. Katherine Cross, 2014. *Know & Tell - The literary renaissance of trans women writers*. Acessado em agosto de 2017, em <https://www.bitchmedia.org/article/know-tell->

[trans-women-literary-fiction-nonfiction-writing-publishing.](#)

3. Alexander Doty, 1993. Making things perfectly queer: Interpreting mass culture. University of Minnesota Press.
4. Lee Edelman, 2004. No future: Queer theory and the death drive. Duke University Press.
5. Laura Fantone, 2014. Video Games and Queerness in California. *Digital Creativity*, v. 25, n. 4, pp. 357 – 359.
6. Lucas Goulart, 2012. Proudmoore Pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul
7. Donna Haraway, 2000. 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.
8. Merritt Kopas, 2015. *Video Games for Humans: Twine Authors in Conversation*. San Francisco: Instar Books.
9. José Esteban Muñoz, 1999. *Disidentifications: Queers of color and the performance of politics*. University of Minnesota Press
10. José Esteban Muñoz, 2009. *Cruising utopia: The then and there of queer futurity*. NYU Press
11. Benjamin Paaßen, Thekla Morgenroth; Michelle Stratemeyer, 2017. . What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, v. 76, n. 7-8, p. 421-435.
12. Sheri Graener Ray, 2004. Gender inclusive game design. *Expanding the market*. Hingham, Charles River Media.
13. Michael Salter, 2017. From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse. *Crime, Media, Culture*, p. 1 - 18. Doi: 10.1177/1741659017690893
14. Adrienne Shaw, 2014. *Gaming at The Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Videogame Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press
15. Adrienne Shaw, 2013. On not becoming gamers: Moving beyond the constructed audience. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, n. 2. Disponível em <http://adanewmedia.org/2013/06/issue2-shaw/>