

O que é Queer sobre os Estudos de Jogos Queer? Breve Histórico e Tendências de um Campo em Expansão

Lucas Aguiar Goulart⁵

Resumo: Este artigo tem como objetivo discorrer acerca dos Estudos de Jogos Queer, um campo de estudos que tem como objetivo analisar a cultura dos jogos digitais utilizando-se de uma ótica crítica centrada na produção de hierarquias, economias e fantasias que sustentam as ideias de gênero e sexualidade em um dado espaço. Compreendendo os movimentos históricos necessários para o aparecimento deste campo além das atuais tendências de pesquisa do mesmo, circunscrevem-se as novas possibilidades delineadas pelo campo, além das relações de encontro e desencontro com as teorias vigentes.

Palavras Chave: Sexualidade, Jogos Digitais, Gênero; Queer

⁵ Doutor em Psicologia Social e Institucional pela UFRGS. Bolsista de pós-doutorado pela UNIP. E-mail: la_goulart@hotmail.com

Queer, Toxicidade, Gamergate

“As discussões sobre jogos e diversidade sexual são algo muito recente”. Com recorrência esta frase é repetida quando a existência de estudos sobre de jogos digitais e movimentos LGBTQ+ é citada. Contudo, as discussões em relação a identidades LGBTQ+ e as críticas produzidas por essas comunidades já estão presentes na cultura de jogos digitais há pelo menos 10 anos, tendo sido influenciadas por diferentes movimentos – de críticas provenientes da cultura da militância LGBTQ+ às complicadas relações com a indústria e tensões internas com outros acadêmicos dos estudos de jogos. Esta é uma relação não apenas com um panorama histórico próprio, mas cujo debate apresenta diversas nuances, que abarcam desde compreensões clássicas como “representação” em jogos digitais até embates contemporâneos a respeito das maneiras mais adequadas de se lidar com o mercado, passando também por discussões centrais nos estudos queer como vulnerabilidade, comunidade e desejo. Desse contexto – do encontro entre culturas produzidas nas margens da economia sexual e de gênero com uma cultura multifacetada como a de jogos digitais – nasce então o que se chama de “Estudos de Jogos Queer”. Por estas razões, autores reconhecem essa disciplina como “Jovem, mas não nova” (HARPER, TAYLOR, ADAMS, 2018).

Assim, esse artigo tem como objetivo fazer uma breve revisão histórica do tema, circunscrevendo importantes movimentos para a constituição do que se convencionou chamar de Estudos de Jogos Queer (Queer Game Studies) – o encontro entre teorias queer e os jogos digitais. Dessa maneira, visamos desafiar exatamente as compreensões de “novidade” e de “autores pioneiros” tão comuns na discussão desses temas. Esta não é uma tarefa apenas metodológica e epistemológica, mas também política – a compreensão de “memória” nas culturas LGBT são fundamentais para evitar apagamentos de diferentes modos de viver pela compreensão monolítica da cis-heteronormatividade (BUTLER, 1990). Assim, serão mapeadas tendências dos

Estudos de Jogos Queer, juntamente com alguns exemplos de trabalhos nestes quesitos, tanto norte-americanos e europeus quanto em trabalhos brasileiros⁶.

Apesar dessa existência de reconhecidos movimentos Queer dentro dos jogos digitais, a compreensão de que essa presença seja recente se dá pela compreensão que jogos digitais são considerados, por excelência, um meio hostil a marcadores de diferença de gênero, raça e sexualidade. Essa cultura é historicamente composta por e para homens heterossexuais, cissexuais brancos durante pelo menos 20 anos - sendo essa a chamada “hegemonia do jogar” (FRON at all, 2007) -, e a experiência dos jogos é baseada em fantasias de poder masculino de dominação, onde qualquer questionamento a essas fantasias é visto como disruptivo e potencialmente anulador da experiência diferencial dos jogos digitais (BURRIL, 2008).

Essa centralidade da masculinidade hegemônica acaba por outorgar aos jogos digitais uma compreensão de “Comunidade Tóxica” – ou seja, ambientes hiper competitivos, onde comportamentos como abuso verbal, assédio e agressividade são costumeiros e até mesmo esperados. Assim como outros ambientes homosociais e heterossexuais masculinos – e como a própria área de tecnologia - tanto mulheres cis-heterossexuais como pessoas LGBTQ+ acabam ficando mais vulneráveis e suscetíveis a esses comportamentos violentos, além de tornarem-se ainda mais vulneráveis a opressões estruturais (como homofobia, misoginia e assédio sexual), que se potencializam nesses ambientes (CONSALVO 2012, MASSANARI 2015, BLODGETT E SALTER 2017).

Entretanto, uma série de violências organizadas contra mulheres e pessoas não brancas e/ou LGBTQ+ ocorridas em 2014 – o chamado Gamergate – tomaram uma proporção ainda mais acentuada, visibilizando a hegemonia do jogar masculina, branca e heterossexual, além de atestar a existência de violência sistêmica e resistência a

⁶ A presença africana e asiática nos Estudos de Jogos Queer ainda é muito restrita, apesar de estudos acerca de gênero e jogos sejam bastante proeminentes na Ásia – especialmente na China, Coreia, Japão, Singapura e Taiwan (KAFAI at all 2008)

peessoas fora desse padrão por parte da indústria e comunidade. Essa visibilização acabou por inaugurar uma série de novas dinâmicas na indústria e na cultura de jogos digitais, migrando as discussões de gênero e sexualidade nessa mídia da margem para o centro das culturas de produção e consumo. A compreensão da negligência da indústria de jogos com o público não-cissexual, não-heterossexual, não-masculino e não-branco (chamado, de modo guarda-chuva, como “diverso”) acabou aparecendo para públicos não-jogadores como, ao mesmo tempo, uma falha ética e mercadológica. (GOULART E NARDI, 2017). Esse evento – e as medidas de marketing provenientes dele – inauguraram novas dinâmicas: discursos mercadológicos, antes utilizados para justificar a invisibilidade e estereotipia de populações LGBTQ+ nessas culturas agora podem ser utilizadas como argumento para o efeito oposto, defendendo a representação “diversa” como “direito mercadológico” (GOULART, BLANCO E HENNIGEN, 2020). Dessa maneira, uma comunidade antes compreendida como “resistência” agora faz parte de um planejamento mais extenso de expansões de mercado.

Ao mesmo tempo, tencionando com essas compreensões, temos uma série de questionamentos a tendências mercadológicas assimilacionistas, provenientes especialmente de cenas culturais de crítica cultural e de produção de jogos queer. A discussão das possibilidades que a crítica queer oferece aos jogos digitais, e qual a relação entre reconhecimento, pink money, fantasias de pertencimento e posições marginais ecoa discussões provenientes de movimentos sociais LGBTQ+ mais amplos (HALPERIN 2009, EDELMAN 2022). Dessa forma, recapitular os movimentos que serviram como condição de possibilidade de estudos de jogos Queer, assim como suas principais tendências, mostra-se importante nesse momento de crise.

O Girl Games Movement e Estudos de Representação

Embora inicialmente relegada a certos movimentos específicos, a crítica feminista aos jogos digitais sempre foi ativa e atuante desde os primórdios dos jogos digitais como mídia comercial. Um exemplo bastante clássico se deu em relação a *Custers Revenge* (1982) – jogo erótico do console Atari 2600, que representava o estupro de uma nativo-americana por um histórico general norte-americano. Críticas em revistas feministas e protestos de rua contra o jogo foram prontamente organizados, fazendo com que a empresa produtora do console negasse qualquer apoio em relação ao jogo, e a esse saindo (temporariamente) do mercado (DONOVAN, 2010).

Contudo, um movimento organizado para pensar os jogos em relação a seu impacto social em meninas e mulheres surgiu apenas no meio dos anos 1990. A compreensão de que os jogos digitais eram “para meninos” (e não mais “para famílias” como era compreendido anteriormente) sedimentou-se no meio dos anos 1980, sendo os jogos e propagandas ligadas a valores tidos como “masculinos” e sexismo frutos dessa época (DONOVAN, 2010). Quando a indústria compreendeu o papel de mulheres e meninas como consumidoras de jogos no início dos anos 1990, produziram jogos que aludiam a estereótipos femininos – jogos da marca Barbie, jogos sobre afazeres domésticos ou jogos excessivamente “fofos” – o que foi chamado de “pink games”, sedimentando e compondo então uma diferença essencialista e uma distância entre públicos femininos e masculinos. (GOULART E HENNIGEN 2014).

Dessa maneira, uma problemática acabou sendo formulada por uma série de acadêmicas feministas: se os jogos digitais tem sido, desde a década de 1980, uma forma de inserção de jovens na área de tecnologia, a composição de jogos que ou não interessassem meninas ou as recolocasse em uma posição estereotipada estariam afastando-as das crescentes áreas de desenvolvimento tecno-científico, produzindo a discrepância de gênero nessa indústria, o chamado gender gap. Dessa maneira, tais

acadêmicas, juntamente com militantes feministas e game designers, formaram o Girls Games Movement, tendo como objetivo produzir jogos interessantes para meninas, que “compreendesse suas experiências”, o que se convencionou chamar de “Purple Games” - em referência à “Purple Moon”, estúdio de produção de jogos mais bem sucedido do movimento (BLANCO 2017).

Embora o movimento tenha perdido força e considerado encerrado no início dos anos 2000 (com a venda da Purple Moon para a Mattel), o movimento foi tão influente que tornou-se sinônimo das produções sobre de gênero e jogos digitais. As produções derivadas dessas experiências (e formulações mais contemporâneas baseadas nesse movimento) acabou resultado em três livros – From Barbie to Mortal Kombat (CASSEL E JENKINS, 2008), Beyond Barbie and Mortal Kombat (KAFAI at all 2008) e Diversifying Barbie and Mortal Kombat (KAFAI, RICHARD, TYNES, 2017) – considerados norteadores para os movimentos relativos a gênero e jogos digitais. O primeiro livro, produzido ainda com o movimento em voga, demonstra-se enquanto mais “funcional”, compreendendo entrevistas com produtoras da indústria e artigos sobre diferenças entre gêneros para compor modelos de design interessantes para jovens mulheres – cuja influência é visível no trabalho de importantes acadêmicas como Sheri Graener Ray (2004) e Mary Flanagan (2009). Já Beyond Barbie and Mortal Kombat centra-se mais em uma crítica das questões sistêmicas que impedem mulheres e meninas de acessarem jogos digitais – tanto do ponto de vista simbólico (toxicidade do conteúdo dos jogos / online) quanto do ponto de vista material (misoginia e dificuldades de acesso à esfera pública), tendo um foco menos estadunidense e mais forma global. Já Diversifying Barbie and Mortal Kombat tem como centro o acesso e a experiência de meninas e mulheres com jogos dentro de comunidades interseccionais, tomando especial interesse em intersecções de gênero e raça.

O Girl Games Movement apresenta uma influência não apenas em movimentos acerca de gênero, mas também de sexualidade. A relação íntima entre crítica cultural e

produção, assim como discussões de acesso e uso de tecnologias são também centrais nos Estudos de Jogos Queer. Entretanto, outro elemento conceitual central ao Girl Games Movement também é presente nos estudos queer de videogame: a compreensão de “Representação”. Conceito influente nos estudos de mídia, a ideia de “representação” provém de uma compreensão que os objetos midiáticos tem o poder de focalizar simbolicamente elementos, mantendo uma hegemonia na forma de compreender dada identidade ou fenômeno, compondo como monolíticos construtos originalmente complexos e multifacetados. Em relação ao papel das mulheres em jogos digitais, este papel seria a “objetificação” – uma leitura da teoria de “olhar masculino” de Laura Mulvey - onde o único papel possível para as mulheres seria serem sexualizadas para o interesse de homens e meninos⁷. Dessa maneira, um rearranjo da representação seria necessária para que mulheres e meninas se identificassem com os jogos e pudessem acessá-los. Embora a fixidez desse conceito e da assunção de “identificação direta” já tenha sido questionada na época (KENNEDY, 2002) essa é interpelada de maneira mais frontal pelo Queer Games Movement, ponderando possibilidades de identificação e desejo discrepantes, feitos por públicos e coletivos diferentes daqueles à qual os produtos de mídia foram pensados (MUÑOZ 1999, SHAWN 2014, GOULART 2017).

Estudos Queer, Cyberqueer e estudos queer de cultura pop

O vocábulo “queer” provém de uma palavra injuriosa da língua inglesa para designar algo, ligado principalmente à sexualidade, que não está de acordo com o status quo, sendo na maioria das vezes utilizado enquanto xingamento. Essa palavra foi reapropriada pelas comunidades LGBTQ+, deslocada de um ponto injurioso para uma

⁷ Compreendo que a leitura de “objetificação” atrelada à Mulvey, do modo como utilizado em alguns trabalhos midiáticos, é limitado. Isso porque a “objetificação” é vista como necessariamente um papel único e passivo, enquanto para a autora – por sua utilização do conceito laciano de significante – compreende que essa é uma posição situacional, podendo ser rearranjada, manipulada e subvertida. Esta deixa tais compreensões mais evidentes em seu post scriptum do texto (MULVEY, 1989)

unidade entre diferentes identidades sexualidades não-heterossexuais e gêneros não-cissexuais (ou mesmo comportamentos / identidades que rompem com a “normalidade” orientada pela cis-heteronormatividade). Atualmente, a palavra tem sido utilizada como “termo guarda-chuva” para se referir a pessoas LGBT ou ainda a identidades como de gênero não-binária.

Ao contrário dessa compreensão identitária, a ideia de “estudos queer” nasce das experiências das populações LGBTQ+ durante o período da AIDS nos Estados Unidos, proveniente das necessidades de pensar a composição das vivências de gênero e sexualidade em diferentes esferas, como a moral (e as fantasias que a sustentam), relações com o Estado, produções culturais, relações de raça, história de composições subjetivas e sociais, etc. Assim, nasce não apenas uma perspectiva de mapear de que forma as sexualidades e os gêneros LGBTQ+ eram produzidos enquanto faceta / contraposição à cis-heterossexualidade, mas também uma necessidade de estudo da composição das normas e da normalidade, de que maneira se compunha e sedimenta a hierarquia moral sexual, como essas normatizações falhavam, e quais os significados dessas ditas falhas. Assim estes estudos compõem uma perspectiva radical e anti-assimilacionista de questionamento das instituições e da produção subjetiva que orientam as sexualidades e os gêneros. De acordo com Eve Kosofski Sedgwick, os estudos queer tem como objetivo mapear uma gama aberta de “possibilidades, frestas, sobreposições, dissonâncias e ressonâncias, lapsos e excessos de significado” de sexualidades e gêneros, compreendendo-os de maneira múltipla (SEDGWICK, 1993). Assim, para esses estudos, a ideia de “queer” não apenas apoia-se enquanto substantivo identitário, mas também enquanto verbo – ou seja, queerizar (“to queer”), que costuma significar operar uma análise de produções e reproduções de identidades, fantasias e elementos simbólicos que sustentam as relações de gênero e sexualidade destes dados espaços (GRIFFNEY E O’ROURKE, 2016). Compreendemos que duas facetas desses estudos que tinham como objetivo “queerizar” a compreensão de espaços sociais

vigoram no histórico dos Estudos de Jogos Queer: o “cyberqueer” e estudos de cultura pop.

Dessa forma, os meios digitais e computacionais, mesmo em seu primórdio, foram um local privilegiado desse tipo de leitura, o que convencionou-se chamar de “cyberqueer”. Esta denominação foi utilizada com diversos significados: inicialmente, para mapear espaços de sociabilização utilizados por pessoas LGBTQ em estágios iniciais da internet, como em chats e BBS (WAKEFORD, 1998; 2000); modos nas quais afetos queer deslocam-se de maneira descorporificada orientando-se enquanto pura potência (MORTON, 1995), e nas possibilidades de produção de sociabilidade e economias internas de sexualidades não-heterossexuais (especialmente homens gays) dentro de plataformas digitais (TUDOR 2012). Dessa maneira, as concepções de “cyberqueer” acompanharam os estudos digitais: de um mapeamento da chamada web 1.0, passando por uma fase “tecnoutópica” e chegando a uma compreensão de ambientes que, mesmo não sendo “descorporificados”, oferecem elementos diferenciais para produções subjetivas de desejo e identidade sexual e de gênero (GOULART E HENNIGEN 2014; RODAT, 2014).

Ao mesmo tempo, por ter se gestado especialmente em disciplinas como a literatura comparada e de estudos psicanalíticos, os estudos queer sempre se utilizaram de peças de mídia – especialmente o cinema e a literatura – para empreender suas análises desde seus primórdios, que se inicia com leituras psicanalíticas do cinema como fez Teresa de Lauretis em *The Technology of Gender* (1987), leituras de peças medievais de como relações homosociais que sustentavam a heterossexualidade em *Between Men*, de Eve Kosofsky Sedgwick (1989), ou das influências da “presença invisível” de produções LGBT na história do cinema como em *Making Things Perfectly Queer* (1993). Assim, propiciara-se análises da cultura pop por uma perspectiva queer – não apenas a respeito de figuras não-heterossexuais e não-cisgêneras, mas uma leitura crítica de construtos ligados à continuidade da

“normalidade” heteronormativa. Autores como Jack Halberstan aludem à análise não apenas de peças de mídia especificamente sobre sexualidade e gênero, mas de peças de mídia especialmente populares – como filmes de comédia, desenhos da Pixar e divas pop. O autor compreende que é de suma importância atrelar-se ao que esse chama de “Baixa Teoria” – a tentativa de observar o deslocamento de conceitos que sustentam a cis-heteronormatividade em produtos populares e considerados “anti-intelectuais”. Entre esses conceitos o autor reconhece especialmente a compreensão de “fracasso” enquanto identificação com as posições de vida queer, resistentes à lógica do amor romântico e do sucesso capitalista (HALBERSTAN, 2011); a lógica do tempo voltado ao “crescimento” (reprodutivo do capitalismo) e da reprodução (HALBERSTAN, 2005) e ao questionamento público do que seria “normalidade” e da necessidade de alcançá-lo (HALBERSTAN, 2012)

Dessa maneira, a existência de movimentos anteriores sobre feminismo nos jogos digitais, a compreensão de ambientes mediados por computador como espaços diferenciais para compreender as hierarquias e produções do gênero e da sexualidade, assim como as tendências midiáticas (e populares) dos estudos queer já poderiam demonstrar de que maneira os jogos digitais tornaram-se um interesse para que remeteu à materialização dos Estudos de Jogos Queer. Entretanto, existiam problemáticas em relação à ideologia e metodologia destes frente ao nascimento dos Estudos de Jogos enquanto disciplina.

A ascensão dos Estudos de Jogos

A noção contemporânea que temos de “Estudos de Jogos” costuma ser vinculada à chamada “terceira onda” de produção conceitual a respeito de jogos, perpassando as produções primárias acerca de usos matemáticos da teoria de jogos e das compreensões sociológicas e psicológicas da segunda onda, como nas produções clássicas de Johan

Huizinga (2012) e Roger Caillois (2017). Esta terceira onda de estudos de jogos foi a primeira que compreendeu como seu objeto direto a relação entre jogador(a) e os algoritmos que regem os jogos (FRAGOSO E AMARO, 2018). Dessa maneira, o que hoje chama-se de “Estudos de Jogos” (Game Studies) nasce dentro de universidades europeias, provindo de uma necessidade disciplinar que tomasse os jogos digitais como objeto das análises, não como expressão ou exemplo de outros fenômenos atrelados (MAYRA, 2008)

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. Por ter se iniciado primeiramente em departamentos de mídia, cinema e/ou performances artísticas, o estudo dos jogos digitais seguiu metodologias de pesquisa dos estudos cinematográficos e do teatro – ou seja, sistemas de análise baseados na compreensão dos jogos digitais enquanto “narrativas”. Contudo, discussões iniciadas por Espen Aarseth (1997), Jesper Juul (2003) e Gonzalo Frasca (1999) assim como o primeiro número da revista “Game Studies” (2001) contestaram as possibilidades práticas considerar jogos digitais como simplesmente narrativas. Isso porque para os autores a centralidade desses estaria no jogar e nos sistemas de simulação e feedback provenientes da relação entre jogadores(as), jogos e sistemas computacionais. 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. Assim, foi proposta uma compreensão mais sistemática de estudar jogos, buscando evitar o que alguns autores chamaram de “formação desleixada” na atuação de pesquisa com jogos digitais (Aarseth, 2004).

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

político. Autoras/es como Marie-Laure Ryan (2001) acusaram ludologistas de manter uma “ludologia radical”, 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” (sic) dos “Game Studies” pelos departamentos e estudos de cinema e mídia (Aarseth, 2001). Em contrapartida, Janet Murray (2005) - considerada a figura de maior expressão na chamada “narratologia” e duramente atacada por ludologistas - afirmou que a caricaturização dos “narrativistas” enquanto autores antiquados e contrários à constituição de um campo específico para os jogos digitais seria apenas 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 nos estudos de mídia. Esses embates, para a autora, seriam meramente ideológicos e não provenientes apenas de uma discussão ontológica.

Esse embate acabou gerando duas visíveis dificuldades para os estudos de gênero e sexualidade nesse campo. Primeiramente, a centralidade em definir as problemáticas da nova disciplina de maneira sedimentada, privilegiando a relação entre jogador(a) e sistema focada e local, em detrimento a discussões dos estudos culturais ou análises do imaginário, citando um temor de que tais metodologias abririam espaço para “invasão” dos Estudos de Mídia na disciplina (AARSETH 2007). O desencorajamento de uso dessas metodologias críticas acabou resultando em um campo avesso a análises relativas a classe, raça, sexualidade e gênero, rejeitando e invisibilizando uma série de pesquisas construídas anteriormente, como o já comentado Girls Games Movement (PHILLIPS, 2020a). Juntamente com essa problemática metodológica, a postura agressiva, polemista e desafiadora dos primeiros narratologistas (em sua grande maioria homens europeus), com ataques a teorias (e teóricas) ligados aos estudos de mídia acabou afastando muitas estudiosas feministas que se interessavam em compor essa nova disciplina (VOSSEN 2018, MURRAY 2017). Dessa maneira, é possível enxergar

uma relação de mimese entre o campo acadêmico dos jogos e as violentas sociabilidades e coletividades dos jogos digitais em si, privilegiando a competitividade e excluindo sujeitos não-masculinos ou discussões acerca de política ou impactos simbólicos dos jogos digitais (PHILLIPS, 2020b)

Apesar deste contexto inicial avesso a compreensões não-sistemáticas de estudos de jogos, trabalhos de cunho etnográfico acabaram rompendo essa barreira disciplinar e ampliando o campo (para o que seria chamado de “quarta onda” dos jogos digitais [FRAGOSO E AMARO, 2018]). Isso porque temas caros tanto para ludologistas - a localização do(a) jogador(a) enquanto fenômeno local e material – como para leituras críticas – a centralidade da cultura para a corporificação do/a pesquisador/a – convergem no trabalho etnográfico (SUNDÉN E SVENINGSSON, 2012). Dessa maneira, leituras feministas (e posteriormente queer) deram-se por meio de trabalhos de etnografia digital, especialmente em MMOs⁸, com trabalhos como o de T.L. Taylor (2009), Constance Steinkuhler (2006) e especialmente, Jenny Sundén. Vinculada ao mesmo tempo a grupos de Game Studies de Asper Aarseth e de estudos ciberfeminista do afeto, Sundén inicia trabalhando com observações etnográficas do jogo World of Warcraft. Nestas observações acaba antecipando uma série de discussões muito importantes para os estudos de jogos queer, como de que maneira pessoas LGBTQ+ organizam-se materialmente dentro dos jogos online (SUNDÉN, 2009), como as organizações afetivas acabam delineando maneiras únicas de corporificação não-heterossexual, não-cisgênera dentro dos jogos digitais (SUNDÉN, 2010), além de discutir de que forma tentativas de manutenção da cis-heteronormatividade e sexismo em jogos podem ser ressignificados como desejos sexuais abertamente queer (SUNDEN, 2012).

⁸ MMO são um gênero de jogo digital online onde faz-se um personagem e se interage tanto com seres programados pelo jogo (na maior parte adversários) quanto outros/as jogadores/as. Já foi considerado o gênero de jogo mais popular, especialmente até o meio dos anos 2010 (por isso a grande quantidade de pesquisas neste tipo de jogo), sendo considerado hoje um gênero de nicho.

Dessa maneira, aberturas para essas discussões começaram a aparecer dentro dos Estudos de Jogos, existindo inclusive um certo “apoio institucional” dessa onda ludologista ao campo – seja em participações em eventos relacionados a esses (o ludologista Jesper Juul participou de uma discussão juntamente com o teórico queer Jack Halberstan sobre “fracasso nos jogos” [RUBERG, 2018]) e a revista Game Studies organizou um dossiê especial sobre jogos queer em 2018. Entretanto, autoras feministas chamam atenção para o quanto estas ainda se encontram vulneráveis dentro dessa disciplina, seja por jogadores/as ligados ao Gamergate e à alt-right (CHESS E SHAW, 2016) seja por perseguições internas, onde por vezes discussões teóricas perpassam os espaços destinados a essas (PHILLIPS, 2020a).

Produção de comunidades e arquivismo

Inicialmente, os Queer Games Studies (que ainda não respondia por essa denominação), voltaram-se para comunidades de produção de jogos LGBTQ+, em especial à chamada Cena de Produção de Jogos da Baía de San Francisco, nos Estados Unidos. Embora anteriormente a discussão acerca de comunidades existisse, estas eram centradas apenas em comunidades online, como o servidor de Proudmoore, considerado um “servidor LGBTQ+” do jogo World of Warcraft desde 2006 (STABILE 2014, 2019; GOULART, NARDI E HENNIGEN 2015). Essas cenas de produção são comunidades que produzem jogos baseados em suas experiências 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, mas em liberdade artística, expressão, comunidade e desejo. Esta cena foi popularizada em uma reportagem no ano de 2013 no portal jornalístico Polygon (KEOGH, 2013), e era centrada principalmente na cidade de Oakland, na Baía de São Francisco. Essa 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). Um dos principais eventos dessa comunidade eram o “Queerness and Games Convention” (QGcon), encontro anual vigente desde 2013 (embora desde 2021 sua continuidade esteja incerta). Assim como no Girl Games Movement, boa parte das pessoas que compunham a cena eram acadêmicas vinculadas à UC Berkeley, universidade pública reconhecida como o “berço” dos estudos queer - e foram esses os primeiros autores escreverem acerca dessa comunidade, como Laura Fantone, Christopher Goetz, Teddy Pozo e Bonnie Ruberg (FANTONE 2014, GOETZ 2015, GOETZ, POZO E RUBERG, 2015). 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 – críticos/as, jornalistas ou trabalhadores da indústria mainstream. Posteriormente, outras análises foram feitas da cena, inclusive por pesquisadores brasileiros. Em minha etnografia da cena de Oakland, compreendo que essa matinha uma organização de sentidos e afetos com o objetivo de oferecer uma identificação via vulnerabilidade e expressão pessoal, que chamei de “coalizão vulnerável” (GOULART 2017). Essa compreensão também foi utilizada por outras autoras em diferentes contextos – como é o caso de Letícia Rodrigues, que reconheceu características parecidas em Game Jams femininas e eventos de jogos voltadas para diversidade (RODRIGUES 2021). Atualmente a compreensão de “comunidade” foi expandida devido à pandemia, sendo a relação entre comunidades LGBTQ e streamers⁹ que se identificam como tal um dos principais focos de pesquisa (RUBERG E LARK 2021)

As discussões sobre essa cena e os temas de produção, apropriação e análise queer de jogos ocorriam em formato interno, em publicações da universidade ou blogs. Entretanto a partir de 2015 o campo iniciava a tomar forma e chamar atenção da comunidade acadêmica norte-americana, ganhando dossiês especializados em

⁹ Streamers são performers que filmam-se jogando e interagindo com seu público.

publicações feministas como o Camera Obscura (2015) ou acerca de cultura LGBTQ+ como o QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking (2015), e outros artigos sendo publicados em periódicos com a mesma temática (no Brasil costumam ser publicados em periódicos de Mídia ou Sexualidade / Gênero). Posteriormente, o livro Queer Game Studies (RUBERG E SHAW, 2017) acabou sedimentando a criação e nomeação específica do campo, sendo popularizado ainda mais com a já remetida publicação especial na Game Studies em 2018. Compreensões mais internacionalizadas aparecem no livro Queerness in Play (HARPER, ADAMS, TAYLOR, 2019). No Brasil, o livro Videogames, Diversidade e Gênero: Pesquisa Científica e Acadêmica (BLANCO E GOULART, 2019) mescla discussões sobre representação feminina com discussões acerca de estudos de jogos queer.

Com a popularização do tema, iniciou-se um processo de indagação do passado dos jogos digitais LGBTQ+. Sendo o início das discussões específicas acerca de jogos digitais e sexualidade uma continuidade do que já se organizava em relação ao gênero (e a compreensão de “representação”), a primeira relação sobre essa presença foi a de “invisibilidade”. Entretanto, assim como preconizado pelos estudos queer, “invisibilidade” significaria muito mais táticas de apagamento de unidades de diferença e economias sexuais conflitantes com as hegemonias vigentes do que efetivamente a inexistência de modos de vida diferenciais à cis-heteronormatividade. Essas compreensões trazem à tona a figura do arquivista. Compreende-se que quando defronte a culturas ativamente apagadas para a continuidade da “normalidade” e do status quo, o arquivista ocupa uma posição política, onde encampa os esforços de diversos elementos (humanos e não-humanos) que lutaram pela sobrevivência e memória das vivências coletivas presentes em dado espaço (WAKIMOTO, BRUCE, PARTRIDGE, 2013). Dessa maneira, uma das mais influentes autoras e organizadoras dos Estudos de Jogos Queer, Adrienne Shaw, iniciou o LGBTQ Video Game Archive em 2014, com o objetivo de demonstrar as presenças LGBTQ+ na cultura de jogos apesar da dificuldade

destas de negociar essas presenças com as composições de público, modelo de negócios e publicidade das grandes corporações que promovem jogos *mainstream* (SHAWN, 2009). A autora reconhece a importância desse arquivo subdividindo-o não apenas em personagens abertamente LGBTQ+ (que são poucos), mas também a possíveis leituras, ações, textos e contextos dúbios, ou ainda traduções que modificam o ideário original¹⁰. Dessa maneira, o arquivo não se compõe uma amostra de “jogos com identificação LGBTQ+”, mas um panorama de possibilidades ambíguas, porém materializáveis (SHAWN 2017, SHAWN et al. 2019). Ao mesmo tempo, Shaw mantém um importante trabalho de expansão da ideia de “cultura de jogo digital”, reconhecendo que nem todas as pessoas que jogam se consideram “jogadoras” devido à “hegemonia do jogar” (ou seja, à identidade do gamer como um homem cis-heterossexual), mas ainda assim necessitando que essas sejam reconhecidas em suas práticas dentro da cultura. Assim, sua compreensão de “invisibilidade” não passa apenas por reconhecer conteúdos LGBTQ nos jogos, mas também práticas de jogo diversas que acabam não sendo corporificadas enquanto parte da cultura (SHAWN, 2009, 2010, 2012, 2014)

Apesar desses esforços, Cody Majeur (2020), utilizando como exemplo o site Gaymer.com (um dos pioneiros acerca de identidades não cis-heterossexuais e jogos digitais) atesta que culturas LGBTQ+ de jogos, por serem baseadas muitas vezes em ambientes online e contando com recursos simbólicos e materiais restritos, costumam manter o padrão de desaparecimento e “morte social” como aquelas identificadas em outras culturas LGBTQ+.

¹⁰ São reconhecidos os casos de Birdo – dinossauro rosa do jogo Mario Bros., que é identificado no manual como “um dinossauro macho que se reconhece como fêmea” (sic), uma tradução / adaptação do japonês para o inglês originalmente sem conteúdo LGBTQ, mas que acabou sendo reconhecido como uma alusão à transexualidade (ADAMS, 2019).

Queer Game Design

A organização diferencial das cenas ligadas ao Estudo Queer de Jogos se consolidou por questões ideológicas mas também por questões técnicas: boa parte dos participantes da cena eram provenientes de formações nas humanidades, não em áreas de produção de jogos. Designer influente da cena, Anna Anthropy argumenta que a progressiva complexificação dos jogos, assim como o intenso investimento (monetário e de tempo) necessário para o desfrute da mídia mainstream acabam por alienar o público, investindo muito pouco em compreensões, narrativas ou mecânicas complexas ou inventivas. Em seu livro “Rise of The Videogame Zinisters”, Anthropy advoga pelo direito de que pessoas sem conhecimentos técnicos possam pensar e criar jogos que ofereçam experiências baseadas na inventividade, criatividade e intimidade, sendo uma alternativa ao videogame que investe na repetição de padrões masculinos de dominação e violência. (ANTRHOPY, 2012)

Dessa maneira, boa parte das discussões dos Estudos de Jogos Queer são sobre como fazer jogos queer, ou como emular mecanicamente experiências que não são normalmente encontradas em jogos digitais (como medo, vergonha, desejo, etc). É importante notar a importância de algumas ferramentas de produção de jogos para as cenas queer de jogos digitais. Entre essas ferramentas se destaca especialmente o Twine – criador de metatextos digitais, altamente utilizado devido à sua facilidade. Com esta ferramenta uma série de jogos foram possíveis de serem criados com pouco ou nenhum conhecimento técnico, resultando em um coletivo descentralizado de produção, consumo e crítica de jogos e metatextos, deslocando a tradicional relação dual produtora corporativa – jogador/a (KOPAS, 2015; BRAGANÇA, L.; MOTA, R.; FANTINI, 2016). A utilização de controladores / joysticks diferenciais é também bastante comum

dentro da cena, desafiando a forma dos videogames simbolizarem e materializarem seu status quo (MARCOTTE, 2018). Essas modificações tem muitas vezes como objetivo a expansão háptica dos controles de jogos digitais, modificando esta função não mais para orientar feedbacks, mas para propiciar outras experiências sensoriais (POZO, 2018).

Assim, tomando em consideração a compreensão queer de questionar as produções de normalidade, por vezes jogos tidos como queer também podem ser revistos em seus usos por pessoas não-LGBTQ+. Bonnie Ruberg (2019) atenta para como o jogo *Gone Home* – jogo onde originalmente se investiga uma casa para descobrir o destino de uma família, especialmente um romance lésbico adolescente – pode, por suas mecânicas tradicionais, ser jogado de maneira completamente normativa, tendo como objetivo a “vitória” e ser bem sucedido/a. Assim, novamente, o que está em foco não é necessariamente o conteúdo dos jogos, mas suas práticas e usos.

Pós-Representatividade e “Queering Games”

Como parte de seu trabalho de “desinvisibilizar” práticas de jogo diversas, Adrienne Shaw (2014), em pesquisa a respeito das utilizações dos jogos digitais por pessoas LGBTQ+ na América do Norte, chega à conclusão de que o conceito das produtoras de jogos sobre quais seriam as demandas dessas populações são equivocadas. Enquanto a indústria investe em ações de “representatividade” – ou seja, a presença explícita e “positiva” de identidades marginalizadas - a maior parte do público observado pela autora demonstra demandas em relação à diferenciação dos jogos (ou seja, contra a repetição de tropos e mecânicas) e maior amplitude de questões emocionais do que por si só identitárias. Compreendida como “bom quando acontece”, a representação direta é bem vista pelo público LGBTQ, mas não necessariamente é o que os faz consumir ou não os jogos ou investirem em suas experiências. Dessa forma, a autora inaugura uma compreensão de “Pós-Representatividade”, aonde apesar de ainda

reconhecer a necessidade de promover os símbolos de materialização das identidades, propõe também que se atente para as possíveis mobilidades do olhar, compreendendo deslocamentos de sentido e arranjos localizados.

Um exemplo usado com certa regularidade desses deslocamentos de sentido pelos estudos de jogos Queer diz respeito ao jogo Bayonetta. Nesse jogo, a personagem principal é uma bruxa altamente sexualizada, com quadril e busto impossivelmente avantajados, utilizando roupas altamente ligadas a fetiches sadomasoquistas e mantendo o tempo todo poses sensuais para a câmera. Entretanto, a composição hiperbolicamente feminina e a sexualização inadequada acaba inferindo à personagem uma conotação paródica, como se essa fosse uma drag queen, utilizando símbolos exagerados de feminilidade para atestar a artificialidade do gênero (HARPER 2015, ARAÚJO E PEREIRA 2021). Além disso, a reiteração abundante dos símbolos de feminilidade acaba contrastando com a estética proveniente da igreja católica e o tom episcopal da trama, compondo uma crítica à dominação e restrição do feminino (PHILLIPS, 2020b). Ao mesmo tempo, a composição de uma pretensa “boa representação” de mulheres e homens gays pela indústria mainstream costuma estar ligada a estes serem colocados em “locais de poder” – ou seja, novamente reiterando que a única possibilidade de potência nestes espaços encontra-se na dominação e uso da violência, potencialmente promovendo tendências políticas assimilacionistas como o militarismo inclusivo e o homonacionalismo (YOUNGBLOOD 2018, MEJEUR 2020). Ao mesmo tempo, outras composições utilizadas para simbolizar vulnerabilidades de mulheres e pessoas LGBTQ+ que se utilizam da “empatia” encontram certa dificuldade política, pois criam um “escudo” que nega possibilidades de identificação de homens / pessoas heterossexuais com pessoas LGBTQ+, ao mesmo tempo que promovem uma auto-congratulação afetiva que não considera as questões sistêmicas envolvidas (POZO 2018, BLANCO 2019).

Dessa maneira, é possível compreender que, longe de buscar imagens fixas, os estudos de jogos queer costumam utilizar a ideia de “queerizar” os jogos digitais – ou seja, reorientar as possibilidades de olhar tendo como objetivo compor uma nova economia simbólica que transpareça não apenas as formas de normatização mas também alternativas a essa, ou ainda advogando para possibilidades afetivas dos mesmos. Bonnie Ruberg é uma pesquisadora que investe muito nesta tendência. Esta advoga que uma “retórica afetiva” os jogos não precisam ser, primeiramente, “divertidos”, mas que seu entretenimento pode estar exatamente em sentir-se frustrado e triste, desafiando a compreensão de que os jogos tem de ser “divertidos” e ampliando a gama afetiva dos mesmos. Essa gama afetiva expandida não apenas encontra-se em jogos tristes, mas também jogos “inúteis” (sem possibilidade ou mesmo objetivo de vitória) ou onde joga-se para perder, acessando assim perspectivas impossíveis dentro de uma lógica de dominação, competitividade e vitória dos jogos digitais (RUBERG, 2015). A possibilidade de “queerizar” os jogos provém de provocações como as de Halberstan, utilizando as potencialidades dos jogos digitais de modificarem as noções de temporalidade – seja para pensar a manipulação do tempo como uma possibilidade quando não habita-se a heteronormatividade reprodutiva (KNUTSON, 2018), seja para compor um senso de aflição, frustração e imediatismo que emula temporalidades queer (LO, 2017). Ao mesmo tempo, essas possibilidades de “queerizar” abrem meios de ignorar compreensões canônicas em detrimento de apegos afetivos, como no caso de ficções de fãs onde se transformam personagens cis em personagens trans, materializando tal mudança por uma identificação afetiva não-identitária (DYM, BRUBAKER, FISLER, 2018).

Destruindo os videogames – um futuro para os jogos digitais queer

Autores como José Esteban Muñoz (2009) consideravam que o queer tinha como centralidade o futuro – aquilo que é incerto, que ainda está por vir, que soa errado por ser incompreendido. Olhando para sua história, podemos pensar que o futuro dos Estudos de Jogos Queer também se encontra nessa condição. Da mesma maneira que construtos como “representação” foram redimensionados e repensados, as tendências presentes nesse trabalho também se mostram movediças e passageiras. O histórico dos jogos queer e seus estudos apontam em como este chegou onde está, mas os adventos da tecnologia juntamente com a índole sempre disruptiva dos estudos queer acaba não promovendo possibilidades de antecipação – apostando muitas vezes exatamente no contrário.

A fantasia de que os “jogos Queer” destruiriam os jogos digitais surgiu antes mesmo dos movimentos que os compunham. Esta provém de uma compreensão muito íntima do funcionamento simbólico de jogos digitais, onde quaisquer manifestações fora do escopo de fantasias hegemonicamente masculinas (dominação, competição, guerra) ou identidades vinculadas a essa (homens cis-heterossexuais em sua maioria brancos) são compreendidos como “políticos”, logo, não pertencentes as esferas do jogo e ameaçam a aniquilação da própria experiências – vista como necessariamente fantasmática e escapista (GOULART E NARDI 2018, BURRILL 2008).

Em seu livro mais recente, Bonnie Ruberg (2020) renomeia a forma como essa se refere a cenas como a da Baía de San Francisco. Estas que eram chamadas inicialmente de indies, foram modificadas para o termo “avant-garde”. Indie é o termo utilizando dentro dos jogos digitais pra se referir a jogos independentes, feitos por poucas pessoas e tendo como objetivo um retorno ao “verdadeiro videogame”, rompendo com o atual histórico corporativo de tendências repetitivos das mecânicas e tropos. A autora alega que a compreensão de indie, por mais que seja anti-corporativa, ainda mantém uma

série de fantasias de sustentação dos jogos *mainstream* – o romântico homem solitário que persevera por si mesmo – e tem como objetivo “salvar” o videogame das corporações que não o entendem. Para Ruberg o objetivo do *avant-garde* é realmente destruir o videogame, reconhecendo nesse a necessidade de manutenção de temas como vitória, sucesso e dominação, que acabam invisibilizando e calando toda uma gama diferencial de afetos, sentimentos e modos de viver. Dessa maneira, se os estudos de jogos queer não podem ser previstos pelo que eles serão, a atitude questionadora e desconstrutiva do mesmo pelo menos aponta o que não serão.

Referências

- AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. JHU Press, 1997.
- AARSETH, Espen. Computer game studies, year one. *Game studies*, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2001.
- AARSETH, Espen J.. Genre trouble. *Electronic book review*, v. 3, 2004.
- ANTHROPY, Anna. **Rise of the Video Game Zinisters**. Nova York, Seven Stories Press, 2012.
- DE ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho; DA CRUZ PEREIRA, Georgia. A Caça à Bruxa Não Terminou: Baonetta, Jogos Digitais e Identidade de Gênero. **Anais do Enecult19**, Salvador, 2021. Anais Eletrônicos
- BLANCO, Beatriz. Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate. In: **Anais do Congresso Intercom-Sociedade Brasileira De Estudos Interdisciplinares Da Comunicação**. Curitiba: Intercom. 2017.
- BLANCO, Beatriz. Limitações da empatia no game design: uma reflexão sobre as abordagens e críticas aos empathy games na última década. **Anais do SBGames**, Rio de Janeiro, 2019.
- BLANCO, Beatriz. GOULART, Lucas. **Videogames, Diversidade e Gênero: Pesquisa Científica e Acadêmica**. São Paulo, Oficina Lúdica, 2019.
- BLODGETT, Bridget; SALTER, Anastasia. Ghostbusters is for boys: Understanding geek masculinity's role in the alt-right. **Communication culture & critique**, v. 11, n. 1, p. 133-146, 2017.
- BRAGANÇA, L.; MOTA, R.; FANTINI, E. Twine Game Narrative and discussion about LGBTQ representation. **Anais do SBGames**, Curitiba, 2016.
- BURRILL, Derek A. **Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture**. Nova York, Peter Lang Publishing. 2008.
- BUTLER, Judith; **Gender Trouble**. Nova York, Routledge, 1990.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**, Petrópolis, Editora Vozes, 2017.
- CASSEL, Justine, JENKINS, Henry. **From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games**, Cambridge, MIT Press, 1998
- 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.
- CONSALVO, Mia. Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. **Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology**, no 1, 2012.

- DONOVAN, Tristan. **Replay: The history of video games**. East Sussex, Yellow Ant, 2010.
- DOTY, Alexander. **Making things perfectly queer: Interpreting mass culture**. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993.
- DYM, Brianna; BRUBAKER, Jed; FIESLER, Casey. theyre all trans sharon”: Authoring gender in video game fan fiction. **Game Studies**, v. 18, n. 3, 2018.
- EDELMAN, Lee. **Bad Education: Why Queer Theory Teaches Us Nothing**. Nova York ,Duke University Press, 2022.
- FANTONE, Laura. Video games and queerness in California. **Digital Creativity**, v. 25, n. 4, p. 357-359, 2014.
- FLANAGAN, Mary. **Critical play: Radical game design**. Cambridge, MIT press, 2009.
- FRAGOSO, Suely Dadalti; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos dos jogos**. Salvador, Editora da UFBA, 2018.
- FRASCA, Gonzalo. 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 maio de 2023.
- FRON, Janine, FULLERTOM, Tracy, MORIE, Jacquelyin Ford, PEARCE, Celia. The hegemony of play. Em: Situated Play: **Anais da DIGRA 2007 Conference**. Tokyo, Japan. 2007.
- GIFFNEY, Noreen; O'ROURKE, Michael (Ed.). **The Ashgate research companion to queer theory**. Nova York, Routledge, 2016.
- GOETZ, Christopher. Building Queer Community. **First Person Scholar**, 2015. Disponível em <http://www.firstpersonscholar.com/building-queer-community/>. Acessado em agosto de 2023
- GOULART, Lucas Aguiar. **Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital**. Tese de Doutorado, 2017.
- 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; NARDI, Henrique Caetano. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, 2017, p. 250-268.
- GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique Caetano. O Circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão, Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital. **Logos**, v. 26, n. 2, p. 72-85, 2019.
- GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique Caetano. Death By Cuteness - Ética Queer-Afetiva e a Estética da Fofura. **Domínios Da Imagem**, v. 15, n.29, pg 80–100. 2022.
- GOULART, Lucas; BLANCO, Beatriz; HENNIGEN, Inês. Parece que o Jogo Virou – Discursos Acerca de Identidades LGBTQ+ em Comunidades de Jogadores da Activision – Blizzard. **Revista Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura** v. 9, n. 2, 2020.
- 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. **Contemporânea Revista de Comunicação e Cultura**, v. 13, n. 2, p. 401-416, 2015.
- HALBERSTAM, J. Jack. **Gaga feminism: Sex, gender, and the end of normal**. Beacon Press, 2012.
- HALBERSTAM, Jack. **In a queer time and place: Transgender bodies, subcultural lives**. Nova York, NYU Press, 2005.
- HALBERSTAM, Jack. **The queer art of failure**. Nova York, Duke University Press, 2011.
- HALPERIN, David M.; TRAUB, Valerie (Ed.). **Gay shame**. Chicago, University of Chicago Press, 2009.
- HARPER, Todd. Beyond Bayonetta's Barbie Body. **AoIR Selected Papers of Internet Research**, Phoenix, 2015.
- HARPER, Todd, ADAMS, Megan Blythe, TAYLOR, Nicolas. (Eds.). **Queerness in play**. Nova York, Palgrave Macmillan, 2019

- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo, Editora Perspectiva, 2012.
- JUUL, Jesper. 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/>
- KAFAI, Yasmin B, HEETER, Carrie, DENNER, Jill, SUN, Jennifer Y. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming**. Cambridge, 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, 2017.
- KENNEDY, Helen W. Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo?. **Game studies**, v. 2, n. 2, p. 1-12, 2002.
- 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 maio de 2023.
- KNUTSON, Matt. Backtrack, pause, rewind, reset: Queering chrononormativity in gaming. **Game Studies**, v. 18, n. 3, p. 1-15, 2018.
- KOPAS, Merritt. **Video Games for Humans: Twine Authors in Conversation**. San Francisco, Instar Books. 2015.
- DE LAURETIS, Teresa. Technologies of gender: Essays on theory, film, and fiction. Bloomington, Indiana University Press, 1987.
- LO, Claudia. Everything Is Wiped Away: Queer Temporality in Queers in Love at the End of the World. **Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies**, v. 32, n. 2, p. 185-192, 2017.
- MASSANARI, Adrienne. # Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. **New Media & Society**, 2015.
- MARCOTTE, Jess. Queering control (lers) through reflective game design practices. **Game Studies**, v. 18, n. 3, p. 1-16, 2018.
- MÄYRÄ, Frans. **An introduction to game studies**. Thousand Oaks, Sage, 2008.
- MEJEUR, Cody. Of Strong Women and Terrible Writing in Games: Toxic Masculinity Strikes Back. **Open Anthropology Research Depository**, 2020.
- MULVEY, Laura. **Visual and other pleasures**. London: Palgrave Macmillan UK, 1989. p. 14-26.
- MUÑOZ, José Esteban. **Disidentifications: Queers of color and the performance of politics**. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999.
- MUÑOZ. **Cruising utopia: The then and there of queer futurity**. New York, NYU Press, 2009.
- MURRAY, Janet. The last word on ludology v narratology in game studies. In: **International DiGRA Conference**. 2005.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace**. Cambridge, MIT press, 2017.
- MORTON, Donald. Birth of the Cyberqueer. **PMLA**, v. 110 n. 3, pp. 369 – 381, 1995.
- PHILLIPS, Amanda. Negg (at) ing the game studies subject: An affective history of the field. **Feminist Media Histories**, v. 6, n. 1, p. 12-36, 2020a.
- PHILLIPS, Amanda. **Gamer trouble: Feminist confrontations in digital culture**. Nova York, NYU Press, 2020b.
- POZO, Diana; RUBERG, Bonnie; GOETZ, Chris. In practice: Queerness and games. **Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies**, v. 32, n. 2, p. 153-163, 2017.
- POZO, Teddy. Queer games after empathy: Feminism and haptic game design aesthetics from consent to cuteness to the radically soft. **Game Studies**, v. 18, n. 3, 2018.
- RAY, Sheri Graener. **Gender inclusive game design. Expanding the market**. Hingham, Charles River Media, 2004.

- RODAT, Simona. CYBERQUEER-MAJOR TOPICS AND ISSUES IN CURRENT RESEARCH. **Revista romãna de sociologie**, v. 25, 2014.
- RODRIGUES, Letícia. **Jogos de entrelaçar fios: diálogos com as epistemologias feministas da ciência e da tecnologia na aprendizagem voltada ao desenvolvimento de jogos**. Tese de Doutorado, 2021.
- 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.
- RUBERG, Bonnie. **Video games have always been queer**. Nova York, NYU Press, 2019.
- RUBERG, Bo. **The queer games avant-garde: How LGBTQ game makers are reimagining the medium of video games**. Nova York, Duke University Press, 2020.
- RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (Ed.). **Queer game studies**. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2017.
- RYAN, Marie-Laure. Beyond myth and metaphor. **Game Studies**, v.1, n.1, 2001. p. 91.
- SEDGWICK, Eve Kosofsky. **Between men: English literature and male homosocial desire**. Nova York, Columbia university press, 1989.
- SEDGWICK, Eve Kosofsky. **Tendencies**. Nova York, Duke University Press, 1993.
- SHAW, Adrienne. **Gaming at The Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Videogame Culture**. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2014
- SHAW, Adrienne. What's next?: the LGBTQ video game archive. **Critical Studies in Media Communication**, v. 34, n. 1, p. 88-94, 2017.
- SHAW, Adrienne. Putting the Gay in Games Cultural Production and GLBT Content in Video Games. **Games and Culture** v. 4 n. 3, 228-253, 2009.
- SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **new media & society**, v. 14, n. 1, p. 28-44, 2012.
- SHAW, Adrienne. What is video game culture? Cultural studies and game studies. **Games and culture**, v. 5, n. 4, 2010. p. 403-424
- SHAW, Adrienne, LAUTERIA, Evan W; YANG, Hocheol; PERSAUD, Christopher J.; COLE, Alayna M. . Counting queerness in games: Trends in LGBTQ digital game representation, 1985–2005. **International Journal of Communication**, v. 13, p. 26, 2019.
- SUNDÉN, Jenny. Play as transgression: An ethnographic approach to queer game cultures. In: **DiGRA Conference**. 2009.
- SUNDÉN, Jenny. A sense of play: Affect, emotion and embodiment in World of Warcraft. In: Liljeström, M., Paasonen, S. **Working with Affect in Feminist Readings**. Routledge, 2010. p. 56-68.
- SUNDÉN, Jenny. Desires at play: On closeness and epistemological uncertainty. **Games and Culture**, v. 7, n. 2, p. 164-184, 2012.
- SUNDÉN, Jenny; SVENINGSSON, Malin. **Gender and sexuality in online game cultures: Passionate play**. Nova York, Routledge, 2012.
- STABILE, Carol. "I Will Own You" Accountability in Massively Multiplayer Online Games. **Television & New Media**, v. 15, n. 1, p. 43-57, 2014.
- STEINKUHLER, Constance. The Mangle of Play. **Games and Culture**, vol. 1 n. 3., 2006, pp. 199 – 213
- TAYLOR, T.L. **Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture**. Cambridge, MIT Press. 2009.
- TUDOR, Matilda. **Cyberqueer Techno-practices: Digital Space-Making and Networking Among Swedish Gay Men**. Tese de doutorado. 2012.
- VOSSSEN, Emma. **On the cultural inaccessibility of gaming: Invading, creating, and reclaiming the cultural clubhouse**. Dissertação de Mestrado, 2018.
- WAKEFORD, Nina. Cyberqueer. In Munt, S.R., Medhurst, A. **The Lesbian and Gay Studies Reader: A Critical Introduction**. Londres, Cassel, pp. 20-38, 1998.

WAKEFORD, Nina. Cyberqueer. **The cybercultures reader**, p. 403-415, 2000.

WAKIMOTO, Diana K.; BRUCE, Christine; PARTRIDGE, Helen. Archivist as activist: lessons from three queer community archives in California. **Archival science**, v. 13, p. 293-316, 2013.

YOUNGBLOOD, Jordan. When (and What) Queerness counts: Homonationalism and militarism in the mass Effect series. **Game Studies**, v. 18, n. 3, 2018.

What's Queer About Queer Game Studies? A brief history and tendencies of an expanding field

Abstract: This article aims to discuss the Queer Games Studies, a field of study that seeks to analyze digital game culture through a critical lens, focusing on the hierarchies, economies and fantasies production that support the gender and sexuality status in a given space. Understanding the historical movements necessary for its emergence, in addition to current research trends, we seek to circumscribe the new possibilities offered by this field, in addition to agonistic and antagonistic relationships between it and current theories.

Keywords: Sexuality, Digital Gaming, Gender; Queer

Recebido: 16/05/2023

Aceito: 31/08/2023