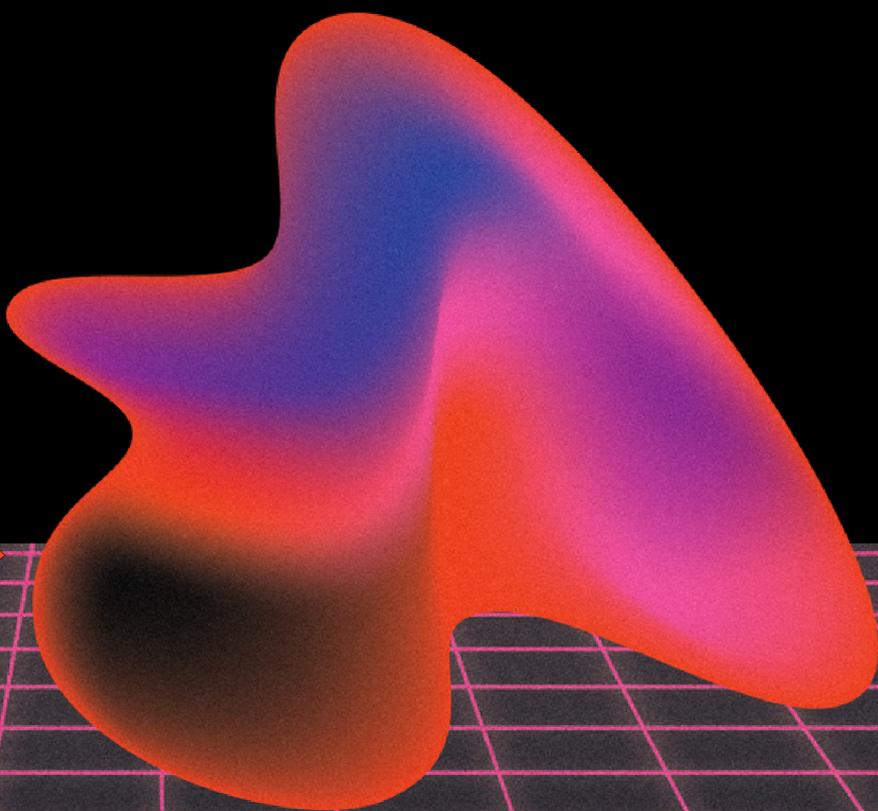


DEATH BY CUTENESS - ÉTICA QUEER AFETIVA E A ESTÉTICA DA FOFURA

Lucas Aguiar Goulart
Henrique Caetano Nardi

EDIÇÃO DE DEZ./JAN. 2021 V.15 N.29



A CULTURA DOS JOGOS

DEATH BY CUTENESS - ÉTICA QUEER-AFETIVA E A ESTÉTICA DA FOFURA

DEATH BY CUTENESS - QUEER-AFFECTIVE ETHICS AND CUTENESS
AESTHETICS

Lucas Aguiar Goulart

Doutor em Psicologia Social e Institucional pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre, RS. E-mail: la_goulart@hotmail.com. Orcid: 0000-0003-2056-1318

Henrique Caetano Nardi

Professor Titular do Departamento de Psicologia Social e Institucional Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre, RS. E-mail: hcnardi@gmail.com. Orcid: 0000-0001-6058-1642

RECEBIDO EM: 31 de março de 2021

PUBLICADO EM: 15 de julho de 2022

Resumo: Este artigo trata da observação de um Workshop da cena queer *avant garde* de jogos digitais da Baía de San Francisco, uma cena de produção acadêmica e de jogos *queer* norte-americana. As cenas *queer* de jogos digitais são reconhecidas por apropriarem-se de dinâmicas constitutivas dos jogos digitais (como narrativa e mecânicas inerentes aos jogos digitais), assim como de outras estéticas da cultura pop e de elementos históricos das identidades e movimentos LGBTQ. Estas manifestações visam, ao mesmo tempo, produzir novas maneiras de narrar experiências não-heterossexuais e não-cissexuais, e resistir a compreensões hegemônicas que excluem sujeitos com essas experiências dessas culturas. Dessa maneira, aqui nos centramos nas relações estéticas organizadas por essa cena, em especial à estética da fofura ("cute"), e a forma como ela é compreendida e utilizada tanto para um acesso simbólico e afetivo diferencial para essas comunidades quanto para resistência à temas estéticos e mecânicos do jogo digital *mainstream*.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Jogos Queer; Sexualidade; Gênero

Abstract: This paper deals with the observation of a Workshop realized within the San Francisco Bay queer *avant garde* video game scene, an academic and game development queer scene in North America. The queer video game scenes are known for its appropriation of video game dynamics (such as narrative and mechanics) as well as other pop culture related aesthetics and LGBTQ related identities and historical elements. These productions aim to produce new ways of narrating non-heterosexual and non-cissexual experiences, and to resist the hegemonic comprehension that exclude them from the culture. Being so, the aesthetic relations organized by this scene will be analyzed, especially the cuteness aesthetic, and how this is understood and used for a symbolic and affective differential access in these communities, as well as a resistance to mainstream digital aesthetic.

Keywords: Digital Games; Queer Games; Sexuality; Gender

Em voga desde a popularização dos jogos digitais no fim dos anos 1980, a concepção de “cultura de jogo digital” é uma ideia ampla e diversa deste fenômeno, abarcando a história dos jogos digitais, das empresas que os produzem e de práticas produzidas por seus públicos quando em contato com estes (SHAWN, 2013). Embora historicamente voltada para um público formado por homens, heterossexuais, brancos, ssexuais, conhecidos durante muito tempo como compondo uma “hegemonia do jogar” dentro dessas culturas (FRON et al, 2007), a cultura de jogo digital tem visibilizado diferentes identidades e experiências centradas em gênero e sexualidade, produzindo um espaço de significação plural e disputa cultural. Como exemplo desta tendência podemos citar uma cena surgida na Baía de San Francisco, na Califórnia, especialmente nas cidades de Oakland e Berkeley, chamada de “*Cena Queer Avant-Garde*” da Baía de San Francisco (FANTONE, 2014; RUBERG 2019, 2020b). Essa é uma cena integrada principalmente por indivíduos pertencentes a comunidades LGBTQ (lésbicas, gays, bissexuais, transexuais e queer) locais, que tem como objetivo a produção de jogos de cunho mais íntimo e pessoal, rompendo com uma cultura de jogo digital centrada em experiências masculinas de guerra e dominação. Essa diferença propõe uma outra organização de estrutura de jogo, que sai da repetição de mecânicas de jogos que emulam à exaustão embates violentos para uma proposta de liberdade artística, expressão pessoal e comunitária e representações do desejo – especialmente não-heterossexual e não-cisgênero (POZO; RUBERG; GOETZ, 2017). Dessa forma, mais do que conceitos utilizados de modo raso pelo mercado de jogos como “representação” ou “diversidade”, esses movimentos compreendem que ali existe a possibilidade de expressar vivências diversas, organizar comunidades diferenciais e criar impactos artísticos e políticos. Para tanto, essa cena serve-se e identifica-se principalmente como *queer*: termo que nomeia movimentos sobre gênero, sexualidade, raça e outros marcadores de diferença e/ou populações oprimidas que renegam o multiculturalismo assimilacionista, tendo como objetivo questionar as próprias estruturas que constroem essas diferenças enquanto hierárquicas, ou seja, o questionamento da dita “normalidade”.

Quando o conceito de questionamento “*queer*” se aplica à cultura de jogos digitais, essa desafiaria não apenas as noções presentes nos imaginários dos jogos, mas também nos imaginários que acompanham os sistemas de produção de jogos – especialmente a noção de *indie*. Esta nomenclatura inicialmente compreendia jogos “independentes”, que seriam feitos por desenvolvedores únicos ou pequenas equipes, longe de uma compreensão “industrial” do chamado AAA. Entretanto, hoje o chamado *indie* acaba por remeter também a um imaginário clássico de perseverança autoral enquanto via para o “sucesso” e o reconhecimento *mainstream*. Bonnie Ruberg (2020a) atesta que as produções das cenas *Queer* se colocam de uma maneira completamente diversa desse *indie* enquanto imaginário, visto que essa atentaria para uma compreensão tipicamente neoliberal, masculina e branca desses ideais (não ter de prestar contas a ninguém, triunfar pelo próprio esforço, reconhecimento individual), além de compreender que os jogos *indies* são “comentários apaixonados” sobre a indústria dos jogos (investem nas mesmas mecânicas e em sentimentos como a nostalgia), e teriam como objetivo “salvar os jogos digitais”. A autora marca então um

contraponto às cenas *Queer*, onde não apenas o foco das produções é deslocado de um indivíduo que produz (e recebe o reconhecimento) sozinho, para um coletivo de apoio e afirmação, sendo não apenas ser uma crítica ao modo como os jogos digitais são produzidos, mas também uma tentativa de mudá-los – o que esses movimentos nomeiam, de modo bastante objetivo, de “acabar com os videogames¹”. Essas compreensões acabam por fazer com que autoras/es compreendam a cena não mais como *indie*, mas como *avant-garde*.

Dessa maneira, é possível compreender a cena *avant-garde* de jogos *Queer* como um potente loco de produção de cultura de jogo digital, visto os processos de negociação e mediação entre diferentes tendências - entre a produção *queer* e a cis-heteronormatividade, entre o *avant-garde* e o *mainstream*, entre a desobediência e destruição dos padrões do *queer* e a necessidade de proporcionar uma vida possível aos indivíduos vulneráveis. Neste artigo, apresentamos uma série de observações em um evento concernente à Cena *Queer Avant-Garde* de jogos digitais da Baía de San Francisco: o *Queerness and Games Workshop*, realizado na UC Berkeley de agosto até outubro de 2015. Propõe-se observar como neste local produz-se uma “Ética Queer-Afetiva” – um modelo de produção de jogos, eventos e comunidades que possa, ao mesmo tempo, manter as qualidades contestadoras das vivências *queer* e garantir o bem-estar dessas pessoas. Compreende-se que para alcançar estes objetivos essa ética também arquiteta temática e esteticamente uma oposição a tendências hegemônicas da cultura de jogos digitais, compondo o resgate e reapropriação de conceitos históricos dessa cultura, tomando aqui, por exemplo, a estética da fofura (*cuteness*).

O *Queerness and Games Workshop* é um curso / reunião ligado à *Queerness and Games Convention* (“*QGcon*”), uma convenção LGBTQ sobre jogos digitais que acontece na universidade. Enquanto a *QGcon* teve, até o momento, 5 edições (2013, 2014, 2015, 2017 e 2020 – sendo esse último online, pela pandemia), 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. O curso era aberto a estudantes da universidade de Berkeley, dando preferência àqueles/as de graduação (embora houvesse alguns/as alunos/as de outras modalidades, como doutorandos). As/Os estudantes não precisavam ter conhecimentos prévios de programação, e foi dada prioridade para os cursos de artes, humanidades e ciências sociais, visto a baixa representação destes campos nas indústrias de tecnologia e jogos digitais.

Observações importantes já se iniciaram na 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 pronô-

1 A compreensão de “acabar com os videogames” é uma desidentificação, visto que pela ideologia *mainstream* dos jogos digitais quaisquer questões políticas reivindicatórias fora de um *status quo* ou mesmo a representação de indivíduos fora dos escopos masculinos, brancos e heterossexuais são compreendidos como ameaçadores à uma fantasia escapista que seria ao mesmo tempo inerente e necessária para a manutenção dos jogos digitais (GOULART E NARDI, 2019)

mes de gênero ele/a se identificava, e o último jogo que 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 nos meios acadêmicos norte-americanos, sendo utilizado em praticamente quaisquer condições, sejam elas formais ou informais (o próprio reitor da universidade define seus pronomes em eventos oficiais, por exemplo), levando em consideração tanto as questões de pessoas transexuais binárias quanto a maior visibilização de pessoas que se consideram “não binárias” (que se identificam com o pronome *they*²). 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 de identificação s, 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. Atualmente, tais iniciativas têm 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”³.

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 destes – os/as participantes trouxeram de títulos *indies* à AAAs (tanto antigos quanto novidades), até jogos não-digitais como poker, por exemplo. Essa composição se perpetua modificando a ideia de “público-alvo” identitária utilizada comumente pela indústria, que seria a de jogos feitos de e para homens, brancos, cis-heterossexuais que consomem e jogam jogos AAA, para uma posição performativa, que seria a de que o “público” da cultura seriam “aqueles que jogam”, independente das posições de sujeito e/ou jogos consumidos (SHAW, 2012). Essa identificação alternativa – “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 (2015), 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” – ou seja, com a complexidade de um jogo AAA. Dessa maneira, é possível observar aqui alguns

2 *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)

3 *Trigger Warnings* são avisos e cuidados tomados para que pessoas não sejam expostas a situações possivelmente traumáticas.

imaginários em relação a qual seria o conceito das culturas de jogos digitais: estas seriam compostas por marcas culturais ligadas fortemente a alta tecnologia, consoles, gráficos, com mecânicas e estilos (foto)realistas. Quaisquer outras proposições têm dificuldade de se “materializar” enquanto parte dessa cultura, mesmo havendo interesse, práticas de jogo ou mesmo materialidade histórica. Christopher Goetz também chama atenção para que, apesar destes imaginários continuarem presentes, as relações entre *queerness* e os jogos digitais teriam uma relação próxima do ponto de vista afetivo: ambos (sexualidade não-heterossexual e jogos) ocupam a posição de um desfrute excessivo, visto como “inútil”, por não ser produtivo dentro da compreensão de acumulação de capital ou da reprodução sexual. Assim, perpassando as questões do imaginário, a relação entre experiências não-heterossexuais / não-cissexuais e jogos encontraria no ponto de vista libidinal uma maior proximidade (GOETZ, 2018).

Após essa apresentação, as/os participantes foram organizados em inicialmente quatro grupos, tendo como objetivo compor jogo *queer*. Essas/es se reuniram durante três encontros, devendo organizar-se fora do *Workshop* para trabalhar a arte, som e programação dos jogos. Durante o *Workshop*, as/os participantes eram questionados a respeito de seus jogos, e porque esses seriam *queer* – tanto em relação a seus temas, quanto em relação a suas mecânicas. Novamente, é visível o quanto essas relações, entre o *mainstream* e o *avant-garde queer* são reconhecidas como opositoras, e o *queer* como possibilidade de compor mecânicas e temas impossíveis tanto no *mainstream* como no *indie*. 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 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, apresentadas 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, mantendo regras objetivas, jogabilidade que aumenta gradativamente a dificuldade, reconhece a habilidade do/a jogador/a e (aparentemente) com *feedback* automático, ou seja, uma mecânica dita “tradicional”. Caso o/a jogador/a perca (deixe a bola cair), a mensagem “você foi muito bem, parabéns” aparece. Contudo, no segundo momento do jogo, 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 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 culpabilizante – como “você é muito vagabundo/a, não se esforça o suficiente” ou “está vendo? A culpa é toda sua”. Se o/a jogador/a

conseguir ser bem-sucedido, uma mensagem como “claro que você conseguiu, vocês tem tudo na mão” aparece. O que chama atenção no jogo está na disparidade das regras: dependendo do quão bem o/a jogador/a foi na primeira parte do jogo, a segunda torna-se impossível. Dessa maneira, *In My Time* é um jogo que versa sobre a dificuldade de fazer entender as reivindicações e reclamações da geração atual frente à geração anterior, que a enxerga como “preguiçosa” e privilegiada, sem levar em consideração que a atual situação (principalmente econômica) é fruto de arranjos estruturais feitos na/pela geração anterior.

Outro grupo constituiu um jogo que, ao final, acabou por se chamar *Ilumimates*. 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 arremessá-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. 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*⁴, demonstrando assim uma irônica crítica à cultura consumista “vazia” promovida pelas grandes corporações multinacionais.

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 importantes para as 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.

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

⁴ *Ikea* é uma multinacional de móveis sediada na Suécia, sendo considerada hoje a maior revendedora de móveis do mundo.

mulheres cissexuais e heterossexuais na mídia, quanto na relação da repetição de dinâmicas que promoveriam uma fantasia masculina hegemônica, assim como as propostas estéticas estabelecidas.

A noção de desidentificação em José Muñoz é bastante próxima dessa relação de jogos LGBT, visto que versa sobre composições culturais paradoxais, que se utilizam de mecânicas e dinâmicas históricas inicialmente excludentes para construir posições identitárias críticas. Para o autor, a desidentificação seria a utilização de um aparato ou símbolo cultural por pessoas que não poderiam acessá-los em um primeiro momento. Para 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, p.161)

Assim, desidentificação aqui não é apenas uma estilística, mas uma forma de acesso a culturas – e a falha em desidentificar acaba por acarretar a 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 têm 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 *cute* (“fofos”), composto mais para que pareça um “passeio interativo” do que um desafio. *Quings Quest* é um jogo de texto irônico sobre a opressão sistêmica de gênero e sexualidade nas culturas de videogame narrada como se fosse uma *space opera* dos anos 1970. 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 que propunham se colocar contra uma possibilidade de leitura cis-heteronormativa, assim como uma contraposição aos jogos com “objetivos bem definidos”⁵. 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. Eles 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. Os jogos mais comentados foram aqueles que os/as participantes consideraram mais “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”.

5 O *feedback* preciso é visto, dentro das culturas de jogos digitais, como uma compreensão de “bom jogo”, assim como a possibilidade de enação do *flow* – ou seja, uma adequação de dificuldade crescente juntamente com a habilidade do/a jogador/a.



Figura 1 – *Gay Cats Go To The Weird Weird Woods*

Fonte: ANTHROPY, Anna, 2015

Dessa maneira, é possível ver que além de definir os jogos *queer* em relação às suas mecânicas, a estética dos jogos acaba compondo uma compreensão deles enquanto “*queer*”, e de como esses se afastam, esteticamente, do AAA.

Dessa maneira, a estética fofo acaba aparecendo como um importante aparato para a materialização de certos jogos como “*Queer*”. Tomada historicamente, a estética da fofo é uma apropriação da chamada estética *kawaii* japonesa. A definição desta, 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, p. 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 fofo 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 marginal), tornando-se uma das estéticas primárias dos jogos digitais também nos Estados Unidos, visto o *crash* de 1983⁶. 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

6 O chamado “Crash de 1983” é um fenômeno econômico que decretou a quebra de várias empresas americanas de jogos digitais, abrindo espaço para empresas japonesas deste mercado (DONOVAN, 2010)

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, têm 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 fofo também é um contraponto à estética *mainstream*, especialmente 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 fotorrealísticos, 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 reais. Em entrevista a Bonnie Rubergh (2020b), Seanna Musgrave, autora de jogos *queer* afirma:

Cyber-twee (jogo da autora) é uma brincadeira com o *Cyberpunk*. Só que ao invés de ser tecnocratas másculos “*hardcores*” as pessoas que fazem o *cyber-twee* gostam mais de tecnologias fofinhas. A fofo nos deixa expressar nossos sentimentos (RUBERGH, 2020b, pg. 147)

Dessa maneira, a estética fofo 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 uma série de valores de resistência compostos pela cena, a fofo 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.



Figura 2 – Pac-Man como exemplo da estética fofo / cute

Fonte: NAMCO, 1980

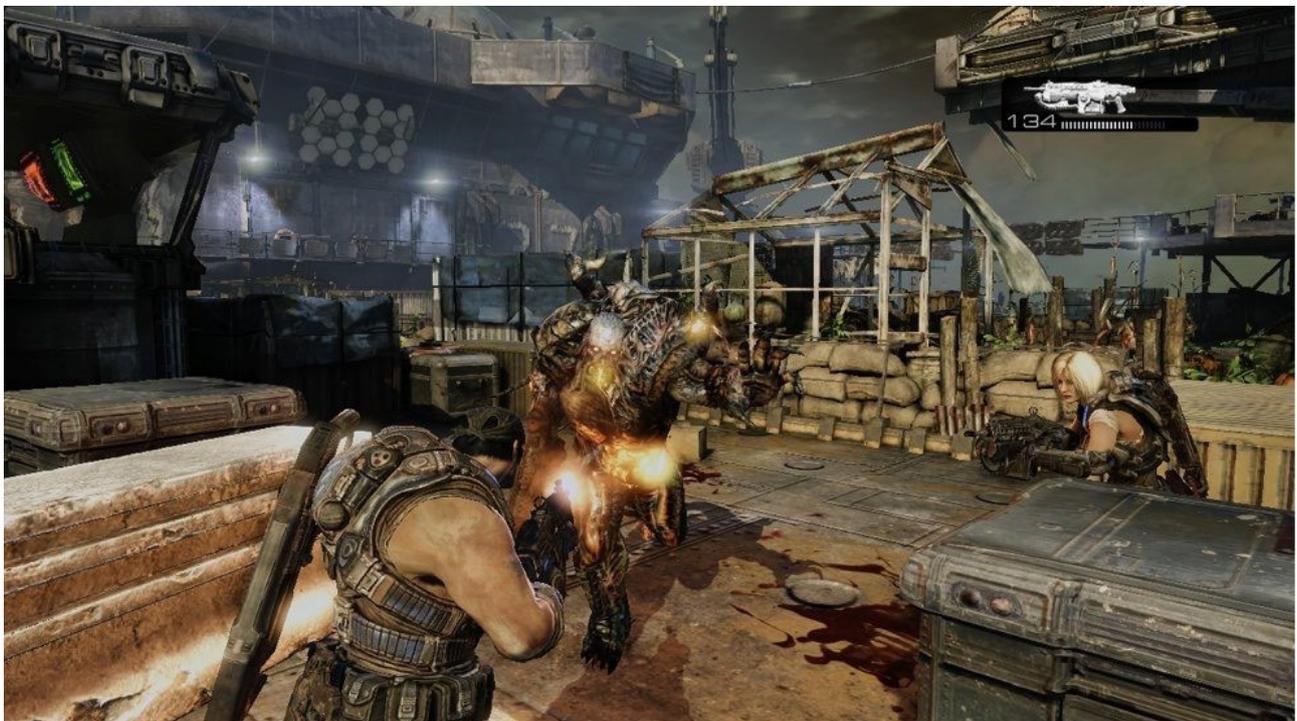


Figura 3 – Gears of War 3 como exemplo da estética gritty contemporânea

Fonte: EPIC GAMES, 2011

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, o *kawaii* no Japão toma uma outra dimensão. Inicialmente, nos anos 1970, o *kawaii* japonês era uma forma de revolta especialmente 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 – como já colocado, o *kawaii*, no início dos anos 1980, acabou tornando-se *mainstream*, hoje usado inclusive como estética corrente em representações oficiais do governo e/ou para representar culturalmente o povo japonês. Contudo, devido a compreensão capitalista da relação entre “infantil” e “adulto” como opositora (STOCKTOM, 2009), esta valência afetiva ainda mostra-se presente em algumas instâncias da “fofura”. A estética fofa – 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 fofa pode compor-se enquanto ambíguo, sendo uma possibilidade para falar sobre questões como sentimentos *queer* (isolamento, inadequação, violência, trauma) ao mesmo tempo em que se resiste à fórmula *mainstream* do *gritty* normalmente usada para tal, e que encontraria dificuldades de acesso de pessoas dentro da comunidade *queer*.

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. O jogo produzido no *Workshop, Ilumimates*, contém um casal formado, exatamente, por uma foca e uma baleia. Teddy Pozo (2018) afirma que a estética fofa também representa uma possibilidade de pessoas LGBTQ falarem sobre sexo – visto que a fofura denotaria uma atração sexual não-gendrada, transformando “aquilo que é visto inicialmente como ameaçador à cultura se tornar familiar, desejável e erótico” (POZO, 2018, s.p).

Além de *Gay Cats Go To The Weird Weird Woods*, outro jogo demonstrado pelos organizadores do *Workshop* e considerado um modelo ideal de jogo *queer* é *Hugpunkx*, de Merritt Kopas. Esse jogo, feito com gráficos simples (como os do *Atari 2600* ou computadores como o *Commodore 64*)

consiste em um/uma avatar que deve abraçar outros avatares quando estes 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”, promovendo ao mesmo tempo uma identificação crítica com o radicalismo *queer* / feminista “clássico” (ligado à violência) dos *punks*. Dessa maneira, não apenas existe uma resistência à cisheteronormatividade, mas uma proposta ético-estética diferencial em relação a composições do próprio *queer*, que ainda sejam reivindicatórias e questionadoras, não são necessariamente baseadas em conteúdo “violentos” (mais próximos do *gritty*, mas que também estão nas culturas *queer*⁷). Essa proposta não apenas diverge estética e afetivamente do “radicalismo clássico” *punk*, mas também oferece uma possibilidade maior de leituras reparativas⁸ da cultura pop.



Figura 4 – Hugpunx

Fonte: KOPAS, 2013

Assim, podemos compreender que as possibilidades de acesso, afeto e composição 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

7 Bons exemplos aqui podem ser vistos no cinema *queer*, com diretores clássicos como John Waters ou contemporâneos como Bruce La Bruce.

8 “Leitura reparativa” é um conceito de Eve Kosovski Sedgwick (2003), que denota que movimentos sociais costumam compor-se de uma relação de comunicação e tensão entre leituras paranoides (que tem como objetivo identificar o trauma e a violência sistêmica em todas as instâncias possíveis) e leituras reparativas (que tem como objetivo repensar maneiras de comunicar-se e produzir estratégias sensíveis para poder conviver e negociar com as opressões sistêmicas).

“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 *QGCON Workshop* do ano 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 as “fases da vida”). Contudo, existem outros avatares no cenário – seres com uma cabeça semicircular. 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”) descambiando 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 semicircular – ou seja, “como os outros”. Caso opte por essa alternativa, o jogo se torna fácil e 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.



Figura 5 – Ultimate Star Collector

Fonte: NOON, CERREY E VULVASAUR, 2014

Outro exemplo dessa tendência é o jogo “*A Russian Valentine*”, da produtora *Empty Fortress*, um dos jogos expostos no *arcade* do ano anterior. 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 vêm de encontro a eles. 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 “antipropaganda” 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. Assim, a fofura enquanto estética e enquanto mecânica cria uma possibilidade de versar sobre a vulnerabilidade e violência na qual LGBTQs russos se encontram no momento.



Figura 5 – A Russian Valentine

Fonte: EMPTY FORTRESS, 2014

Levando em consideração tais relações entre os jogos e o que pude observar no *workshop*, podemos compreender que a estética fofo 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, 2015) 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 outros 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-namorado/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 visualizá-las. 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 (principalmente de pesquisa), mas que acaba aparecendo em performances e produções culturais, mantendo parte de seu sentido em um aspecto cultural. Sendo o efêmero 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 compõem 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 estética também desidentifica certos movimentos históricos que seriam compreendidos como resistência à cisheteronormatividade, resistindo tanto a estética / estilo radical mais reconhecido como próprio dos movimentos *queer* quanto à “assimilação” proposta por alguns movimentos. Por mais que aluda a figuras infantilizadas e “bons sentimentos” (como o amor), a cena não os utilizam para esconder conflitos e paradoxos das próprias comunidades. Assim, podemos afirmar que a composição da fofura dentro dos jogos *queer* – e a necessidade de se politizar isso, e sua relação com a produção de comunidade – acabam por constituir uma ética característica. Miguel Sicart (2010) chama atenção de que os sistemas de simulação dos jogos contêm 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) cisheteronormativa das culturas de jogo digital, acessos e afetos possíveis de serem vistos nas discussões conjuntamente com os/as participantes do *Workshop*.

Dessa maneira, embora não seja a única estética presente na cena, a fofura é fundamental para que possamos compreender como essa cultura de jogo digital alinha estética, *game design* e responsabilidade afetiva. Como 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 compõe uma ética *queer-afetiva*; ou seja, que, ao mesmo tempo, compreende uma preocupa-

ção reivindicatória, destrutiva e questionadora do *queer*, mas com uma produção de possibilidades outras de expressar-se e de compreender-se dentro de uma comunidade protetiva, materializando uma série de produções afetivas políticas com objetivos concretos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

CONDIS, Megan. No homosexuals in Star Wars? BioWare, 'gamer' identity, and the politics of privilege in a convergence culture. *Convergence*, v. 21, n. 2, p. 198-212, 2015.

DECATUR, Mary-Anne. Consuming Cuteness in Japan: Hello Kitty, Individualism and Identity. **Popular Anthropology Magazine**, v. 3, n. 1, 2012b.

DONOVAN, Tristan. **Replay: The history of video games**. Yellow Ant, 2010.

FANTONE, Laura. Video Games and Queerness in California. **Digital Creativity**, v. 25, n. 4, 2014, p. 357-359.

FRON, Janine; FULLERTOM, Tracy; MORIE, Jacquelyin Ford; PEARCE, Celia. The hegemony of play. In: **Situated Play: Proceedings of Digital Games Research Association 2007 Conference**. Tokyo, Japan. 2007, p.1-10.

GOETZ, Christopher. Coin of another realm: Gaming's queer economy. **Game Studies**, v. 18, n. 3, 2018.

GOETZ, Christopher. Building Queer Community. **First Person Scholar**, 2015. Disponível em: <http://www.firstpersonscholar.com/building-queer-community/>. Acesso em: jun/ 2017.

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, 2019, p. 72-85.

HARRIS, Daniel. **Cute, Quaint, Hungry, and Romantic: The Aesthetics of Consumerism**. New York: Basic Books, 2000.

KINSELLA, Sharon. Cuties in japan. **Women, media and consumption in Japan**, 1995, p. 220-254.

KLINE, Stephen; DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. **Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing**. Montreal, McGill-Queen's Press-MQUP, 2003.

MUÑOZ, José Esteban. **Disidentifications: Queers of color and the performance of politics**. University of Minnesota Press, 1999.

MUÑOZ, José Estevan. Ephemera as evidence: Introductory notes to queer acts. **Women & Performance: a journal of feminist theory**, v. 8, n.2, 1996, p. 5 -16.

- NGAI, Sianne. **Our aesthetic categories: Zany, cute, interesting.** Harvard Press 2012.
- NGAI, Sianne. **Ugly feelings.** Harvard University Press, 2005.
- POZO, Diana; RUBERG, Bonnie; GOETZ, Chris. Practice Queerness and Games. In: **Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies**, v. 32, n. 2 (95), 2017, p. 153-163.
- 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.
- RUBERG, Bonnie. Queering indie. In: RUFFINO, Paolo. **Independent Videogames: Cultures, Networks, Techniques And Politics**, Routledge, 2020a.
- RUBERG, Bonnie. **The queer games avant-garde: How LGBTQ game makers are reimagining the medium of video games.** Duke University Press, 2020b.
- RUBERG, Bonnie. The Queerness and Games Conference. In: PAYNE, Matthew Thomas; HUNTEMANN, Nina. **How to Play Video Games.** NYU Press, 2019.
- SEDGWICK, Eve Kosofsky. **Touching feeling: Affect, pedagogy, performativity.** Duke University Press, 2003.
- SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **New media & Society**, v. 14, n. 1, 2012, p. 28-44.
- SHAW, Adrienne. **Gaming at The Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Videogame Culture.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.
- 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. Rethinking game studies: A case study approach to video game play and identification. **Critical studies in media communication**, v. 30, n. 5, p. 347-361, 2013.
- SICART, Miguel. Values between systems: Designing ethical gameplay. In: **Ethics and Game Design: Teaching Values through Play.** New York, Information Science Reference, 2010, p. 1-15.
- STOCKTON, Kathryn Bond. **The queer child, or growing sideways in the twentieth century.** Duke University Press, 2009.
- Imagens:**
- ANTHROPY, Anna. **Gay Cats Go To The Weird Weird Woods;** 2015
- EPIC GAMES. **Gears of War 3.** 2011
- EMPTY FORTRESS. **A Russian Valentine.** 2013

KOPAS, Merritt. **Hugpunx**, 2013

NAMCO. **Pac Man**, 1980

NOON, CEREY E VULVASAUR, 2014. **Ultimate Star Collector: Winner of the Universe**, 2014