

JOGOS, QUEER E FRACASSO

LAVÍNIA NUNES DE ÁVILA¹; ISABELLA AZZOLIN FONTANARI²; LENORE CORONEL PIEPER³, BERNARDO CORTIZO DE AGUIAR⁴

¹*Universidade Federal de Pelotas – lavinia.avila@ufpel.edu.br*

²*Universidade Federal de Pelotas – isabella.fontanari@ufpel.edu.br*

³*Universidade Federal de Pelotas – lenore.coronel@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – bernardo.aguiar@ufpel.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

Jack Halberstam, em “A Arte Queer do Fracasso” (2020), postulou sobre o fracasso enquanto estética da arte queer, em contraponto às noções de sucesso do modo de produção capitalista e da sociabilidade cis-heteronormativa.

Analizando exemplos da fotografia, cinema, música e pintura, ele constrói o argumento de que falhar, em uma sociedade capitalista, é também um ato de resistência e manifestação de identidades outras, para além das identidades cis-heteronormativas e das expectativas usuais de gênero. Observando as dinâmicas, enredos, valores e relações representadas em várias obras, ele explora o que significa ser queer, como essas identidades se manifestam e como essas obras, tanto do *mainstream* quanto da contracultura, operacionalizam ideais e valores contra-hegemônicos, mesmo (e sobretudo) quando inseridos em lógicas de produção comerciais tradicionais.

Este trabalho, desenvolvido no âmbito do Grupo de Pesquisas em Jogos, Design, Mídia e Cultura - JDMC¹, usa da abordagem de Halberstam para explorar como podemos ler e analisar jogos sob uma óptica queer e contra-hegemônica, pegando como exemplo Hades (SUPERGIANT GAMES, 2020), e como essas características, valores e ideias se manifestam, seja através da narrativa desses jogos, de suas mecânicas e formas de jogar.

2. METODOLOGIA

Usando da abordagem de Halberstam (2020), iremos avaliar o jogo Hades (SUPERGIANT GAMES, 2020), dialogando com a Tétrade de Schell (2010), composta por narrativa, estética, mecânica e tecnologia, e com a abordagem MDA - *Mechanics, Dynamics, Aesthetics* (Mecânicas, Dinâmicas, Estética), de Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004).

Schell (2010) propõe a possibilidade da divisão de um jogo entre esses quatro elementos (narrativa, estética, mecânica e tecnologia), sem uma hierarquia de importância entre eles e sim uma relação de sinergia, onde narrativa envolve tanto a narrativa explícita do jogo quanto a implícita através de seus cenários, ambientes e visuais, a estética através da qual os outros três elementos se expressam, as mecânicas de jogo (suas regras e padrões de ações que tais regras criam) e tecnologia (o suporte material e tecnológico sobre o qual o jogo se manifesta - no caso de videogames, o console ou computador em si, e seus dispositivos de controle e exibição).

¹ O JDMC é um grupo de pesquisa formado por professores e estudantes do Bacharelado em Design de Jogos da UFPel, coordenado e orientado pelo prof. Dr. Bernardo Cortizo de Aguiar.

Já Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004) enxergam um movimento linear entre mecânicas de jogo, dinâmicas de jogo e sua estética, onde quem joga entra em contato primeiro com a estética de um jogo, para depois se familiarizar com suas dinâmicas de jogo, que, por sua vez, são compostas por mecânicas de jogo específicas. Já para quem desenvolve o jogo, o caminho muitas vezes é inverso: conceber as mecânicas de jogo, para daí pensar quais dinâmicas de jogo elas engendram, e complementar com o desenvolvimento de uma estética (englobando aqui tanto estética no sentido mais tradicional, mas também a narrativa do jogo) que amarre toda a experiência.

Usamos como foco de pesquisa *Hades* (SUPERGIANT GAMES, 2020), um jogo *rogue-lite*² de ação onde o jogador assume o papel de Zagreu, o filho de Hades, deus do Submundo. O objetivo do jogador é fazer com que Zagreu consiga escapar do reino do pai, atravessando as quatro regiões do Submundo e encontrando sua mãe, Perséfone, no mundo da superfície. Toda vez que morre, Zagreu retorna para a “Casa de Hades” — que serve como um *lobby* — recomeçando a partida e interagindo com os personagens da Casa (como Hades, seu pai, quem frequentemente faz pouco caso das tentativas repetidas do filho de escapar do Submundo). A história progride tanto com o quanto Zagreu consegue avançar nas suas tentativas, como com cada vez que o jogador morre e volta para o *lobby*, através dos diálogos com os personagens que parecem sempre saber sobre os resultados da aventura de Zagreu.

O foco do trabalho, portanto, é analisar o jogo nos moldes como Halberstam (2020) analisa outros produtos culturais em seu livro, tendo em mente que esses elementos estéticos, narrativos e lúdicos se manifestam através das mecânicas de jogo e do ato de jogar em si, informando nossa análise, ainda que de maneira mais indireta de que como Halberstam influencia.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Zagreu pode ser considerado um personagem contra-hegemônico a partir da observação da sua relação conturbada com Hades, onde o filho desafia a sua autoridade — tanto de deus do Submundo quanto de figura paterna —, de como quebra as regras impostas por ele e seguidas por todos os habitantes do Submundo, e de como persiste na tentativa de escapar mesmo que sua condição enquanto filho do deus do Submundo não o permita sobreviver na superfície por um período longo, tendo que retornar para o reino do pai. Sua bissexualidade e possíveis relações poligâmicas durante o jogo fazem Zagreu também ser um personagem *queer*, e o jogo não é tímido em representá-lo como tal e explorar suas possíveis relações, baseado nas escolhas de quem joga.

A partir dessas características e de suas inúmeras ressurreições durante o jogo, podemos analisar como a morte repetitiva de Zagreu é na verdade o fracasso *queer* sendo representado durante o jogo. O personagem se recusa a seguir os padrões de comportamento esperados para o príncipe do Submundo e rejeita a permanência no núcleo familiar formado por ele, Hades e Nyx — deusa da noite —, preferindo se arriscar em tentativas de fuga suicidas para encontrar a mãe biológica, Perséfone, e se reconectar com uma parte da história de sua família a qual não lhe é permitido conhecer.

² *Rogue-lite* é um gênero de jogos que possuem níveis gerados proceduralmente e mortes permanentes, mas que se difere do gênero *roguelike* por permitir que o jogador mantenha certo progresso de aprimoramento entre as mortes.

Em paralelo, sua família no Olimpo (seus tios, tias, primas e primos), todos deuses também, ficam sabendo de sua tentativa de ir para a superfície, e acabam entrando em contato com Zagreu em dados momentos do jogo, oferecendo sua ajuda, mas também projetando expectativas as quais Zagreu tem pouca ou nenhuma vontade de cumprir, mostrando também uma negação consciente da experiência familiar padrão esperada por seus parentes, ainda que possamos enxergar pontos de resistência e ruptura em alguns deles (como Ártemis, sua prima, e deusa da caçada, cujo culto era conhecido por ser formado por lésbicas, e parece ser mais distante de seus tios e tias).

4. CONCLUSÕES

Percebemos, a partir da análise que o fracasso *queer* em Hades se faz presente tanto na narrativa, quanto nas mecânicas do jogo, sendo reforçado através do próprio ato de jogar.

As mortes, naturais não apenas da mitologia de Zagreu mas também das mecânicas do gênero *rogue-lite*, permitem a melhora do personagem após cada uma delas e a persistência contínua para com o objetivo, se tornando importante na mecânica e na narrativa do jogo para que a vitória do jogador e a luta pela própria identidade e escolhas do semi-deus sejam possíveis. Esse ciclo de morte, renascimento, melhoria e morte forma a dinâmica principal do jogo, montada em cima de sua narrativa e estética.

Essas, por sua vez, usam as mecânicas e dinâmicas de jogo como estrutura para apresentar a história e mundo do jogo, com as quais interagimos através das tecnologias usadas, expressando o fracasso *queer* de maneiras bem características do formato jogo digital. Como trabalhos futuros, consideramos aplicar essa metodologia na análise de outros jogos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HALBERSTAM, J. **A Arte Queer do Fracasso**. Recife: Cepe Editora, 2020.

HUNICKE, R., LEBLANC, M., ZUBEK, R. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In: **AAAI WORKSHOP PAPERS 2004 - CHALLENGES IN GAME AI**. [s. l.], AAAI Workshop Papers 2004 Proceedings. Disponível em: <https://aaai.org/papers/ws04-04-001-md-a-formal-approach-to-game-design-and-game-research/>. Acesso em: 26 ago. 2025.

SCHELL, J. **A Arte De Game Design**. O Livro Original. [São Paulo]: Elsevier, 2011.

SUPERGIANT GAMES. **Hades**. Jogo eletrônico. Distribuição digital: Supergiant Games, 2020.