



Centres universitaris adscrits a la



Grau en Disseny i Producció de Videojocs

Gènere i generes

Representació de la identitat de gènere i sexual i com es relaciona amb els gèneres lúdics i narratius dintre el nínxol de itch.io

Josep Franqueza Martí
Tutor: Victor Manuel Navarro Remesal



Abstract

This thesis is a study about Queer Games, where an analysis is made on a sample of games tagged Queer on itch.io platform, data and conclusions will be extracted from it. The final objective is to determine which ludical genre are more used by queer developers to convey their thoughts and ways of seeing life, which one is the most common developer archetype and which tools are the ones they prefer.

Resum

Aquesta tesis és un estudi sobre els Queer Games, on es fa una anàlisi sobre una mostra de jocs marcats amb l'etiqueta Queer a la plataforma itch.io i s'extrauran dades i conclusions sobre ella. L'objectiu final serà determinar quins gèneres lúdics són més utilitzats pels desenvolupadors queer per a transmetre els seus pensaments i maneres de veure el món, quin és l'arquetip de desenvolupador més comú i quines eines són preferits pels creadors queer.

Resumen

Esta tesis es un estudio sobre los Queer Games, donde se hace un análisis sobre una muestra de juegos marcados con la etiqueta Queer en la plataforma itch.io y se obtendrán datos y conclusiones sobre ella. El objetivo final será determinar cuáles son los géneros lúdicos más utilizados por los desarrolladores queer para transmitir sus pensamientos y formas de ver el mundo, cuál es el arquetipo de desarrollador más común y cuáles son las herramientas preferidas por los creadores queer.

Índex

1.	Introducció.....	1
1.1.	Objecte d'estudi	3
1.2.	Justificació.....	4
2.	Antecedents de la recerca/Referents	5
2.1.	Queer Game Studies – Bonnie Ruberg & Adrienne Shaw	5
2.2.	Queerness in Play – Todd Harper, Meghan Blythe Adams & Nínxollas Taylor 7	
2.3.	Game Production Studies.....	8
3.	Marc teòric	10
3.1.	Que es Queer ?.....	10
3.2.	Que son els Queer Games ?	17
3.2.1.	Mons i narratives queer.....	18
3.2.2.	Mecàniques i interactivitat queer	21
3.2.3.	Comunitats queer.....	25
3.2.4.	Tecnologies queer.....	27
3.2.5.	Jocs queer.....	29
3.3.	Queergaming.....	30
3.4.	Professionals o amateurs ?.....	33
3.5.	Itch.io com a nínxol i com a mostra d'anàlisi.....	39
3.6.	Generes lúdics i generes narratius	42
3.6.1.	Que es un gènere de videojocs ?	43
3.6.2.	Els generes lúdics de itch.io	46
3.6.3.	Gèneres ludonarratius.....	48
4.	Objectius/Pregunta de Recerca/Hipòtesi	51
5.	Disseny metodològic i cronograma.....	53

5.1.	Metodologia d'anàlisi.....	53
5.2.	Passos de la recerca.....	54
5.3.	Anàlisi i resultats de la recerca	54
5.3.1.	Dades extretes de la mostra.....	55
5.3.2.	Els generes lúdic i els generes identitaris (Genre and gender).....	58
5.3.3.	Hobbistes o professionals ?	60
5.3.4.	Tecnologies queer.....	62
5.3.5.	Estudi de casos	65
	Cas A: Lookouts.....	65
	Cas B: Flags for Friends.....	70
6.	Conclusions	72
7.	Bibliografia	76
8.	Ludografia	78
	Annex.....	1

Índex de figures

Il·lustració 1 Romanç gai a Dragon Age Inquisition - source: Online Revolution.....	18
Il·lustració 2 dys4ria - Anna Anthropy - source: Mackerel Phones.....	21
Il·lustració 3 LIM by merritt k - source: captura pròpia	22
Il·lustració 4 Mainichi - Mattie Brice source: VideoGameTries	23
Il·lustració 5 Hugpunx - merritt k source: Old Andrea.....	24
Il·lustració 6 Quantitat de jocs publicats a itch.io (2014-2023) - Elaboració pròpia....	57
Il·lustració 7 Total de gèneres utilitzats en la mostra - Elaboració pròpia.....	58
Il·lustració 8 Percentatge de hobbistes i professionals – Elaboració pròpia.....	60
Il·lustració 9 Eines utilitzades en la mostra – Elaboració pròpia.....	62
Il·lustració 10 Relació entre gèneres i eines – Elaboració pròpia.....	63
Il·lustració 11 Partida de Black Jack a Lookouts- Captura pròpia.....	66
Il·lustració 12 Joseph (esquerra) i Robin (dreta) - Captura pròpia.....	67
Il·lustració 13 Sol·licitud d'un encàrrec a Flags For Friends - Captura pròpia.....	70
Il·lustració 14 Resultat final d'una partida - Captura pròpia.....	71

Índex de taules

Taula 1 Gèneres ludonarratius a itch.io - Elaboració pròpia.....	46
Taula 2 Comparació entre la taxonomia de Wolf i itch.io - Elaboració pròpia.....	48
Taula 3 Resum de dades de itch.io – Elaboració pròpia	55

1. Introducció

Durant els darrers anys ha aparegut en el món acadèmic dels videojocs un nou camp d'estudi, els *Queer Game Studies*, una branca dels *Game Studies* que pretén explorar, estudiar i analitzar la presència d'elements, conceptes i ideologies comunes dels *Queer Studies* i estudis de gènere en l'imaginari col·lectiu dels videojocs.

Aquesta nova aproximació dels *Game Studies* es fa analitzant, estudiant i observant els videojocs i les comunitats formades al seu voltant des d'una perspectiva *queer*.

Es pretén inferir sobre quins són aquells elements i patrons recurrents en els jocs que es cataloguen a ells mateixos com a *queer*, o bé jocs que han estat desenvolupats per persones *queer* o que pertanyen al col·lectiu LGTBI, amb l'objectiu de capturar-ne les particularitats i les individualitats de les comunitats i persones que desenvolupen i juguen aquest tipus de jocs, entendre el perquè existeixen, perquè són interessants i que pot aprendre i beneficiar a la indústria del videojoc.

Els *Queer Game Studies* també fan molt d'èmfasis en donar veu a les històries dels desenvolupadors *queer*, en parlar sobre el seu rerefons personal, sobre el passat d'aquelles persones, quins elements els motiven i quin és el camí que han hagut de recórrer per tal d'arribar al punt en el qual es troben, parlant de les dificultats que han patit per la seva condició personal.

Els camins que obra aquesta nova perspectiva tergiversen la manera de dissenyar i desenvolupar videojocs, no només a nivell narratiu, sinó també a nivell mecànic, fent que se surti de la normativitat i la regularitat actual de la indústria del videojoc i que s'expliquin i es transmetin vivències alternatives i altres modes de representació.

Aquests components *queer* permeten en els diversos aspectes dels videojocs, desafien les normes i els formalismes de desenvolupament dintre de la indústria: Alterant els patrons de disseny lúdic i narratiu, canviant a les temàtiques dels productes, impulsant la formació de comunitats pròpies que promouen noves convencions i fires per a la seva temàtica, com ara GaymerX, estimulant la innovació en la indústria i forçant la representació d'identitats LGTBI i *queer* en jocs

mainstream o AAA i, també, generant noves formes acadèmiques i d'anàlisi de la indústria del videojoc.

L'objectiu d'aquest treball final de grau serà el d'aprofundir en aquesta branca dels *Game Studies*, amb la finalitat de comprendre millor la seva rellevància en l'àmbit acadèmic dels videojocs, entendre el context social i personal que tenen els desenvolupadors que es dediquen a produir jocs *queer*.

S'estudiarà també el context en termes de *Game Production Studies* sota el qual es desenvolupen aquest tipus de videojocs, per tal de poder determinar en quin àmbit de producció tenen més presència aquest tipus de jocs i quines són les condicions econòmiques en les quals es troben els desenvolupadors.

En resum, en aquest treball de fi de grau es farà un estudi i un posterior anàlisi sobre la rellevància que tenen els *Queer Games* en la societat actual, els quals seran l'objecte d'estudi principal d'aquest treball.

1.1. Objecte d'estudi

L'objecte d'estudi d'aquest treball final de grau són els *Queer Games* o jocs *queer*, aquells jocs que es defineixin, estiguin catalogats o marcats amb l'etiqueta *queer* o estiguin desenvolupats per persones que s'identifiquin sota l'espectre *queer*.

El que es pretén és estudiar, analitzar i aprofundir en aquesta tipologia de jocs i comprendre les seves particularitats, definir i categoritzar quins podrien ser aquells elements o marcadors comuns conformen un joc *queer* amb la finalitat de, posteriorment, poder fer una anàlisi en més profunditat d'aquest tipus de jocs.

Per a fer-ho s'agafarà una mostra de jocs de itch.io, els quals tinguin l'etiqueta "*Queer*" i, amb unes bases establertes prèviament, es determinarà quin nivell i quin tipus de *Queernes* o on és trobar el component *queer* en els jocs estudiats.

Seguidament, es farà un *distant reading* de diverses característiques de la mostra, com ara, la freqüència dels diferents gèneres lúdics, el tipus de desenvolupadors, si són professionals o amateurs, o en quins anys es concentra major publicació d'aquesta tipologia de jocs. En addició, es durà a terme un estudi de casos de dos objectes de la mostra que destaquin en algun apartat.

A través d'aquestes metodologies de recerca i anàlisis es conclourà quins gèneres són preferits per la comunitat *queer* de itch.io i els creadors *queer* per a expressar-se i quins donen més eines, gèneres lúdics i narratius són més utilitzats per aquests creadors i els hi donen facilitats per a fer-ho.

S'ha decidit escollir els jocs *queer* com a objecte d'estudi, ja que ens ofereixen una manera suficientment tangible de classificar, categoritzar i analitzar els seus components d'una forma més o menys genèrica a través de la recopilació de dades d'una mostra.

1.2. Justificació

Els jocs *queer*, com es veurà més endavant en aquest treball, ens ofereixen visions, camins, mecàniques i formes noves i alternatives per a entendre el món i la societat actual, ja que acostumen a estar desenvolupats per persones que han viscut marginades o excloses socialment degut a la seva condició per identitat de gènere o orientació sexual.

En molts casos, les vivències que han sofert aquest tipus de desenvolupadors de videojocs *queer* i la seva manera d'entendre el món que els envolta, els hi permeten mostrar noves perspectives i generar nous tipus de *gameplay* que encara no s'han vist avui en dia. Aquestes perspectives transmeten els seus esforços, conflictes interns i les seves experiències en intentar encaixar i formar part d'una societat que, en major o menor grau, els ha marginalitzat per la seva identitat.

La creació de jocs *queer* també permet generar noves relacions entre diversos aspectes dels jocs i així poden emergir nous modes de creació *queer*. Ja sigui a través de nous modes de narració, nous arquetips de personatges i la creació de mons més diversos i realistes, mitjançant nous modes d'interacció entre els jugadors i el joc, nous sistemes mecànics o bé a través de les relacions que es formen entre la comunitat i els desenvolupadors i els acadèmics que ho estudien. Per concloure aquest apartat, afegiré que considero:

Per una banda, oferir un espai inclusiu on estudiar i treballar aquestes idees, poder donar veu a persones dintre de l'espectre *queer* és un fonament important que s'hauria de mantenir dintre de la indústria dels videojocs per a fer-la més plural i diversa.

Per altra banda, opino que aquests modes de creació *queer* ens poden oferir nous reptes, noves mecàniques i noves formes de relacionar-nos amb el medi, fomentant la innovació i la diferenciació de la indústria del videojoc, d'una manera encara més única i atractiva en contraposició a altres medis.

2. Antecedents de la recerca/Referents

Aquest treball de fi de grau està fomentat sobre tres branques d'estudi existents dintre dels *Game Studies*, per una banda, tenim l'eix central de la recerca i el principal element que ha motivat aquest TFG, que són els *Queer Game Studies* els quals estudiarem i profunditzarem mitjançant els següents dos llibres, *Queer Game Studies* i *Queerness in Play*, i altres llibres de caràcter similar.

Per altra banda, tenim l'apartat de ludonarratologia, el qual ens servirà per a tenir una bona base teòrica a l'hora de fer l'anàlisi final de la mostra de jocs de itch.io on intentarem donar resposta a diverses preguntes de la nostra recerca.

Finalment, tenim l'apartat de *Game Production Studies*, el qual ens servirà per a comprendre correctament com s'estructura internament el nínxol de itch.io, que serà la comunitat de la qual extraurem la nostra mostra per a l'anàlisi, i quin és el context socioeconòmic en el qual ens trobem la majoria dels desenvolupadors *queer*.

2.1. Queer Game Studies – Bonnie Ruberg & Adrienne Shaw

Començarem doncs parlant del llibre de Bonnie Ruberg i Adrienne Shaw, *Queer Game Studies*, aquest llibre acadèmic, segons paraules de Ruberg i Shaw, no ha estat creat amb l'objectiu de dictaminar que conta com a *Queer Game Studies* o de ser utilitzat com una espècie guia, seguint l'esperit de la *Queer Theory*.

El que es busca amb aquesta obra és donar un espai a les múltiples perspectives i visions que neixen de la convergència i la interacció del component *queer* amb els videojocs i els diferents punts de vista que hi ha en aplicar aquest component *queer* en l'àmbit de desenvolupament de videojocs.

Ruberg i Shaw (2017, XIII) veuen que de manera general, gran part del món acadèmic dels videojocs *queer* se centra i estudien els personatges LGTBIQ en els videojocs, sense menysprear ni desvaloritzar aquesta tasca, creen aquesta proposta actual amb l'objectiu de fer èmfasis en el fet que els temes *queer* són una proposta que obre noves possibilitats en tota mena de jocs i que desafia les mateixes bases dels *Game Studies*.

El llibre està estructurat en 5 grans apartats, dividits en capítols que tracten les temàtiques des de punts de vista tant acadèmics com personals, escrits per un ampli ventall de personalitats, des d'acadèmics i periodistes, fins a activistes LGTBIQ, desenvolupadors *queer*.

En els capítols que formen el primer apartat, anomenat "*Defining Queerness in Games*" es busca trobar una definició per a *queerness* en el context dels videojocs, personalitats com Naomi Clark, Edmong Y. Chang, Derek A. Burill o Zoya Street ens donen la seva visió pròpia sobre quina possible definició ha de tenir aquesta paraula, o fins i tot si té cap sentit intentar donar-li una definició.

En el segon apartat del llibre, anomenat "*Queering Gameplay and Design*" es parla sobre maneres de dissenyar o desenvolupar jocs, com el cas de Peter Wonica en el capítol "*Ending the Cycle: Developing a Board Game to Engage People in Social Justice Issues*" o inclús es debat sobre les maneres en les quals en el passat, el contingut de caràcter sexual ja ha aparegut en altres medis alterant les normes que aquest té, com el cas del capítol d'Aubrey Gabel "*For Play ? Literary Ludics and Sexual Politics*".

En el tercer apartat, anomenat "*Reading Games Queerly*" trobem capítols que fan una anàlisi de la part més "formal" de la indústria del videojoc, on s'analitza el contingut *queer* de jocs ja publicats o de l'estat d'aquest contingut en jocs de la indústria AAA, com fan Todd Harper o Amanda Phillips, i Gregory L. Bagnall, on ens parla de la importància per als desenvolupadors *queer* de les tecnologies que envolten el procés de desenvolupament.

En el quart apartat, "*Queer Failure in Games*", es fa un estudi sobre les comunitats *queer* de videojocs, amb textos d'Adrienne Shaw o Gabriela T. Richard on s'analitzen les problemàtiques que se sorgeixen en aquestes comunitats i quins elements no han funcionat o han donat problemes.

Finalment a l'últim apartat, "*Queer Futures for Games*", es parla sobre les expectatives de futur per al conjunt de persones que formen les comunitats *queer* de videojocs, siguin jugadors, desenvolupadors o acadèmics, amb capítols escrits per Bonnie Ruberg o Collen Macklin.

Finalment, a les conclusions de la introducció, Ruberg i Shaw (2017, XVII-XVIII) diuen que el llibre ha sortit ara que és el moment en què els *Queer Game Studies* són més necessaris, ja que els desenvolupadors *queer* comencen a rebre atenció i reconeixement internacional i molts jugadors de jocs *queer* estan atenent convencions i fires relacionades amb la temàtica.

2.2. Queerness in Play – Todd Harper, Meghan Blythe Adams & Nínxollas Taylor

Seguidament, parlarem del llibre "*Queerness in Play*" editat per Todd Harper, Meghan Blythe Adams i Nicholas Taylor, de manera similar al llibre anterior, aquest documenta acadèmic busca posar en conjunció la indústria i el món acadèmic del videojoc amb les teories de gènere i teories *queer*.

Cal destacar que en aquest cas les temàtiques que es tractaran i s'exploraran en l'obra giren, per una banda, al voltant dels components lúdics, narratius presents en els videojocs i per altra banda dels propis *Queer Game Studies*, arribant a ser una mica meta analític en algunes situacions.

En contraposició al llibre de l'apartat anterior, "*Queer Game Studies*" el qual explorava les particularitats existents en tots els aspectes d'aquesta branca dels *Game Studies*, aquest cas se centra majoritàriament en els dos aspectes prèviament. Tot i això, en alguns casos, el referència o n'extreu algun fragment per a reafirmar o explicar alguna idea, ja que són llibres essencialment molt similars.

Seguint un patró similar al llibre de Ruber i Shaw, aquest s'estructura en quatre grans apartats, els quals exploren diverses temàtiques.

En el primer apartat, "*Queer Foundations*", on participen Sarah Evans i Evan W. Lauteria, es fa una introducció a les temàtiques *queer*, als discursos *queer* que se seguiran i es parla del context actual i la situació en què es troben els *Queer Game Studies* en el moment en què es va redactar el text.

En el segon apartat, anomenat "*Representing Queerness*", diversos autors parlen sobre quina és la representació de les temàtiques *queer* en diversos jocs AAA i també s'exploren casos particulars sobre lectures *queer* que es poden fer de jocs de renom.

En el tercer apartat, anomenat "*Un-gendering Assemblages*", on s'inclouen autores com ara Maresa Bertolo, Ilaria Mariani o Clara Gargano, ens proposen diversos casos on els jocs ofereixen un espai on trencar i experimentar amb els límits i les idees preestablertes del gènere.

Finalment, en l'últim apartat, anomenat "*No Fear of a Queer Planet: Gaming and Social Futures*", igual que a l'obra de Ruberg i Shaw, es parla de les possibilitats existents d'un futur on els jocs *queer* siguin quelcom més abundant i regular.

2.3. Game Production Studies

Per acabar, parlarem del llibre *Game Production Studies* editat per Olli Sotamaa i Jan Švelch, l'objectiu d'aquest llibre acadèmic és el d'analitzar i debatre sobre la importància dels *Game Production Studies* en el món dels *Game Studies*, entendre la situació actual de declivi i pèrdua de drets laborals que sofreixen alguns dels professionals.

També es parla de modes de producció alternatiu dintre de la indústria dels videojocs, com seria el cas dels hobbistes, terme molt important en aquest treball, els quals, de manera resumida rebutgen activament formar part de la indústria del videojoc o que aquesta sigui la seva font d'ingressos principals, en doncs de buscar una llibertat artística i creativa.

Seguint el patró dels llibres acadèmics que hem trobat fins ara, està estructurat en quatre grans apartats o en parla i es debat sobre diverses temàtiques relacionades amb els *Game Production Studies*.

Tenim el primer apartat, i aquell que ens resulta de més interès per al nostre estudi, que és el de "*Labour*", on autors com Brendan Keogh o Aleena Chia entre altres, ens parlen de la situació laboral dels treballadors del videojoc com a indústria creativa i cultural.

El segon apartat, anomenat "*Development*" ens parla del procés de desenvolupament en si i tendències actuals de mercat, així com sistemes mecànics de joc o plataformes de *streaming* com Twitch o Youtube.

El tercer apartat, "*Publishing and Monetization*" aborda temàtiques relacionades amb els sistemes de monetització i ingressos que hi ha al voltant dels videojocs, i sobre les possibles regulacions que cal duu a terme.

Finalment, l'últim apartat explora perspectives regionals dels *Game Production Studies*, on es fan diversos estudis de casos de situacions molt concretes del passat en països i contextos socials molt diferents dels actuals.

3. Marc teòric

3.1. Que es Queer ?

Queer és una paraula d'origen anglosaxó que es podria traduir al català com a "estrany" o "poc usual" i que s'utilitza per a referir-se a aquelles persones que s'identifiquen amb identitats de gènere i orientacions sexuals que es troben fora de la cisheteronormativitat.

Segons ens relata David Córdoba al llibre "Teoría Queer. Políticas bolleras, Maricas, Trans, Mestizas" (2005, p.21) es va començar a utilitzar originalment com a un insult envers les persones del col·lectiu LGTBIQ o aquelles persones que no complien amb els canons cisheteronormatius, darrerament aquesta paraula ha estat recuperada i és utilitzada per part del col·lectiu LGTBIQ, els equivalents en català podrien ser "marica" o "tortillera".

Definir el terme *Queer* avui en dia és complex i tediós, la paraula *Queer* s'utilitza com a paraigües per a englobar tots els tipus d'identitats sexuals i de gènere que surten fora de la normativitat heterosexual cisgènere.

Per tant, totes aquelles persones que formen part del col·lectiu LGTBIQ o que s'identifiquen com a Lesbianes, Gays, Bisexuals, Transgènere, Intersexuals poden fer servir el terme o es poden identificar sota aquest paraigües, les mateixes sigles LGTBIQ porten al final, en aquesta Q, el terme *Queer*, motiu pel qual en els últims anys, i en pos de simplificar i fer més accessible els discursos *queer*, en alguns casos s'ha optat per fer servir el terme *Queer* com a alternativa generalista.

La definició del terme canvia moltíssim en funció de la temàtica, el context o de la persona que redacta el text i l'empra, des d'un punt de vista de la Teoria Queer, es pot definir com tots aquells elements que surten de la normativitat social cishetero i que s'aparten de la norma sexual, de gènere i d'identitat.

Tot i que aquesta definició és certament interessant i no la descartarem pas, en tot cas l'ampliem o complementarem, el tema al qual nosaltres ens adrecem es troba dintre el context de la indústria dels videojocs i dels Game Studies, així doncs, que en diuen els acadèmics de videojocs sobre aquest tema ?

En el context dels *Queer Game Studies* trobem a diversos autors que debaten sobre la definició de *queer*, cadascun ens parla de la seva experiència personal amb el contingut i els components *queer* presents en els videojocs i formulen una definició diferent de *queer*.

En la introducció del llibre, Shaw i Ruberg (2017, p.X) defineixen *queerness* com el desig de viure la vida d'una altra manera, qüestionant i vivint fora dels límits normatius imposats per la societat.

Aquesta visió ens apropa a una de les línies de pensament que seguiran la majoria dels autors que analitzarem seguidament, ja que planteja la *queerness* com un tipus de rebel·lia o lluita envers la societat i les imposicions de gènere i orientació sexual.

Per començar, com es diu en el llibre "*Queerness in Play*" (Todd Harper, 2018, p.1), per als acadèmics el tema *queer* ofereix punts de vista que qüestionen les estructures socials binàries existents, juntament amb un ampli rang d'estudis teòrics que, en el fons, critiquen les estructures de poder heteronormatives i la manera en la qual ens limiten la nostra comprensió del món.

En el llibre es parla de com acadèmics de la Teoria Queer ja mencionen la dificultat existent de determinar clarament quins elements entren sota els paraigües *queer* (A. Jagose, 1997, p1.), segons Harper et al. (2018, p.3) el que ens vol dir Jagose és que pel fet que la teoria *queer* depèn en gran mesura, de la desestabilització i la crítica envers les normes d'allò que es considera natural, els intents de limitar o definir *queer* van directament en contra de la mateixa naturalesa del discurs.

Atès que la teoria *queer* es relaciona de manera clara amb temàtiques relacionades amb la identitat de gènere i l'orientació sexual, en gran part pel fet que deriva d'àmbits d'estudi relacionats amb el feminisme i l'homosexualitat, (amb exponents importants com Judith Butler o Eve Kosofsky Sedgwick), no es limita únicament a aquestes temàtiques.

Si no que ens presenta un nom alternatiu per a l'estudi de les identitats LGTBIQ, així doncs la Teoria Queer es defineix per la seva relació oposada envers les estructures actuals de poder (T. Harper et al., 2018, p.3-4).

Com dèiem prèviament, aquesta definició de *queerness*, recurrent en diversos autors de teoria *queer*, busca transmetre amb ella un sentiment de lluita constant que viuen les persones *queer* quan, en el seu dia a dia, han de validar i guanyar-se el dret a ocupar els espais que utilitzen diàriament.

Harper et al. (2018, p.4) remarquen que no tots els acadèmics i teòrics mostren una visió tan negativa sobre les temàtiques *queer*, com és el cas de José Esteban Muñoz, que veu clarament la *queerness* i la teoria *queer* com un espai amb possibilitats infinites i amb el potencial per a avançar a la recerca d'un futur millor, si entenem aquesta *queerness* com un horitzó al qual dirigir-nos, la recerca del qual és el que impulsa la crítica del present.

Una altra fórmula que troben els autors (T. Harper et al., 2018, p.4) per a definir *queerness* és fent un símil amb un concepte de disseny de joc anomenat "*possibility of space*", el qual es podria definir com:

En el moment en què es juga a un videojoc es genera un espai en el qual hi ha un rang d'accions que es poden duu a terme, entendre la *queerness* com aquest espai de possibilitats on les accions que es poden fer estan relacionats amb temàtiques de gènere, sexualitat, identitat i poder.

Per això, Harper et al. (2018, pp.4-5) consideren que la teoria *queer* i els videojocs encaixen de manera tan natural, ja que segons ells, els dos conceptes treballen sobre dos pensaments filosòfics molt similars i, per tant, considera que l'estudi dels videojocs s'hauria d'efectuar tenint presents aquestes filosofies.

Així doncs, de quina manera es poden veure afectats els videojocs si es tenen en compte aquestes filosofies en el disseny de jocs, en l'anàlisi i en el procés de desenvolupament en general ?

Els autors (T. Harper et al., 2018, p.5) opinen que, si es té present el concepte ja mencionat de "*possibility of space*", es pot trobar una relació molt clara entre el medi dels videojocs i les practiques *queer*, atès que quan juguem a un joc acceptem unes normes i uns límits que limiten el nostre ventall d'accions i alhora restringeixen la nostra llibertat com a jugadors i només tenen significat si seguim el que ens indiquen, passa quelcom similar amb la *queerness*.

Des d'aquest punt de vista, la utilització d'aquestes teories *queer* enriquirien els processos d'anàlisi de jocs, desembocant en noves formes d'estudiar i comprendre el medi i, finalment generant contingut de caràcter acadèmic que podria afavorir la divulgació i la normalització de les temàtiques *queer* en la indústria del videojoc.

Si es té al cap el concepte de "*performativity*" de Butler (1990, p.87), el qual de manera resumida ens diu que, el gènere és un conjunt d'actes o imitacions de les convencions dominants sobre el mateix gènere.

Podem entendre així, que tant en els jocs com en la *queerness*, creure que no hi ha límits no és més que un simple miratge, i alhora, en ambdós casos, explorar que pot succeir en arribar a aquests límits pot tenir un significat més profund o valor en si mateix, permetent-nos veure de quines maneres es poden modificar aquests límits.

Finalment, els autors del llibre (T. Harper et al., 2018, p.6), seguint la línia de pensament dels diversos autors i acadèmics mencionats prèviament, ens mostren un clar desinterès en qualsevol definició que exclouï o intenti delimitar que es pot considerar o no *queer* i defineixen *queerness* com: Un element que es troba en l'acte de l'anàlisi, l'estudi i la interpretació dels mateixos components *queer*.

No obstant això, aquesta concepció de *queerness* es queda en gran part en l'estudi dels videojocs i en el marc acadèmic, no ens parla del procés de desenvolupament de jocs *queer*, només del propi anàlisis sense saber si el joc que s'està analitzant s'ha desenvolupat amb una intencionalitat *queer*.

Zoya Street, en el seu capítol "*Queering Games History*" (2017, p.35), comenta un punt interessant, al llarg de la seva recerca sobre la història dels jocs *queer* i de les formes *queer* de jugar a jocs, tot i que ella mai va preguntar-ho directament, el tema de l'elecció de gènere en els avatars de joc sorgia de manera recurrent atès que, segons ella:

"to people —straight, queer, trans, and cis alike— cross-gender digital play is often a significant experience in their gaming lives [...] this is because someone else found out that they were playing across gender lines, and suddenly they felt pressed to explain their behavior to someone who found it unusual" (Zoya Street, 2017, p.35)

L'autora exposa aquest fet en contraposició a la imatge que existent sobre la cultura gamer i mainstream dels videojocs comercials, la qual sol estar encaixada dintre de cànons cisheteronormatius, per tant, segons ella les històries personals sobre maneres de jugar a jocs, siguin *queer* o no, acostumen a integrar desviacions contraculturals (Street, 2017, p.35), les quals poden derivar en, per exemple, diverses formes de *gender play*.

Cal tenir present que quan ens referim a cultura *gamer*, el que molt probablement es té present és la cultura hiperheterosexual que els mitjans de comunicació de la indústria AAA intenten projectar de cara a l'exterior, on el medi del videojoc és quelcom homogeni, format per homes blancs cis, però la realitat és diferent, la cultura *gamer* hauria de ser tot allò que formes part dels videojocs, sigui un element contracultural o no sigui la tendència més popular.

Alhora, Street (2017, p.40) menciona que els videojocs són objectes molt complexos, que estan formats per diversos processos que deriven en xarxes interconnectades d'actors, és a dir jugadors i desenvolupadors, i el component *queer* el que fa és complicar la manera en la qual entenem aquests actors d'aquesta xarxa.

Així, doncs, Street (2017, p.41) considera que més que estudiar la història dels jocs *queer*, és més important analitzar els esforços que ha fet la cultura *gamer* per a impulsar la normativitat cishetero a través seu, en quant les històries personals dels jugadors solen ser contràries a aquesta cultura.

Street (2017, p.41) ho puntualitza posant com a exemple els estudis de MacCallum-Stwerat's, els quals ressalten com aquesta cultura ha aconseguit contenir la fluïdesa del gènere a través de sistemes lúdics que sexualitzen els cossos femenins i alhora doten a aquells jugadors interessats en la feminitat com un tipus de coneixements ocults, és a dir, *gender play*.

Això sí, cal tenir en compte que no podem ni assumir que tota mena de *gender play* es pot entendre com un comportament a clarament *queer*.

En resum, segons Street (2017, p.38), i des del seu punt de vista d'historiadora, podem descriure *queernes* com un tipus de resistència en contra de l'apropiació del coneixement i de les experiències d'altres persones, com una forma d'oposició envers la societat, l'heteronormativitat i l'opressió que les persones *queer* han sentit i experimentat al llarg de la seva vida.

Les definicions que hem presentat fins ara tenen valor en l'àmbit personal dels jugadors i desenvolupadors de jocs *queer*, ens parlen de la manera en la qual ells senten o identifiquen les maneres de jugar i de relacionar-se amb les comunitats que es formen al voltant, però en quin nivell es troben els jocs *queer*? Sentir-se *queer* dintre de l'àmbit dels videojocs implica només jugar de manera *queer*?

Segons Bagnall (2017, p.139-140), en el context de les tecnologies de videojocs, defineix la *queerness* com un element que encoratja complexitat i impredecibilitat per a existir i florir en sistemes culturals, per això l'autor considera que pot arribar a ser un valor interessant envers el disseny de joc.

Bagnall proposa, doncs, entre altres coses, integrar els components *queer* en les eines per a desenvolupar videojocs, en el disseny i en les mecàniques, a més ens ho puntualitza a través d'una xerrada que van dur a terme Joli St. Patrick i Avery McDaldnos.

En aquesta xerrada (2017, p.140) deien que moltes de les característiques de les temàtiques *queer* i de la vida diària de les persones *queer* es relacionen amb els videojocs, elements com ara la incertesa, el canvi, la fluïdesa i un llarg etc.

Així doncs, responent a la pregunta que ens plantejàvem, considerar-se *queer* dintre de la indústria del videojoc no es queda només en l'apartat de com es juga o com es relacionen els individus, també es podria integrar en les mateixes mecàniques per tal de transmetre-ho a altres persones que no siguin *queer*.

En resum, i per les necessitats d'aquest treball, entendrem com a *Queer* o *Queerness*, en el context de la indústria del videojoc com:

Tot element que en un grau o un altre parli de temes delicats de la comunitat LGTBI, sobre la identitat sexual i de gènere, ja sigui perquè la persona que ha desenvolupat el joc es troba dintre de l'espectre *queer*, o bé perquè aquest component d'alguna manera es trobi inscrit en la identitat del joc.

Ja sigui en la narrativa, en el rerefons dels personatges o en el món que l'envolta o bé es trobi integrat en les mecàniques pròpies del joc i aportí innovació i complexitat als videojocs mentre afronta temes culturals, rebutja de manera activa la cultura *gamer* cishetero i es resisteix als paradigmes i els components socials cisheteronormatius inherents en la indústria.

Per acabar, considero que cal afegir, com ja s'ha dit prèviament, la naturalesa de les temàtiques *queer* va en contra de donar una sola definició tancada sobre que es pot considerar *queer* i que no, ja que cada persona ho viurà i ho sentirà d'una manera diferent. Per tant, aquesta definició no és més que una proposta personal, basada en els textos acadèmics estudiats prèviament, que es farà servir en aquest treball, i en cap cas es pretén considerar com l'única visió possible de *queerness*.

3.2. Que son els Queer Games ?

En l'apartat anterior hem definit la paraula *queer* en un context més social, històric i filosòfic, li en donat significat a la paraula de manera genèrica, però, que passa quan aquest component es troba fusionat amb un videojoc ? Que són doncs els jocs *queer* ?

Abans de poder respondre a la pregunta inicial d'aquest apartat, ens hem de plantejar i donar resposta a diverses preguntes sobre els videojocs com a tal. Per fer-ho, extraurem i estudiarem les idees de diversos autors del llibre ja mencionat prèviament, *Queer Game Studies*.

Per començar, que fa que un joc sigui catalogat com a *queer* o no ? És només una simple etiqueta que es posa per a classificar-lo més fàcilment ? O és quelcom que va més enllà i permea a través del disseny de joc i del disseny narratiu ? Un joc és *queer* si s'ha desenvolupat per persones *queer* ? O només si la temàtica que tracta està relacionada amb el tema *queer* i la comunitat LGTBI ?

En el capítol "*Finding the Queerness in Games*" escrit per Colleen Macklin, l'autor es planteja un seguit de preguntes similars amb l'objectiu també de trobar en quins elements podem trobar les característiques *queer* d'un videojoc.

L'autor planteja quatre possibles escenaris on podríem trobar el component *queer*: En les narratives, els mons i les històries dels personatges, en les mecàniques i la manera de jugar al joc, en els mateixos desenvolupadors i finalment en el conjunt de comunitats que hi ha al voltant dels jocs *queer*.

En els següents apartats es veuran aquests plantejaments i s'estudiarà que ens aporten al discurs dels jocs *queer* i que n'opinen altres autors sobre el tema.

3.2.1.Mons i narratives queer

En el primer apartat, Macklin busca el component *queer* en la narrativa dels jocs, l'autor ens explica (2017, p.250) que els videojocs són un espai on, aparentment, les polítiques sexuals i les temàtiques progressistes i de ment més oberta no es desenvolupen amb gaire facilitat, si ho observem en comparació amb altres medis narratius, no obstant això, si ens fixem en casos particulars, podem trobar-hi certs tipus de representació del tema *queer*.

Aquest seria el cas de jocs com ara Mass Effect o Dragon Age, desenvolupats per BioWare, o com el cas del joc Fable, desenvolupat per Lionhead Studios.

En els casos mencionats, els jocs et permeten o bé jugar amb un personatge que pot mantenir relacions amb NPCs del seu mateix gènere, o bé tenir matrimonis entre personatges del mateix sexe.



Il·lustració 1 Romanç gai a Dragon Age Inquisition - source: Online Revolution

És a dir, aquests jocs "AAA" ofereixen als jugadors sistemes de romanç amb opcions que propicien un tipus de representació LGBTI, malgrat això, tal com puntualitza l'autor, si ens hi fixem en més detall, podem veure que aquestes relacions entre personatges del mateix gènere no tenen cap profunditat en la narrativa o la trama del joc, com passa d'igual manera amb les relacions heterosexuales que es poden dur a terme en els jocs mencionats.

Per a Macklin (2017, p.250), és interessant el fet que, la implementació d'aquestes mecàniques queer, es duu a terme imitant les polítiques existents sobre el matrimoni entre persones del mateix sexe, sota els principis que tothom ha d'obtenir els mateixos drets, però seguint les mateixes estructures socials i de poder.

En conseqüència, en aquests jocs mencionats, tot i tenir certs components fàcilment identificables i obertament *queer* o pro LGTBIQ, l'autor no considera que aquests arribin a qüestionar les normes socials actuals, sinó que són simplement una perpetuació de les estructures de poder i de l'*statu quo*.

És interessant, que en el capítol de Naomi Clark, anomenat "*What is Queerness in Games, Anyway ?*", l'autora ja ens planteja aquesta visió, entre les diversos corrents existents sobre els tipus de jocs *queer*, una de les que més destaquen és la diversificació i pluralització del contingut dels jocs i la representació d'identitats marginalitzades, indiferentment si són *Queer Games* o no.

Aquesta idea de la pluralització és quelcom que no s'ha de menystenir, el fet que un jugador tingui l'opció de crear i controlar personatges similars a ell és important per a molts tipus de persones, siguin persones racialitzades o persones que no es troben dintre dels canons normatius de la societat. Tanmateix, la pluralitat no aporta representació als grups marginalitzats, per a aquesta funció necessitem que hi hagi diversitat, que és un dels elements que es vol obtenir en la implementació de les teories integrades en els *Queer Game Studies*.

En addició a aquest tema, Evan W. Lauteria, en la seva anàlisi sobre mods en videojocs contemporanis, ens diu el següent reafirmant el que ens deia Macklin anteriorment:

While BioWare's defense of its LGBT-related content was masterfully-crafted and worthy of praise, the mechanics of the game's romance system, by virtue of the game's ergodic nature, enforce normativity upon the player (2012, p.26-27).

Lauteria conclou que, una prova de la mancança que tenien els sistemes oferts per Bioware, es trobava en el fet que la comunitat, tot i disposar dels sistemes de romanç LGTBIQ, continuaven recurrent a mods produïts per la comunitat.

Ho feien amb l'objectiu de jugar a sistemes que sortissin de manera efectiva d'aquesta normativitat, atès que els mods els hi oferien alternatives menys normatives i més trencadores amb relació a les temàtiques LGTBIQ, que no pas els sistemes comercials i normatius d'aquest tipus de contingut. (E. W. Lauteria, 2012, p.27).

El fet que la comunitat *queer* al voltant dels jocs de Bioware desenvolupes mods on sentir-se més representats evidència el que dèiem prèviament, aquesta aparent pluralitat i capacitat d'"escollir" la parella que tu vols, indiferentment del gènere del teu personatge i del gènere del NPC no aporten cap classe de representació a aquests grups.

En el moment en què són ells mateixos els que han de buscar la representació a través de les modificacions externes al joc, les quals han de desenvolupar ells mateixos, queda en evidència que el sistema elaborat per l'empresa desenvolupadora, en aquest cas Bioware, no ha aconseguit satisfer aquesta part del mercat de jugadors.

Per tant, podem arribar a pensar que, en l'aspecte *queer*, els jocs que tinguin aquesta problemàtica han "fallat" o bé no han obtingut desenvolupar un sistema realment inclusiu, si aquest va arribar a ser mai el seu objectiu.

Això no vol dir que aquest tipus de jocs no hagin de ser catalogats com a *queer* o no tinguin valor com a jocs *queer*, no obstant Macklin (2017, p.251) creu que cal buscar elements *queer* que pertorbin més les normes socials actuals i siguin més trencadors, per tal de trobar exemples i jocs que assentint més clarament les bases d'un joc *queer*.

3.2.2. Mecàniques i interactivitat queer

En el següent apartat del capítol l'autor ens planteja si, potser el component *queer*, es troba en una de les particularitats més importants del nostre medi, la interactivitat, la llibertat i la capacitat d'elecció que ens atorguen els jocs a nosaltres com a jugadors.

Per fer-ho, Macklin (2017, p.251) ens posa com a exemple el cas de *dys4ia*, de Anna Anthropy, un joc que ell considera que és un bon exemple de joc *queer*.

A nivell mecànic, *dys4ia* s'estructura seguint la fórmula dels WarioWare, un conjunt de mini jocs on es necessita dur a terme una petita tasca per tal de passar al següent nivell.

El que Macklin considera interessant és el fet com, un cop ajuntes els diversos mini jocs de *dys4ia*, aquests et relaten la història autobiogràfica d'Anthropy amb la teràpia hormonal.



Il·lustració 2 *dys4ia* - Anna Anthropy - source: MackerelPhones

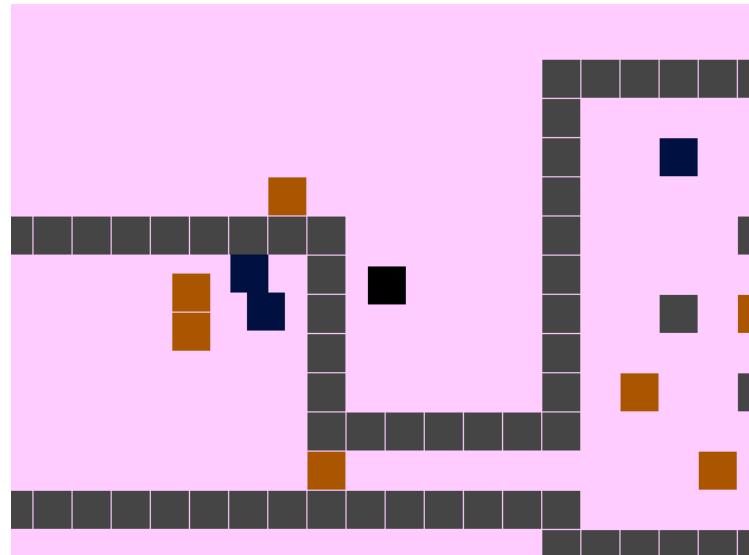
Així doncs, per a Macklin (2017, 252), el component *queer* de *dys4ia*, es troba en la manera en la qual el joc subversiona les expectatives de control i poder que tenim com a jugadors. El joc està estructurat a través de glitches, els quals empenyen al jugador a través dels diversos nivells, forçant el fracàs en ell, i fent que aquest dubti si es pot arribar a guanyar.

Ens adonem que el control del joc no el tenim nosaltres, i la història ens guia per on ella vol i el fracàs és l'eix central de *dys4ia*, a diferència d'una estructura tradicional de jocs, on el fracàs funciona només com un obstacle per a arribar a l'objectiu final. (Macklin, 2017, p.252)

La visió que te Macklin és certament interessant i similar a la que Clark ens dona en el seu capítol (2017, p.7), segons ella jocs de l'autora Anthropy, com ara *Mighty Jill Off* i el ja mencionat *dys4ia* o el cas de *LIM* de merritt kopas són exemples molt clars i evidents d'aquesta situació.

LIM és un joc reduït a la mínima expressió artística, a l'iniciar juguem com un petit cub marró, el joc es veu en vista top-down, i ens podem moure continguts dintre d'unes parets formades per cubs grisos.

En el moment en què entrem en un d'aquests passadissos, el nostre cub comença a



Il·lustració 3 LIM by merritt k - source: captura pròpia

alternar de color, fins que arribem a una sala plena de cubs de color marro, en cas que el nostre color no sigui el mateix que el seu, els cubs col·lidiran amb nosaltres agressivament fins que retornem al seu mateix color.

El patró es repeteix, quan sortim de la sala i estem sols en un passadís, alternen els colors del nostre personatge, quan entrem en una sala, els cubs ens agredeixen fins que retornem al seu mateix color, aquest *game loop* es va repetint fins que arribat un punt, l'agressivitat dels cubs fa que ens facin fora de les parets, i quedem en una espècie de limbo.

Clark fa una lectura certament interessant del joc *LIM* de merritt kopas, a través d'aquesta podem veure que es repeteixen uns patrons molt similars als de *dys4ia*.

El nostre personatge és kopas i els canvis de color són la manera en la qual va representar com sentia els seus intents d'encaixar en un gènere o en un altre, la resta de cubs representen la societat i la manera en què et forcen a encaixar en els seus canons, i el resultat final és que si no ho fas, et fan fora de la societat i et converteixes en víctima d'assetjament.

Tot i que la comunitat *queer* va fer moltes teories i van analitzar extensament si, sortir del mapa era un error intencionat o no, kopas mai no es va postular públicament sobre el tema ni va esclarir quina era la seva intenció. (Clark, 2017, p.7)

Així doncs, mantenint l'estructura que Macklin ha plantejat prèviament, trobem un altre cas on els *glitches* i el fracàs són un element central de la jugabilitat, per a transmetre les dificultats que pateixen les persones *queer* en una societat cisheteronormativa, i els jugadors perden de nou la capacitat de control i poder que pressuposen que tenen sobre el joc.

En el tercer apartat, l'autor es planteja si el component *queer* el trobem en la forma en què dissenyen els mateixos desenvolupadors, i en la marca personal que ells deixen en els jocs. Macklin (2017, pp.252-253) ens explica que avui en dia, la gran majoria de jocs es desenvolupen posant l'experiència que rebran els usuaris per sobre d'altres components, per fer-ho es fan servir metodologies iteratives de *play-testing* per a polir el disseny de joc i l'experiència final.

En contraposició a aquesta perspectiva, ens posa com a exemple la visió que donava sobre aquest tema Mattie Brice en el seu assaig "*Death of the Player*", on suggeria metodologies de disseny centrades totalment en l'autor del joc, i en els ideals que l'autor volgués transmetre sense tenir tant en compte l'entreteniment per part dels jugadors.

Brice posava com a exemple el seu joc *Mainichi*, un joc autobiogràfic que, de nou explora la vida a través de la visió de la vida i del seu dia a dia com a una persona transgènere.



II-Il·lustració 4 Mainichi - Mattie Brice source: VideoGameTries

Macklin també considera que el joc *Hugpunx*, de l'autora prèviament mencionada Anna Anthropy, també encaixa en aquesta descripció.

En aquest cas el joc qüestiona la majoria de les normes basades en el progrés i la interacció dels jugadors, fins al punt que l'autor diu que el joc es juga ell sol, ja que, en contraposició a l'apartat anterior on el fracàs en el joc era un dels eixos centrals de les mecàniques, en aquest cas, no existeix cap mena de fracàs o condició de victòria/derrota, a menys que tu com a jugador segueixis un seguit de normes auto imposades. (Macklin, 2017, p.253)



Il·lustració 5 Hugpunx - merritt k source: Old Andrea

Així doncs, l'autor considera que aquests dos jocs també encaixen sota la descripció de jocs *queer*, ja que, indiferentment que tinguin jugabilitat o no, la manera de concebre el joc i la interacció dels jugadors, la manera en la qual els dissenyadors plantegen les mecàniques, irromp amb les concepcions actuals dels videojocs amb la finalitat de transmetre la seva visió particular com a autors, ignorant l'experiència dels futurs usuaris.

3.2.3. Comunitats queer

En l'últim apartat de la seva anàlisi, Macklin examina la presència del component *queer* en les comunitats que es formen al voltant d'aquests tipus de jocs i la diversitat que hi ha present en elles, on tota classe de públic, desenvolupadors, fans i crítics dels jocs *queer* es troben i interaccionen entre ells.

L'autor ens posa l'exemple de GaymerX, una conferència anual dedicada a aquest tipus de jocs, on es duïen a terme conferències sobre videojocs *queer* i activitats molt variades, totes elles relacionades amb les diverses representacions que hi ha sota aquest paraigües. En aquestes conferències s'hi incloïen temàtiques relacionades amb el tema *queer*, que anaven des de la lluita lliure fins a la comunitat *furry* i es duïen a terme activitats relacionades amb els jocs *queer*, concursos de *cosplay* o *fursuits*, batalles de dansa, etc.

En aquest context, Macklin (2017, p.254) va poder experimentar aquesta heterogènia de primera mà, coincidint amb desenvolupadors, acadèmics i crítics prèviament mencionats com ara Anna Anthropy, merritt kopas o Mattie Brice entre d'altres, gràcies a participar-hi, l'autor es va adonar que aquesta comunitat no només desenvolupava jocs, sinó que també desenvolupen idees sobre els jocs, creen acadèmicitat i reforcen els jocs *queer* independents, incrementant així la presència i representació dels jocs *queer* en altres conferències i festivals de la indústria de caràcter més *mainstream*.

Així doncs, Macklin conclou que el desenvolupament de la comunitat *queer* fa pressió sobre la indústria del videojoc, on la representació de persones de color, dones i persones LGTBIQ és escassa, trobant així part del component *queer* dels *Queer Games* en la mateixa comunitat.

Finalment, l'autor (Macklin, 2017, p.255) conclou que no podem aïllar el component *queer* dels jocs en un sol punt, sinó que és el conjunt de diversos elements i d'interaccions de diverses parts dels jocs *queer*.

Des de les històries personals dels desenvolupadors *queer*, fins a les comunitats que es formen al voltant dels jocs, passant per l'ús que es fa de les eines de desenvolupament, les maneres que tenen els jugadors de jugar més enllà de com ha estat dissenyat o tergiversant directament els paradigmes de disseny.

Afirmant que els jocs *queer* ens ofereixen visions alternatives i maneres d'entendre i viure el món, més enllà de la normativitat cishetero.

En addició a la visió que ens dona Macklin, en el seu capítol Clark ens parla sobre una dualitat existent dintre dels *Game Studies*, l'enfrontament entre la narratologia i la ludologia, més endavant en aquest treball es definiran, amb més detall, aquests dos punts.

Retornant al tema, Clark ens explica que jocs com *dys4ia* han estat altament criticats perquè, un cop són examinats des d'un punt de vista purament ludologic, resulten molt similars a formats i medis interactius més antics, en conseqüència es dubta fins a quin punt han de ser considerats com a jocs.

Segons Clark (2017, p.9), només quan s'analitzen aquests jocs entenent el seu context i en consonància amb les dues visions, la narratologica i la ludologica és quan podem veure noves relacions entre diferents parts del joc que només neixen a través de modes de creació i desenvolupament *queer*, com ja ha mencionat Macklin prèviament, és a dir "*queering*" la mateixa estructura del joc.

Així doncs, segons l'autora, en concordança amb la visió de Macklin, el rebuig a obeir els convencionalismes sobre videojocs fa que sigui més fàcil per als desenvolupadors *queer* aconseguir descobrir o crear noves formes de joc que vagin en consonància entre les experiències i les vivències una persona *queer* i noves formes i estructures d'interacció per als jugadors.

3.2.4. Tecnologies queer

Per altra banda, més enllà del context dels desenvolupadors *queer*, les comunitats que es formen al voltant o els discursos acadèmics que es formen en relació amb els jocs *queer*, un component que considero que és cabdal tenir en compte són les tecnologies que s'utilitzen en el procés de desenvolupament dels jocs *queer*.

L'autor Gregory L. Bagnall, en el seu capítol "*Queer(ing) Gaming Technologies*" (2017, p.135), denota la manca de discurs, que hi ha actualment en el món acadèmic dels videojocs, entre els components *queer* i els videojocs com a tal.

Específicament ens parla sobre la manca de discurs en la manera en què entenem els videojocs com a artefactes digitals lligats a les construccions heteropatriarcal sobre la identitat de gènere i l'orientació sexual.

Si s'analitza més enllà de la representació de personatges i històries. I pretén il·lustrar les maneres en les quals aquestes tecnologies de videojocs estan adherides i el com constitueixen un tipus de polítiques pròpies de la mateixa manera que les narratives i les mecàniques ho fan.

L'autor (Bagnall, 2017, p.136) afirma que, en l'actualitat, les tecnologies de videojocs estan fonamentades sobre els mateixos paradigmes dominants, hegemònics, heterosexistes que els acadèmics de videojocs.

Crítics i desenvolupadors han associat als mateixos videojocs, i atès que aquestes tecnologies influencien la nostra experiència amb els videojocs, la nostra experiència estarà sotmesa a aquests paradigmes.

És per aquests motius que Bagnall creu que l'ús d'eines que estiguin sota paradigmes *queer* i més heterogènics, afavoreixen l'aparició de jocs *queer* i de discursos sobre la interacció entre les temàtiques *queer* i els videojocs, ens ho exemplifica de la següent forma:

"[...] game developers Porpentine, Mattie Brice, Anna Anthropy, and merrittt kopas discuss a burgeoning gaming scene comprising queer and other marginalized developers made possible by tools like Twine [...]"(2017, p.136-137).

Aquest debat sobre les tecnologies que en que es desenvolupen els videojocs *queer* es interessant ja que, si les eines disponibles per als desenvolupadors *queer* perpetuen els estàndards cisheteronormatius, les possibilitats de poder transmetre temàtiques *queer* a través d'elles es fan menors i dificulten la tasca als desenvolupadors *queer*, per tal, en el posterior anàlisi caldrà prestar atenció a les diverses eines utilitzades pels desenvolupadors.

3.2.5. Jocs queer

Basant-nos doncs en les visions dels diversos autors que hem estudiat en els apartats anteriors, per les finalitats del nostre treball definirem els *Queer Games* com:

Aquells jocs que, integrat d'alguna manera dintre la seva narrativa o les seves mecàniques inclouen temàtiques *queer* o intenten narrar històries i transmetre les vivències personals dels desenvolupadors o, per extensió, dels col·lectius marginalitzats als quals pertanyen, sigui per condició de gènere o orientació sexual, aquestes idees es poden transmetre de dues maneres diferents.

Per una banda, tenim aquells jocs que ho fan de manera més superficial i genèrica, on es diversifica el contingut dels jocs i s'inclou una forta carrega en la representació d'identitats marginalitzades a través del personatge jugable. Permeten que els jugadors puguin mantenir relacions homosexuals o bisexuals amb altres *NPC*, com seria el cas mencionat de Bioware amb les sagues de *Dragon Age* o *Mass Effect*.

Per altra banda, el que es pot fer és desenvolupar *Queer Games* integrant les vivències, els sentiments i les emocions viscudes per les persones *queer*, a causa de la seva situació i la seva marginalització, dintre de les mecàniques i del disseny del joc. Posant com a exemples clars d'aquest cas els ja mencionats *Mighty Jill Off* i *dys4ria* d'Anna Anthropy o *LIM* de merritt kopas.

En el punt en què coincideixen els autors, això sí, és que els jocs *queer* són quelcom que va més enllà del personatge que estàs jugant, que és quelcom que penetra dintre de l'estructura del joc i que no es troba de manera superficial i, tot i no ser necessari, és molt probable que el component *queer* d'alguna manera generi noves mecàniques o obri noves portes envers el tipus d'interacció que es trobaran els jugadors.

3.3. Queergaming

En el segon capítol del llibre *Queer Game Studies*, l'autor Edmond Y. Chang crea i desenvolupa un terme, *Queergaming*, el qual tot i ser una proposta personal d'aquest autor, considero que pot ésser d'utilitat més endavant en l'anàlisi posterior que es durà a terme en aquest treball.

Chang (2017, pp.20-21) defineix el *Queergaming* com una heterogeneïtat de joc, la capacitat d'imaginar formes radicals de narrar, noves interfícies, avatar, mecàniques, maneres alternatives de programar, de jugar i de comunicar-nos amb les plataformes i d'entendre i veure les comunitats de joc, és a dir, com una resposta envers falta de representació de les comunitats *queer* en el medi dels videojocs.

Per a Chang, el *Queergaming* és un repte envers la realitat dels videojocs, on la major part del plaer neix de dones i persones de color (tant de manera figurada com de manera literal) i a costa d'aquells que són diferents, els quals són considerats monstres o perillosos.

Segons aquest autor, el gaming heteronormatiu restringeix als jugadors mitjançant narratives i mecàniques normatives i estàndard, el que ell proposa és jugar amb noves formes de joc, com ara el joc no competitiu, el joc no productiu juntament amb què els desenvolupadors juguin amb els principis d'incertesa i ineficiència de *glitches* i *exploits*, tot això amb la finalitat de veure els mons *queer* com a oportunitats per a l'explicació de diferents normes i objectius.

També ens parla del potencial del fracàs, de considerar-lo com a part intrínseca del joc o de l'experiència i no com un element que genera càstig al jugador i que aquest ha d'evitar activament, sinó considerar-lo com la mateixa finalitat del joc.

Basant-se en el concepte d'Alexander Galloway de *Counter gaming*, Chang (2017, pp.18-21) fa una proposta la qual ell anomena com a *Queergaming values*, els quals defineix una sèrie de directrius o principis segons el qual els desenvolupadors *queer* i els jugadors *queer* de videojocs poden utilitzar per a relacionar-se amb els videojocs, siguin *queer* o no, amb les comunitats i com ells s'identifiquen respecte a aquestes comunitats.

- *Queer(er) design*: En aquest primer principi, l'autor ens diu que la representació d'identitats *queer* ha de formar part de les mecàniques, i les mecàniques han de profunditzar i enriquir la capacitat de representació de les identitats *queer*, s'ha de contemplar el disseny de joc des d'una perspectiva completament nova per tal de transgredir en certs elements.
- *Queer(er) play*: Chang defineix aquest punt com la manera de rebutjar les formes de joc normatives centrades en elements com ara la competició entre jugadors, la colonització, l'individualisme, augmentar de nivell i els estats de victòria-derrota, és a dir, desenvolupar maneres de joc que fomentin l'exploració, la cooperació, els espais alternatius o inclús el fracàs.
En resum, expandir la percepció de què poden ser els jocs i que es pot aconseguir amb ells.
- *Queer remediation*: Per a definir aquest apartat Chang es basa en la idea de J. David Bolter i Richard A. Grusin de *remediation*, la qual consisteix a apropiar-se, transformar i reconvertir un medi en un altre. Ho defineix com les estratègies que els jugadors *queer* fan servir per a reconvertir i reimaginar els personatges, les històries, els mons i els jocs que no són *queer*, i adaptar-los a la relació que ells creen amb aquests jocs i les seves respectives comunitats fora d'àmbits *queer*.
- *Queer futures*: El punt final d'aquesta llista es refereix al futur, no només dels *queer games*, sinó dels videojocs en general, i l'autor ens incita a pensar i imaginar envers com es poden entendre els jocs del futur, i que el futur del *gaming* es troba més enllà de gràfics en alta definició, sons immersius i realisme, i a sortir del pensament que els videojocs i les seves comunitats són un camp homogeni, tancat i normatiu.

Així doncs, el concepte que ens planteja Chang és una proposta de valor envers l'estudi i el desenvolupament de videojocs, ja que d'alguna manera busca donar un nom i una manera d'estudiar, analitzar i produir els jocs *queer*, a més, aquesta proposta va en la línia de molts autors i acadèmics dels *Queer Game Studies*, remarcant idees com la presència del fracàs com a part intrínseca dels jocs *queer* i alhora, ens proposa modes de desenvolupament que s'enfronten a les concepcions preestablertes dels videojocs.

Per acabar, de cara a la nostra anàlisi posterior, el valor de *Queer(er) design*, el considero un punt interessant, atès que és similar a les visions prèviament mencionades de Clark i Macklin, on el que es busca no és simplement permetre que els jugadors es puguin sentir identificats, sinó que el que es pretén és tergiversar les mateixes estructures internes dels jocs, amb l'objectiu d'integrar elements *queer* en el propi esquelet i en la manera de dissenyar.

Precisament, el que diu Clark sobre els modes de creació *queer*, encaixa perfectament amb aquest valor que proposa Chang:

“new relationships between different aspects of games can arise from queer modes of creation” (2017, p.9)

Finalment, cal remarcar que aquestes idees presentades anteriorment no són una conclusió final, són noms un conjunt d'idees que Chang proposa com a possibles pilars dels *Queer Games*, cal recordar que, seguint l'esperit ja mencionat de la Teoria Queer, no existeix una manera correcta o incorrecta de jugar, desenvolupar o analitzar els *Queer Games*.

3.4. Professionals o amateurs ?

Com s'ha mencionat prèviament, per tal d'aprofundir més envers l'anàlisi posterior que es durà a terme sobre la mostra de jocs *queer* extreta de itch.io, cal entendre correctament quin tipus de creadors són aquells que es dediquen a produir aquest tipus de jocs i quin és l'estat actual de la indústria.

Per fer-ho analitzarem diversos capítols del llibre *Game Production Studies*, per tal d'extreure i elaborar una idea clara sobre els diversos tipus de creadors que existeixen i desenvolupar una taxonomia segons la qual classificar-los.

En el primer capítol del llibre, anomenat "*Hobbyist Game Making Between Self-Exploitation and Self-Emancipation*", l'autor Brendan Keogh ens diu:

"In the video game industry, as in an increasing number of economic sectors under neoliberal capitalism, a clear distinction between work and leisure has crumbled away..." (2021, p.30)

En aquest primer paràgraf l'autor denuncia el fet que, darrerament la indústria del videojoc, entre altres indústries creatives, es troba en un procés de declivi respecte als drets fonamentals dels treballadors, els quals es veuen obligats a acceptar feines molt precàries, mal pagades o directament sense remuneració.

Com a resultat d'aquesta situació, com l'autor menciona més endavant, molts aspirants a desenvolupadors de videojocs acaben disposats a treballar en feines amb una remuneració irrisòria o directament nul·la, amb l'esperança que més endavant podran acabar millorant el seu estatus econòmic i laboral.

Així doncs, s'està generant una romantització del procés creatiu que és el desenvolupament de videojocs, sota la premissa que estan perseguint els seus somnis, els futurs desenvolupadors viuen sota la creença que es troben en una posició temporal i entenen aquesta situació com a una part obligatòria del procés que han d'assolir per tal d'acabar guanyant-se la vida en aquesta indústria.

Aquest punt es reitera en el capítol d'Aleena Chia, "*Self-Making and Game Making in the Future of Work*", en ell Chia (2021, p.54) ens afirma com la precarietat de la indústria del videojoc ha dificultat l'autorealització per part dels treballadors a causa del fet que, el treball creatiu s'acostuma a estructurar al voltant de contractes petits, que tenen poca projecció de futur i no permeten gaire progressió en el futur laboral del treballador.

Cal remarcar que aquesta situació no és nova, ni molt menys única de la indústria del videojoc, Keogh (2021, p.32) ens parla d'un altre autor, McRobbie, el qual ja va teoritzar aquesta situació en el seu moment, ell va anomenar "*creativity dispositif*", a la manera que s'encoratja als treballadors de sectors creatius a sacrificar-se i acceptar aquestes condicions prèviament mencionades com a part del camí per a formar-se.

Per tant, Keogh ens vol dir que la indústria del videojoc, darrerament, ha fet una deriva envers aquest "*creativity dispositif*". Això ho va poder confirmar gràcies a diverses entrevistes que va efectuar durant l'any 2018, en elles va captar un sentiment generalitzat que per tal d'acabar formant part de la indústria professional, calia fer el sacrifici que s'ha mencionat prèviament, caient així en el "*creativity dispositif*" descrit per McRobbie, No obstant, Keogh va veure l'existència d'un altre camí envers el desenvolupament.

Fins ara, Keogh ens ha estat parlant del panorama professional i empresarial de la indústria, a través d'altres entrevistes que Keogh va dur a terme per la seva recerca (2021, p.30), va trobar que hi havia un altra manera de comprendre el procés de convertir-se en desenvolupador.

Aquesta és la situació en la qual alguns desenvolupadors, de manera activa, evitaven que la producció de videojocs fos la seva font principal d'ingressos i mantenien les seves pràctiques creatives allunyades de les seves feines, aquesta va ser la manera que van trobar per tal de fugir de la sobreexplotació inherent que hi ha en la indústria del videojoc.

Aquest tipus de desenvolupadors no és el primer cop que apareixen en els Game Studies, altres autors i acadèmics ja ho havien catalogat i anomenat prèviament, per a Anna Anthropy aquests són els "*video game zinesters*", per a Chris J. Young "*everyday game maker*".

Per a Anthropy, remarcant que el seu llibre ens recorda més un manifest social sobre el futur de la indústria que a una anàlisi precisa de l'estat d'aquesta, els "*vídeo game zinesters*" són una manera de reimaginar la indústria del videojoc, on els jocs no es produeixen per grans publishers enfocats a les mateixes audiències i amb objectius econòmics, sinó que es desenvolupen per part dels usuaris per al benefici mutu entre ells mateixos.

Segons Keogh (2021, p.31), aquests tipus de creadors de jocs consideren les seves activitats de producció com si fos un hobby més i intenten fugir de l'àmbit professional dels videojocs, de manera parcial o total, és aquí on Keogh encunya el terme hobbista.

A més a més, per a l'autor (B. Keogh, 2021, p.34), els hobbistes són un cas interessant atès que, segons les teories de Banks i Gelber sobre els treballadors culturals, les quals ens diuen que:

Per a Gelber, els hobbies ofereixen una manera d'utilitzar el lleure de manera productiva, reafirmant activament les ètiques de treball basades en la producció pura, retornant així a "formes tradicionals no alienades de treball" i, alhora, criticant els espais de treball oferint un element que contrasta amb les feines sense sentit.

Segons Banks, en aquest treball cultural hi veu la capacitat per als treballadors de reconstruir modes alternatius de producció que prioritzin altres beneficis (estètics o artístics) per sobre dels beneficis econòmics.

Cal afegir que les dues concepcions, tant la de Banks com la de Gelber es centren en models de producció econòmics, encara que Banks sí que prioritza altres beneficis per sobre dels materials, en cap moment ens plantegen una situació en la qual el model de producció no sigui el capitalista.

En resum, per a Keogh els hobbistes: Per una banda, tenen potencial per a trencar l'estatu quo de la indústria, de manera conscient rebutgen les lògiques d'explotació, sobrecàrrega de feina i misogínia inherents en la indústria i busquen una manera de sortir d'aquest sistema o substituir-lo per sistemes de producció no capitalistes.

Però, per altra banda, continuen essent una font d'auto explotació dels propis treballadors i són susceptibles a caure en aquestes perilloses ètiques del treball, les quals es camuflen sota la creativitat i l'autorealització a través dels hobbies.

Seguidament, Keogh (2021, p.36-37) ens explica que ell també considera interessant analitzar la manera en la qual coexisteixen aquests dos espais que s'han presentat prèviament, els hobbistes i amateurs, per una banda, i la professionalització dintre de la indústria del videojoc per l'altre, explorant com es relacionen aquestes dues esferes sense xocar entre elles generant una espècie de simbiosis.

Segons Keogh (2021, p.35-36), la indústria del videojoc tal com la coneixem van néixer a partir del lleure i d'aquells individus que van fer un ús no productiu de les tecnologies de computació, com ara comunitats d'estudiants i membres d'institucions educacionals i militars.

Durant dels anys 70 i 80, aquesta figura del hobbista era quelcom usual, en arribar els anys 90, tot i no desaparèixer, va quedar ofuscada pels intents d'estandardització i legitimació que va sofrir la indústria del videojoc. A finals dels 90 i durant gran part dels 2000, hi va haver un ressorgiment dels hobbistes gràcies als jocs flash i a la facilitat d'accés a internet per part d'un gruix considerable de la població. Finalment, a partir dels últims anys dels 2000 i durant tot el 2010 hi ha hagut un procés desformalització de la indústria gràcies a la democratització de les diverses eines de desenvolupament (Unity, Unreal, Blender, etc).

Per tant, la simbiosi entre les dues esferes que l'autor ens ha descrit prèviament, es troba en el fet que els diferents perfils de desenvolupadors (hobbistes i professionals) utilitzen les mateixes eines i les mateixes plataformes i canals de distribució per a compartir els videojocs que desenvolupen, fent així que la línia que delimita i separa les pràctiques professionals de desenvolupament de videojocs de les amateurs o hobbistes s'hagi difuminat i no sigui tan fàcil identificar i definir qui és professional de la indústria i qui és amateur.

A més a més, Chia, en el seu capítol, també menciona aquesta relació entre l'esfera professional i l'esfera amateur, en el seu cas, Chia, denota que la connexió entre les dues esferes es produeix per culpa dels contractes temporals i de curta durada mencionats anteriorment. Aquest tipus de contractes propicien la creació de vincles socials i interpersonals entre els diferents tipus de treballadors, afavorint així la idea de Keogh que la línia que discerneix entre professionals i hobbistes s'està esvaint.

Keogh ens parla també d'una distinció que fa Christian McCrea, segons McCrea, mentre la línia que separa els desenvolupadors independents dels professionals s'està difuminant en alguns aspectes, la que separa als desenvolupadors independents dels amateurs o hobbistes es fa cada cop més i més clara. Això es deu al fet que els independents estan buscant una finalitat econòmica i intentant iniciar el seu propi negoci, mentre que els hobbistes es conformen a desenvolupar jocs petits en el seu temps lliure.

En relació amb el paràgraf anterior, Keogh considera que el concepte de "*video game zinesters*" d'Anna Anthropy és certament rellevant, ja que en el punt actual de formalització i estandardització en el qual es troba la indústria del videojoc, el simple fet de decidir convertir-se en hobbista es converteix més aviat en un acte radical de rebuig envers la pròpia indústria.

En conclusió, el terme hobbista és molt interessant per a la nostra anàlisi i les necessitats d'aquest treball, per tant, ho entendrem de la següent manera:

Un hobbista és un arquetip o tipus de desenvolupador de videojocs, que de manera proactiva i en la mesura del possible fuig de l'àmbit professional de la indústria dels videojocs, per tal d'obtenir, per una banda, llibertat total en el procés de creació de videojocs i, per altra banda, evitar acabar explotat dintre la indústria.

Un hobbista no té com a objectiu prioritari la producció de capital o beneficis a través dels seus jocs (no obstant no es nega obtenir-ne beneficis), ja que un hobbista produeix videojocs com una manera d'expressió personal, per a transmetre els seus pensaments i les seves ideologies.

És per aquests motius que el terme hobbista resulta interessant per al nostre anàlisi, ja que sospito que aquelles persones que duen a terme jocs queer en el nínxol de itch.io, encaixen en molts dels descriptors que defineixen un hobbista, perquè busquen una manera d'expressar-se a través dels videojocs, però intenten fugir dels convencionalismes i formalismes propis de la indústria, no obstant això, caldrà veure si aquesta hipòtesi es compleix un cop s'hagi dut a terme l'anàlisi.

3.5. Itch.io com a nínxol i com a mostra d'anàlisis

En aquest apartat s'estudiarà i analitzarà la decisió d'escollir la comunitat *queer* de la plataforma itch.io, es valorarà la seva validesa com a objecte d'estudi i el perquè s'ha seleccionat aquesta part de la indústria del videojoc per a construir aquest treball final de grau.

Per començar cal donar una base sobre que la plataforma en qüestió, segons la descripció oficial de la pàgina, itch.io és una plataforma de venda i distribució digital de videojocs la qual s'enfoca principalment a la indústria de videojocs i als desenvolupadors independents, permeten que qualsevol persona pugui publicar i vendre el contingut digital que creen, sense la necessitat de passar per cap mena de filtre comercial, com seria el cas de plataformes com ara Steam, GOG o Epic Games Store.

Cal remarcar que tot i tenir aquest caràcter antisistema, la plataforma ofereix sistemes de pagament i monetització dels projectes, més endavant desenvoluparé millor aquest tema.

Atès que el públic objectiu de la pàgina són els desenvolupadors independents, també es comú trobar-hi publicat contingut i recursos relacionats amb el procés de desenvolupament de videojocs, com ara recursos gràfics (models 3D, *sprites* o textures) i eines per al desenvolupament, *soundtracks* per a jocs i *mods* per a jocs comercials. També s'hi poden trobar altres tipus de projectes com ara còmics, novel·les gràfiques, *fanzines* o jocs de taula o qualsevol tipus de contingut digital. En resum, itch.io és un conjunt d'idees, projectes i publicacions digitals on convergeixen diferents expressions de la cultura digital i d'internet dels últims anys.

Itch.io està desenvolupada per Leaf Corcoran, i va ser publicada inicialment l'any 2013, des d'aleshores s'han publicat un total de més de 700.000 (Març 2023, itch.io) jocs, segons una entrevista que li van fer "*Rock, Paper, Shotgun*" (2014) el seu objectiu principal no era el de crear una plataforma de distribució si no una manera de construir pàgines ràpidament per als seus projectes i les *game jams* en les quals participava.

Posteriorment, en una altra entrevista duta a terme per Game Developer (2014), va afirmar que una de les inspiracions principals que va tenir a l'hora de desenvolupar itch.io va ser la botiga de publicació de música independent *bandcamp*, concretament en el model de publicació i venda de música, en conseqüència itch.io va adaptar aquest model de negoci a la indústria del videojoc.

Aquesta afirmació prèvia es veu clarament reflectida en l'article de Stegan Werning, "*Itch.io and the One-Dollar-Game*" (2019, p.2), on ens parla sobre com itch.io ha facilitat i ha permès la proliferació dels anomenats "*one-dollar game*" com un tipus de producte i com una manera d'expressió cultural.

És precisament aquest un dels punts que ens resulten interessants per al nostre anàlisi, no ens centrarem principalment l'apartat econòmic o monetari, sinó la manera en què els projectes que es publiquen a itch.io són artefactes d'expressió personal i cultural que permeten la lliure expressió de desenvolupadors *queer*, i són dotats d'una canal de comunicació per a transmetre, narrar i explicar els seus problemes i les seves vivències com a persones *queer* dintre d'una societat cisheteronormativa.

En el llibre de Game Production Studies, Keogh (2021, p.37) puntualitza un fet interessant sobre els hobbistes, tot que la producció amateur, com ja hem dit prèviament, té accés a les mateixes plataformes de distribució que la part més professional de la indústria, en l'àmbit de comunitat, els hobbistes i amateurs han trobat o bé, com en el cas concret de itch.io, desenvolupat les seves pròpies plataformes de distribució.

Podriem pensar a priori que aquesta situació deriva de la naturalesa capitalista de plataformes convencionals, com ara Steam, Epic Games o GOG, no obstant això, la presència de jocs amb finalitats no comercials en aquestes plataformes, tot i no ser la norma, és quelcom notable.

Així doncs, considero que el motiu es troba en el fet que aquest tipus de plataformes solen tenir filtres de contingut més forts, controlant els tipus de contingut que es publiquen en les seves llibreries, ja que aquestes plataformes busquen projectar una imatge de formalitat envers la part més "formal" (considerarem formal com la part de la indústria que no està formada per hobbistes i se centra en la producció econòmica) de la indústria.

En addició, Keogh puntualitza (2021, p.41) que l'auge d'aquestes plataformes de distribució alternatives, dirigides per la comunitat i amb finalitats no comercials, poden arribar a prevenir l'alineació dels hobbistes respecte al resultat dels seus esforços i evitar que caiguin fàcilment en les xarxes d'explotació mencionades amb anterioritat.

És per això, que un dels motius principals per haver escollit itch.io com a plataforma des de la qual extreure la mostra de jocs a analitzar, ha estat la seva pròpia naturalesa errant, alternativa i de rebuig del sistema capitalista i a favor del desenvolupament com a hobby més que com a activitat de producció de capital.

Com diu Stefan Werning (2019, p.6), les aproximacions de plataformes de venda i distribució de videojocs més mainstream, com per exemple el programa Steam Greenlight de Steam, forçaben de manera involuntària que els desenvolupadors de videojocs s'autoregulesin per tal d'encaixar dintre de les expectacions del sistema, a diferència de la plataforma de itch.io, la qual rebutja de manera sistemàtica tota classe de pressió dels mercats i explora diversos camins i vies de negoci.

3.6. Generes lúdics i generes narratius

De manera usual, una mica rudimentària i col·loquial, dintre de la indústria dels videojocs es parla sobre el gènere d'un videojoc, ens preguntem a quin gènere pertany una obra en particular o tenim preferències personals sobre alguns gèneres respecte a altres.

En alguns casos aquests gèneres reben el nom d'un o diversos videojocs que són considerats pioners o la base fundadora d'aquell gènere en concret, com seria el cas dels jocs *Metroidvania*, els *Souls-like* o els jocs *Rogue-like*.

Posteriorment en aquest treball es durà a terme un anàlisi sobre els diferents gèneres lúdics i narratius als quals pertanyen els jocs que formen part d'una mostra de videojocs catalogats com a *queer*, i s'intentarà fer una aproximació sobre quins generes ludonarratius són els preferits o més utilitzats per parts dels creadors *queer* per tal d'expressar les seves vivències com a persones *queer* a través del nostre medi, els videojocs.

No obstant això, entenem realment que és el gènere d'un videojoc ? Quins són els elements que defineixen o delimiten un gènere ja existent ? Com es formen nous gèneres o quines condicions s'han de dur a terme per a considerar que un joc ja no pertanyen a un gènere preexistent ?

Dintre dels *Game Studies*, el debat sobre que defineix un gènere de videojocs continua obert i en constant canvi, com Thomas H. Apperley ens diu en el seu article "*Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*" (2006, p.8), gràcies a les característiques particulars i divergents dels videojocs, per part del món acadèmic s'ha dut a terme un esforç substancial en aclarir aquest debat i definir correctament el concepte de gènere de videojocs.

El meu objectiu en aquest apartat no serà el de redefinir ni generar la meva proposta personal sobre que són els generes, el que s'intentarà serà, estudiant i analitzant diversos autors i acadèmics, donar una mateixa visió al lector respecte a aquestes preguntes i dotar-nos d'una base teòrica sobre que és el que entendrem com a gèneres de videojocs, per tal de treballar en una mateixa línia de pensament.

3.6.1. Que es un gènere de videojocs ?

Per iniciar aquest apartat, cal tenir en compte que la fórmula que més s'estila actualment dintre de la indústria dels videojocs per a definir un gènere, és una herència directa del món de les novel·les i del cinema.

Tal com ens indica Mark J. P. Wolf en el seu article "*Genre and the Video Game*" (2001, p.1), es generen diversos problemes en utilitzar aquesta concepció.

Per una banda, Wolf afirma que els estudis sobre el gènere difereixen d'un medi a un altre, per tant, cal fer un nou exercici d'anàlisi quan parlem dels gèneres que existeixen en nous medis emergents, com seria el nostre cas amb els gèneres de videojocs.

Per altra banda, aquesta visió encasella els gèneres de videojocs segons les normes i les particularitats que tenen els dos medis prèviament mencionats, es centra moltíssim en la iconografia i la temàtica, en conseqüència, obvia un dels elements més importants i distintius dels videojocs, la interactivitat (Mark J.P. Wolf, 2001, p.2).

En resum, segons el punt de vista de Wolf, l'estudi i anàlisi dels gèneres de videojocs s'ha de dur a terme tenint en compte aquesta participació activa per part de l'audiència i prendre en consideració que la interactivitat és una part essencial de l'estructura de tots els videojocs i una fórmula més adequada sota la qual examinar i definir els gèneres de videojocs.

En addició a la visió de Wolf, en l'article prèviament mencionat d'Apperley (2006, p.7), se suggereix que el problema principal dels gèneres convencionals de videojocs és que, en lloc de fer una descripció general del tipus d'interacció ergòdica que es genera en un joc en particular, el que es fa és fer una hibridació dels tipus d'estètiques que existeixen al voltant d'aquesta interacció, les quals es basen, de nou, en els seus homònims dels medis anteriors.

Apperley afirma doncs (2006, p.7), des del meu punt de vista de manera molt encertada, que allò que realment que ens fa perdre la comprensió dels gèneres de videojocs, rau majoritàriament en la reducció dels gèneres als elements visuals i que és més important tenir en consideració aquells elements ergòdics característics del medi, els quals ens poden servir per a reconèixer les similituds entre jocs i destacar-ne les seves particularitats clau.

En relació amb la visió d'Apperley (2006, p.19), cal remarcar que el que ell considera realment important, és mantenir present que un joc pot pertànyer a diversos gèneres alhora, i no necessàriament es trobarà encapsulat en un de sol, és interessant que Wolf dona un argument bastant similar en el seu article, on diu el següent:

“Due to the different types of action and objectives that can occur in a single game, games can often be cross-listed in two or more genres” (Wolf, 2001, p.3).

Per tant, el fet que ambdós autors coincideixin en aquest punt evidencia que els gèneres d'un videojoc no són una cosa estàtica ni única, sinó que, com suposàvem a la introducció d'aquest apartat, s'entremesclen entre ells i hibriden formant nous gèneres o propiciant que es puguin interpretar o analitzar a través de diferents aproximacions i alhora dificultant encara més la tasca de discernir a quina tipologia pertanyen.

Fins ara tant Wolf com Apperley han parlat i analitzat els genres dels jocs des d'un punt de vista molt concret, que és la interacció entre l'usuari i l'obra en concret, i proposen classificar les tipologies de gèneres a través d'aquest prisma.

Aquesta metodologia formal d'anàlisi dels gèneres de videojocs, centrada en la comprensió total de l'estructura, els elements i les normes del joc es coneix com a ludologia, tal com descriu Gonzalo Frasca en la seva obra *"Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology"* (2003, p.1), més endavant, en aquest mateix treball profunditzarà més en detall sobre aquest concepte.

No obstant aquesta és només una possible manera d'entendre els gèneres de videojocs, Apperley (2006, p.8), basant-se en l'obra de Frasca, també ens parla d'una altra visió alternativa a la ludologia, la qual depèn d'estructures narratives o estratègies representacionals provinents de medis previs (literatura i cinema) per a analitzar els videojocs i els seus gèneres, aquest enfocament és el que es coneix com a narratologia.

En conclusió, i en resposta a la pregunta plantejada a l'inici d'aquest apartat, considerarem que un gènere de videojocs està format per un element que reforça interactivitat per part del jugador, que pot estar o no acompanyada per un component narratiu.

En funció de quin grau d'interactivitat o narrativa hi ha, el gènere en qüestió serà de caràcter més ludologic, centrant en la interactivitat o narratologic, enfocat en l'apartat narratiu. Caldrà tenir en compte que un gènere de videojocs rarament estarà constituït, per només una de les dues parts, en general els trobarem en un estat que combini les dues aproximacions.

En els següents apartats es farà una categorització sobre els diversos gèneres existents en la plataforma itch.io en aquest moment, en funció de les dues visions prèviament esmentades, ludologica i narratologica. Aquesta categorització s'utilitzarà més endavant en el distant reading i l'anàlisi per tal de definir quina aproximació és la més utilitzada pels creadors *queer*.

3.6.2.Els generes lúdics de itch.io

En aquest document ja s'ha parlat prèviament de itch.io, cal remarcar que tot i ser de caràcter més amateur o *indie*, no deixa de ser una plataforma amb una part que es podria considerar "comercial" en certa manera.

En conseqüència, els generes que ofereix la pàgina cauen en l'error mencionat prèviament, centrar-se majoritàriament en la representació iconogràfica i no tant en la interacció ergòdica, no obstant això, utilitzarem aquesta llista per fer una primera iteració on puntualitzar certs aspectes, per tal de facilitar l'anàlisi posterior.

Cal afegir que d'aquesta taula no tindrem en compte, en la posterior classificació sobre gèneres lúdics i narratius, la categoria "*Other*", atès que és una categoria que pot estar formada per gèneres molt diversos, els quals podrien arribar a pertànyer a qualsevol de les dues aproximacions possibles.

Gèneres de itch.io
Action
Adventure
Card Game
Educational
Fighting
Interactive Fiction
Platformer
Puzzle
Racing
Rhythm
Role Playing
Shooter
Simulation
Sports
Strategy
Survival
Visual Novel
Other

Taula 1 Gèneres ludonarratius a itch.io - Elaboració propia

Per començar, del llistat de itch.io, veure Taula 1, des del meu punt de vista, aquells gèneres que classificaria com a més narratius serien els de "*Interactive Fiction*", "*Role Playing*" i "*Visual Novel*".

Ho considero així perquè són aquells que de manera aparent ofereixen un component narratiu més complex, més llibertat narrativa i capacitat d'elecció envers els jugadors i la interactivitat amb el jugador en alguns casos disminueix, reduint les possibles accions a eleccions de diàlegs o camins narratius a seguir.

Els gèneres de "*Interactive Fiction*" i "*Visual Novel*", tot i que molt similars, opino que el component narratiu rau, en ambdós casos, en les diverses rutes que el jugador pot optar per a completar la història, explorant els camins possibles i com això afecta al personatge.

La diferència que tenen és que, en el cas de les novel·les visuals es fa més èmfasi en les relacions interpersonals i amoroses dels diversos personatges, mentre que en la "*Interactive Fiction*" el que es busca és narrar una història a través del videojoc.

En el cas del "*Role Playing*", considero que el component narratiu que hi ha en aquest gènere el podem trobar en els mons, el rerefons dels personatges i el desenvolupament que aquests pateixen al llarg de la trama, i aquest és important envers la seva jugabilitat i en conseqüència un dels punts clau en determinar-ne la seva tipologia.

La resta de gèneres els considero més pròxim a la tipologia ludològica, ja que ofereixen molta més interacció entre el jugador, les mecàniques i els sistemes que els conformen, cal tenir present el que ens deia Wolf (2001, p.3) anteriorment, els jocs rarament estaran formats exclusivament per un sol gènere, així doncs, encara que el seu gènere predominant tingui un component fortament interactiu, potser el seu apartat narratiu és també interessant.

Cal remarcar que aquesta no és més que una proposta personal, la qual seguidament compararem amb l'anàlisi i classificació que fa Wolf sobre els gèneres, per trobar-ne les possibles similituds.

3.6.3. Gèneres ludonarratius

Si observem la proposta de Wolf sobre gèneres basats en la interactivitat (2001, p.3), podem fer una relació entre la classificació que hem plantejat prèviament, basant-nos en els genres de itch.io, i la seva proposta.

Cal tenir en compte que exclourem d'aquesta comparació els genres de "*Pencil-and-Paper Games*", "*Table-Top Games*" i "*Board Games*", ja que a itch.io, tot i que es tenen en compte, es fa en un context diferent, fora dels jocs digitals i no com a gènere ludonarratiu.

També exclourem, "*Demo*" i "*Diagnostic*", ja que Wolf els té en compte per la seva presència en formats de distribució físics similars als dels videojocs, perquè no es un component que tingui rellevància per a nosaltres.

Per començar, el que farem serà en base la proposta de Wolf, de tots els gèneres que ofereix, farem un símil amb els de la nostra llista de itch.io, veure Taula 1, i en valorarem el component lúdic i interactiu.

Gèneres segons Wolf	Equivalents de itch.io
Adventure	Adventure
Card Games	Card Game
Combat	Action
Driving	Racing
Educational	Educational
Fighting	Fighting
Interactive Movie	Interactive Film
Platform	Platformer
Puzzle	Puzzle
Racing	Racing
Rhythm and Dance	Rythm
Role-Playing	Role-Playing
Shoot 'Em Up	Shoot 'Em Up
Simulation	Simulation
Sports	Sports
Strategy	Strategy

Taula 2 Comparació entre la taxonomia de Wolf i itch.io - Elaboració pròpia

El que podem observar en la Taula 2 és que, quasi tots els genres de itch.io es troben o tenen un equivalent en la classificació basada en la interactivitat proposada per Wolf.

Així doncs, sembla que, segons Wolf, la gran majoria de gèneres videojocs són de tipus ludologic, és a dir, que el seu component principal o aquell que és predominant rau en la manera en la qual el jugador interacciona amb el videojoc.

Aquesta classificació, en alguns casos, xoca amb la que hem plantejat nosaltres prèviament:

En el cas del "*Interactive Film*", tot i que en primera instància he plantejat que aquest gènere encaixa més en l'apartat narratològic, Wolf (2001, p.10) ens indica que, tot i que al jugador se li ofereix una llibertat d'acció i moviment molt limitada, la manera en la qual es mostra la narrativa continua sent una estructura lineal, la qual no ofereix variació i canvi envers el desenllaç narratiu, en conseqüència l'autor considera que aquest gènere encaixa millor en la tipologia ludològica.

Per altra banda, en el cas el gènere de "*Role Play*", Wolf (2001, P.13) no té en consideració la part narrativa del gènere ni el rerefons dels personatges, i només té en compte la limitació que ofereix la representació numèrica de les estadístiques de cada personatge.

L'explicació d'aquesta comprensió la podem trobar en el que ens diu Apperley (2006, pp.17-18), en el moment en què el gènere de "*Role Play*" es va adaptar del format de sobretaula al digital, es va alterar el gènere significativament, concretament en el fet que els jocs ja no produïen la narrativa de manera col·lectiva entre tots els jugadors, sinó que només prenia lloc en un món de fantasia amb un seguit de normes i paràmetres predefinits pels desenvolupadors.

A més, es va passar de tenir la jugabilitat, l'evolució dels personatges i la trama narrativa com a element central a, un seguit de reptes en els quals la victòria es definia calculant l'obtenció de recompenses que només tenien sentit i valor dintre del propi entorn de joc.

Finalment, el cas del gènere "*Visual Novel*", en relació amb el llistat de gèneres de la Taula 1, és l'únic que no queda classificat dintre de la taxonomia que duu a terme Wolf, veure Taula 2, així doncs el considerarem com aquell gènere on el component narratiu és el predominant.

Ens queda com a resultat que, de tots els gèneres plantejats a itch.io, només un d'ells predominen les característiques que hem definit com a narratològic, però a què es deu això ?

Observant el que diu Jesper Juul (2001, p.10) en el seu article "*Games telling Stories ?*", el fet que en un videojoc no es pot tenir la narració i la interactivitat al mateix moment, no existeix una història interactiva constant, és a dir, els dos components es van alternant en funció d'en quin punt de la trama o del gameplay ens trobem.

Podem veure que el problema en intentar separar els gèneres en dues grans tipologies, és el mateix fet d'intentar-los separar, ja que en el nostre medi, els dos components van en conjunció, i en conseqüència categoritzar els gèneres segons aquestes dues tipologies és fútil, el que seria més correcte, doncs, seria considerar tots els gèneres com a ludonarratius, i valorar quin és el component predominant en cada cas en particular.

4. Objectius/Pregunta de Recerca/Hipòtesi

L'objectiu d'aquest Treball Final de Grau és estudiar, analitzar i comprendre una mostra de *queer games* extreta del nínxol de itch.io, entendre les particularitats dels jocs que tenen l'etiqueta "Queer", el context socioeconòmic dels seus desenvolupadors i les tecnologies utilitzades en aquest tipus de desenvolupament.

El primer objectiu és d'explorar la mostra de jocs *queer* en funció de quina aproximació (ludologica o narratologica) adopten segons la tipologia de gèneres esmentada prèviament. Determinar quina de les dues aproximacions és la més emprada per part dels desenvolupadors i quins gèneres ludonarratius són més comuns. Per a determinar aquest apartat es farà servir la proposta de gèneres lúdics i narratius que s'ha elaborat prèviament.

El segon objectiu és el de determinar quina tipologia de desenvolupador és la més freqüent en la mostra seleccionada, prèviament hem definit una tipologia de desenvolupadors, hobbistes i professionals, s'analitzarà quin dels dos tipus apareix amb més freqüència en les nostres dades i valorarem el perquè d'aquesta situació i si hi ha un motiu econòmic que condicioni aquesta situació.

El tercer objectiu consisteix a analitzar de les eines utilitzades en el procés de desenvolupament dels elements de la mostra, i establir quina relació hi ha entre les tecnologies utilitzades i els gèneres ludonarratius i quines facilitats o dificultats poden generar aquestes per als desenvolupadors.

Tots aquests elements s'analitzaran amb l'objectiu de comprendre aquesta branca d'estudi i determinar, a partir del marc teòric, aquells elements que fan els *Queer Games* més únics i interessants juntament amb la seva rellevància en la indústria actual dels videojocs.

Entesos els nostres objectius elaborarem la pregunta que buscarem respondre en aquest treball: Quins genres lúdics i narratius son aquells que la comunitat *queer* de itch.io utilitza amb mes freqüència, per tal d'expressar i transmetre la seva manera de viure el món com a persones *queer* a través dels videojocs, quines eines tenen mes pes en aquest àmbit de desenvolupament i quin es el seu perfil de desenvolupador ?

Finalment, la hipòtesi sobre la qual partirem serà la següent: Els jocs *queer* acostumen a pertànyer a genres centrats en l'aspecte narratiu, que permetin la empatitzar als jugadors, com el cas del gènere de "*Role-Play*", que no pas genres mes centrats en el component lúdic i la interactivitat i es desenvolupen per hobbistes utilitzant Twine o altres eines similars.

5. Disseny metodològic i cronograma

5.1. Metodologia d'anàlisi

La metodologia de recerca que s'utilitzarà en aquest treball serà, per una banda, un *distant reading* i, per altra banda, un estudi de casos.

Primer efectuarem un *distant reading*, el qual es farà sobre una mostra de jocs extreta de la pàgina itch.io, amb l'objectiu de trobar un seguit de patrons comuns en els gèneres lúdics i narratius fets servir en aquests en videojocs, per tal d'identificar marcadors comuns i quins són aquells gèneres lúdics i narratius preferits pels desenvolupadors *queer* per a expressar-se i finalment, analitzarem també el context dels desenvolupadors.

Posteriorment, durem a terme un estudi de casos de dos elements de la mostra que siguin substancialment interessants, sigui per la seva temàtica pròpia o per la rellevància que tingui l'autor o l'autora dintre de la comunitat *queer* i s'analitzarà de manera una mica més detallada i en profunditat aquestes obres.

Es seleccionarà una mostra formada pels primers 50 jocs que ens apareixen a la pàgina itch.io quan se seleccioni l'apartat "*Top rated*" i es faci un filtre amb la tag "*Queer*".

Entre les característiques externes al treball hi torbarem el seu gènere ludonarratiu, quins són els generes més utilitzats en aquesta mostra pels desenvolupadors de jocs *queer*, quin és el seu entorn de desenvolupament, és a dir, si són desenvolupadors amateurs que ho fan com a hobby (els ja mencionats hobbistes), quines eines s'han utilitzat i amb quins gèneres són més prolífers, o si bé han estat produïts per una empresa o desenvolupadors professionals.

5.2. Passos de la recerca

1. Extreure una mostra de jocs de itch.io, separats i classificats per gèneres, tipus de desenvolupador i eines utilitzades en la seva producció.
2. Analitzar aquesta mostra, mitjançant un *distant reading*, en funció de les bases teòriques establertes prèviament sobre les tipologies de gèneres (lúdics o narratius) i els tipus de desenvolupadors (hobbista o professional) i les eines utilitzades en el seu desenvolupament.
3. Fer un estudi de casos de dos jocs que destaquin notablement en algun dels apartats a analitzar.
4. Extreure unes conclusions en base a les dades extretes en l'anàlisi.

5.3. Anàlisis i resultats de la recerca

En les següents pàgines, s'efectuarà el *distant reading* prèviament mencionat, parant atenció als elements treballats en el marc teòric:

Mitjançant un anàlisis macro, s'observarà els gèneres que més s'hagin utilitzat en la mostra i es classificaran segons a quina tipologia pertanyen, s'analitzarà rerefons professional dels desenvolupadors de la mostra i el perquè les dades resultants són així i finalment es classificarà quines són les eines més utilitzades pels desenvolupadors *queer*, com es relacionen amb els gèneres lúdics prèviament descrits i quines d'aquestes eines són més utilitzades en quins generes.

Posteriorment, es farà un anàlisis micro de dos jocs de la mostra:

Per una banda, s'analitzarà el joc que estava primer en el *ranking* de itch.io, “*Lookouts*” per veure quines particularitats té aquell joc més votat per la comunitat *queer*.

Per altra banda, es farà un anàlisis de “*Flags For Friends*”, que té unes característiques en el seu gènere i en l'eina que es fa servir per al seu desenvolupament que poden ser interessants des del punt de vista dels *Queer Game Studies*.

5.3.1. Dades extretes de la mostra

Seguidament, es mostra una versió reduïda les dades extretes de itch.io per l'anàlisi macro, es mostren en un color diferent aquelles dades significatives que són d'interès per a l'anàlisi com ara: Gènere, tipus de creador i eina utilitzada.

Taula 3 Resum de dades de itch.io – Elaboració pròpia

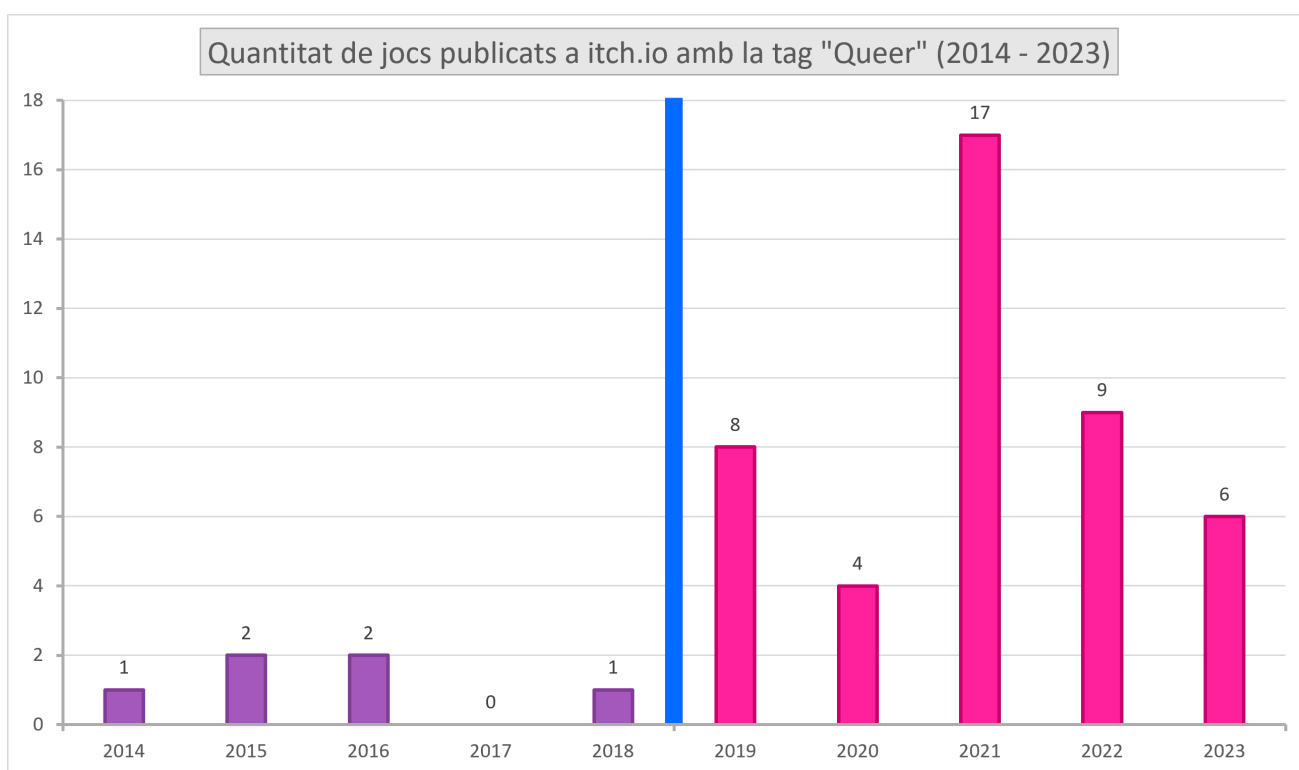
Posició ranking	Joc	Gènere	Tipus de creador	Tools
1	Lookouts	Visual Novel	Hobbista	Unity
2	Coming Out Sim	Other	Hobbista	HTML
3	The Bastard of Camelot	Interactive Fiction	Hobbista	HTML
4	Starry Flowers	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
5	Sofia?	Adventure	Hobbista	RPG Maker
6	is it that deep, bro?	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
7	co-open	Adventure	Hobbista	Unity
8	What's your gender?	Puzzle	Professional	Unity
9	Our Wonderland	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
10	Queers in Love at the End of the World	Other	Hobbista	Twine
11	Soft Earth	Interactive Fiction	Hobbista	Twine
12	A tavern at night	Visual Novel	Professional	Ren'Py
13	START AGAIN: a prologue	Role Playing	Hobbista	RPG Maker
14	Komorebi	Visual Novel	Hobbista	RPG Maker
15	Dawntide	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
16	Gone Home	Adventure	Professional	Unity
17	A role to play	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
18	My sweet zombie!	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
19	Briar & Bramble	Other	Hobbista	Other
20	Yearning: A Gay Story	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
21	Routine Feat	Adventure	Hobbista	Unity
22	Flirting	Interactive Fiction	Hobbista	Bitsy
23	A Circle of Charity	Visual Novel	Hobbista	HTML
24	Texting the Awkward Ace Guy You've Had a Crush on Since High School	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
25	I accidentally insulted a witch and now all of my clothes are sentient and they hate me!	Role Playing	Hobbista	Godot

26	Mission: It's Complicated	Visual Novel	Professional	Unity
27	cloudspotting	Interactive Fiction	Hobbista	Bitsy
28	Scary Gourmet	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
29	Kill the Prince?!	Puzzle	Hobbista	Ren'Py
30	Romancing Flesh	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
31	Three Lesbians in a Winter Special	Visual Novel	Hobbista	Bitsy
32	(One more time) From the Top!	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
33	A Late Night Convo	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
34	Dr. Frank's Build-A-Boyfriend	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
35	His Yellow Eyes	Interactive Fiction	Hobbista	Twine
36	Reouija Sleepover	Adventure	Hobbista	RPG Maker
37	Confluence: An Of Sense and Soul Soliloquy	Visual Novel	Professional	Ren'Py
38	Dearest You	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
39	Creating Goncharov	Interactive Fiction	Hobbista	Twine
40	All We Need	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
41	Triad	Puzzle	Hobbista	Other
42	Just Cosplay	Interactive Fiction	Professional	Twine
43	More a Haunting than a History	Interactive Fiction	Hobbista	HTML
44	Ghost Stories	Interactive Fiction	Hobbista	Bitsy
45	That Which Faith Demands	Interactive Fiction	Hobbista	Unity
46	when i was a boycow	Interactive Fiction	Hobbista	Unity
47	Weltschmerz	Visual Novel	Professional	Ren'Py
48	Wolf's Wool	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py
49	CUT THEM OFF	Interactive Fiction	Hobbista	Twine
50	Flags For Friends	Other	Hobbista	PICO-8

Si fem una primera lectura de les dades es veu que des de l'aparició de la plataforma, l'any 2013, fins avui en dia, l'any 2023, hi ha hagut un augment molt evident sobre la presència de jocs queer en ella. Si observem la il·lustració 6 es veu que entre l'any 2013 i el 2018, els primers 5 anys d'activitat de plataforma, la quantia de jocs queer publicats que es troben dintre dels Top rated és minoritària. En canvi, si s'observen les dades des de l'any 2019 fins al present 2023, els últims 5 anys, veiem que la quantitat de jocs ha augmentat significativament.

Aquestes primeres dades indiquen que els jocs queer han sofert un boom en popularitat i desenvolupament darrerament, podria ser degut a l'augment del discurs queer o de l'aparició de textos acadèmics com ara el llibre *Queer Game Studies* (2017).

Indiferentment del motiu, el fet és que aquests jocs han augmentat moltíssim la seva presència en el nínxol de itch.io, en conseqüència han guanyat rellevància com a element de la indústria del videojoc i en podem considerar un alt valor com a objecte d'estudi.

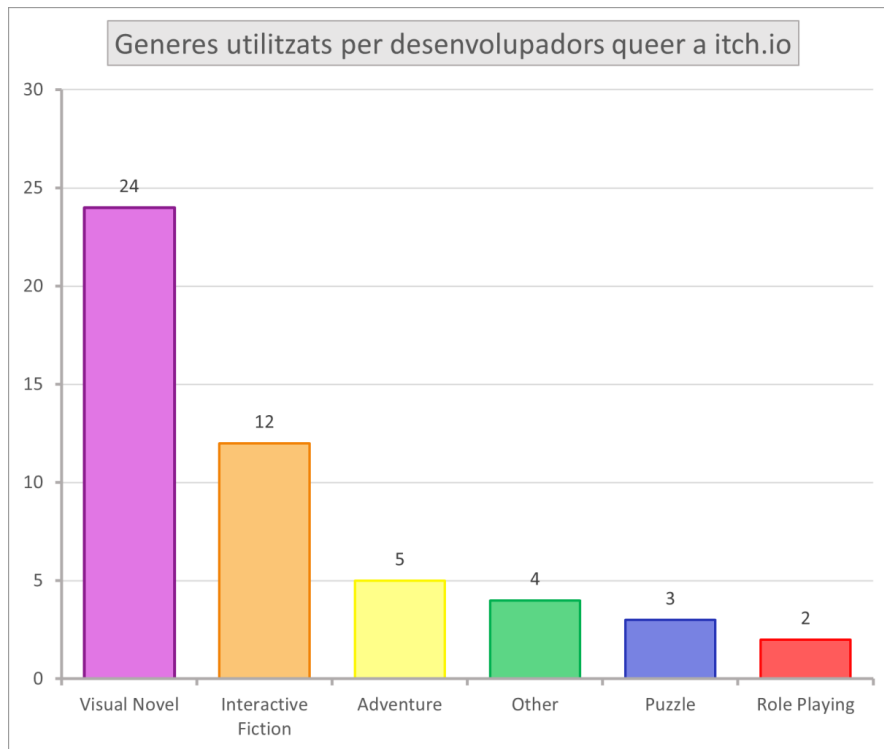


Il·lustració 6 Quantitat de jocs publicats a itch.io (2014-2023) - Elaboració pròpia

5.3.2. Els generes lúdic i els generes identitaris (Genre and gender)

Per iniciar aquest apartat, ens farem la següent pregunta i la intentarem resoldre a partir de les dades que extrèiem:

Quin tipus d'expressió és més comuna en els jocs de la mostra, la narratologica o la ludologica?



Il·lustració 7 Total de generes utilitzats en la mostra - Elaboració pròpia

Com podem veure en la il·lustració 7, de la llista de gèneres de itch.io que mostràvem en els apartats anteriors, veure Taula 1, la qual estava formada per un total 18 gèneres, només 7 d'aquests són utilitzats pels 50 jocs catalogats com a queer que formen la nostra mostra.

Com es pot veure, el gènere més emprat és el de les "*Visual Novel*", és a dir, un 49% dels desenvolupadors de la nostra mostra fan servir aquest gènere per a desenvolupar els seus projectes.

Per altra banda, el 51% restant dels jocs de la mostra es constitueixen de la resta de gèneres, amb el gènere de "*Interactive Fiction*" utilitzat en un 24% dels jocs de la mostra, i la resta de gèneres es divideixen de manera bastant equitativa en els objectes d'estudi restants.

Per començar, cal destacar que en contra del que s'havia plantejat en la hipòtesi prèvia, el gènere de "Role-Play" queda en última posició, tot i que no puc assegurar encara si és perquè la mostra no és substancialment gran.

Si seguim el que plantejàvem prèviament, en relació amb la teoria d'Apperley, queda confirmat que aquest gènere perd la capacitat de transmissió i de narració del rerefons dels personatges que disposa el seu homònim de sobretaula, la comunitat *queer* i els desenvolupadors noten aquesta manca, i al no poder expressar-se lliurement en el gènere, no el fan servir amb aquesta finalitat.

Si observem cas del gènere "Visual Novel", amb 24 jocs de la mostra és el gènere més utilitzat, podem inferir que es deu al fet que és el gènere que ofereix més llibertat creativa i narrativa als desenvolupadors *queer*, on poden sentir-se lliures i expressar els seus sentiments amb més facilitat envers els altres gèneres, així que tornant a la hipòtesi prèvia, sembla que es confirma que la comunitat *queer* busca jocs amb una càrrega narrativa molt forta.

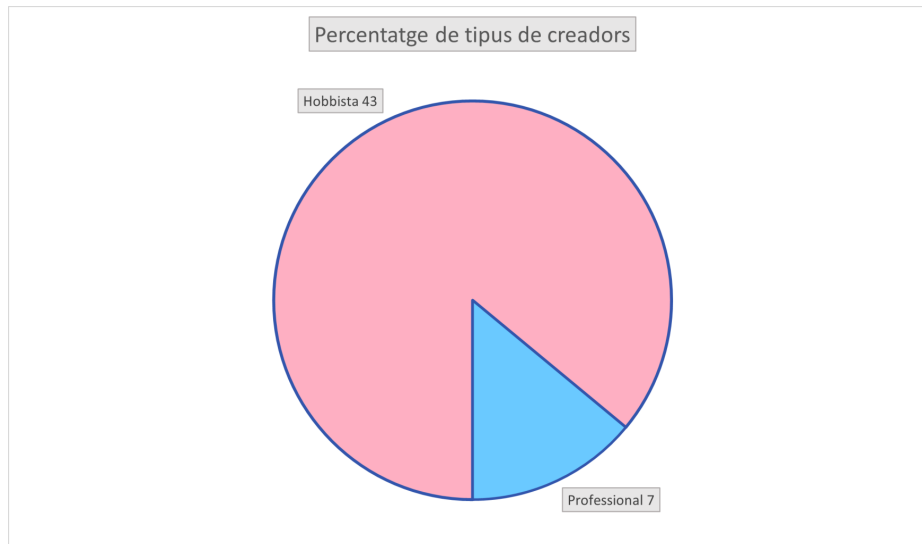
Per altra banda, que la resta de gèneres més presents en la mostra siguin més pròxim a l'ergodicitat i la interactivitat, segons ens descrivia Wolf, ens indica que el que plantejàvem sobre mecàniques *queer* disruptives o el valor de "Queer(er) design" de Chang podria ser-hi present en gran manera, no podem determinar-ho al 100%, ja que no estem analitzant els objectes en detall, però sembla ser un indicatiu de què aquesta situació es compleix i els jugadors, tot i valorar el component narratiu busquen formes de jugar que els hi aportin coses noves.

Responent doncs a la pregunta inicial plantejada a l'apartat, el resultat és molt similar, ambdues aproximacions tenen una densitat similar en la mostra, la narratològica es concentra en un sol gènere, la "Visual Novel" mentre que l'aproximació ludològica es reparteix entre la resta d'objectes de la mostra.

5.3.3.Hobbistes o professionals ?

En aquest apartat analitzarem el rerefons professional dels desenvolupadors de la mostra que de jocs queer que hem extret de itch.io, la pregunta que buscarem respondré serà la següent:

Quin és el perfil de desenvolupador més comú en la mostra de itch.io ?



Il·lustració 8 Percentatge de hobbistes i professionals – Elaboració pròpia

Com podem veure en el gràfic de la il·lustració 7:

Del total de desenvolupadors de la mostra, un 86% pertanyen a allò que prèviament hem determinat com a hobbista, és a dir que la producció de jocs *queer* la fan com a quelcom extern a la seva manera de viure, sense rebre cap recompensa econòmica o que, en cas de rebre algun tipus de benefici d'aquesta producció de videojocs, no és la seva principal font d'ingressos.

Però, a què es deu aquesta tendència ? Es perquè els jocs no generen prou beneficis o bé perquè els desenvolupadors prefereixen tenir llibertat creativa ?

La resposta es troba, en part en la naturalesa de la plataforma itch.io, al final és una plataforma on publicar projectes més personals i conceptes que comercialment no serien viables i, per altra banda, en el fet que un nombre tan elevat de desenvolupadors hobbistes, tot i que podria ser indicatiu que són hobbistes per voluntat pròpia, és a dir fugint conscientment de la indústria, ens indica quelcom més.

Com es deia en el marc teòric prèviament, darrerament la indústria del videojoc ha perdut gran part de l'autorealització que ofería als desenvolupadors i treballadors que la conformaven, així doncs, atès que els jocs *queer* són en gran manera un medi on expressar-se i transmetre els seus sentiments, si la indústria no fomenta o si més no, no ofereix aquesta capacitat tot sembla indicar que aquells desenvolupadors que busquin això, hauran de sortir-ne d'alguna manera.

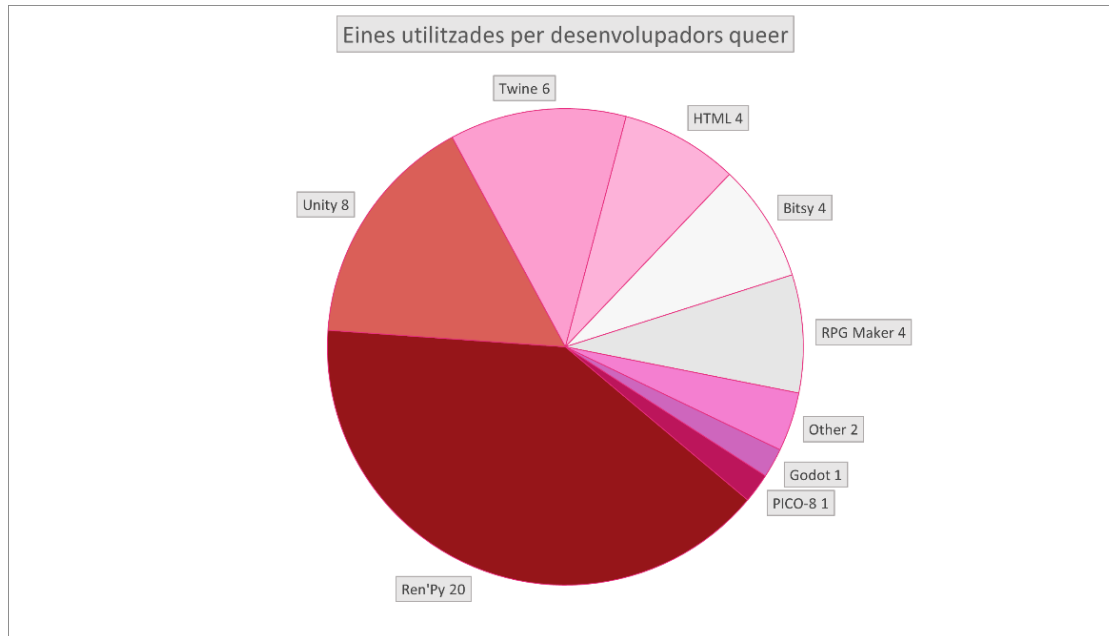
No obstant això, el fet que molts dels casos estudiats disposin d'un *patreon* o *ko-fi*, o qualsevol classe de plataforma de mecenatge associada, ens indica que, aparentment no és una decisió voluntària, si no és una pressió que el mercat i la societat exerceix sobre aquesta tipologia de jocs i desenvolupadors, on no es financen aquests projectes, almenys no de manera molt usual (existeixen casos com *Gone Home*) i aquests desenvolupadors queden apartats del mercat més mainstream.

En conclusió, de manera molt evident l'arquetip de desenvolupador predominant en la nostra mostra és el hobbista, però sense poder fer un seguit d'entrevistes o poder inferir més en la vida i els motius que els porten a aquesta situació, no podem determinar si els desenvolupadors ho fan per voluntat pròpia o no.

No obstant això, el marc teòric i la situació actual de la indústria ens indica que molt probablement és més una decisió forçada per la pròpia naturalesa dels *queer games* i per la resistència que ofereix la indústria del videojoc en relació amb la integració d'aquests discursos en jocs més comercials.

5.3.4. Tecnologies queer

En aquest apartat analitzarem les tecnologies més utilitzades pels desenvolupadors de la mostra que de jocs *queer* que hem extret de itch.io, i intentarem determinar quines són aquelles que ofereixen més beneficis als desenvolupadors i perquè.



Il·lustració 9 Eines utilitzades en la mostra – Elaboració pròpia

Com podem veure a la Taula 3, les eines utilitzades en la nostra mostra són molt variades, les 3 primeres són Ren'Py, Unity i Twine. D'aquestes 3, l'única que es podria considerar de caràcter generalista és Unity, un motor de joc multiplataforma.

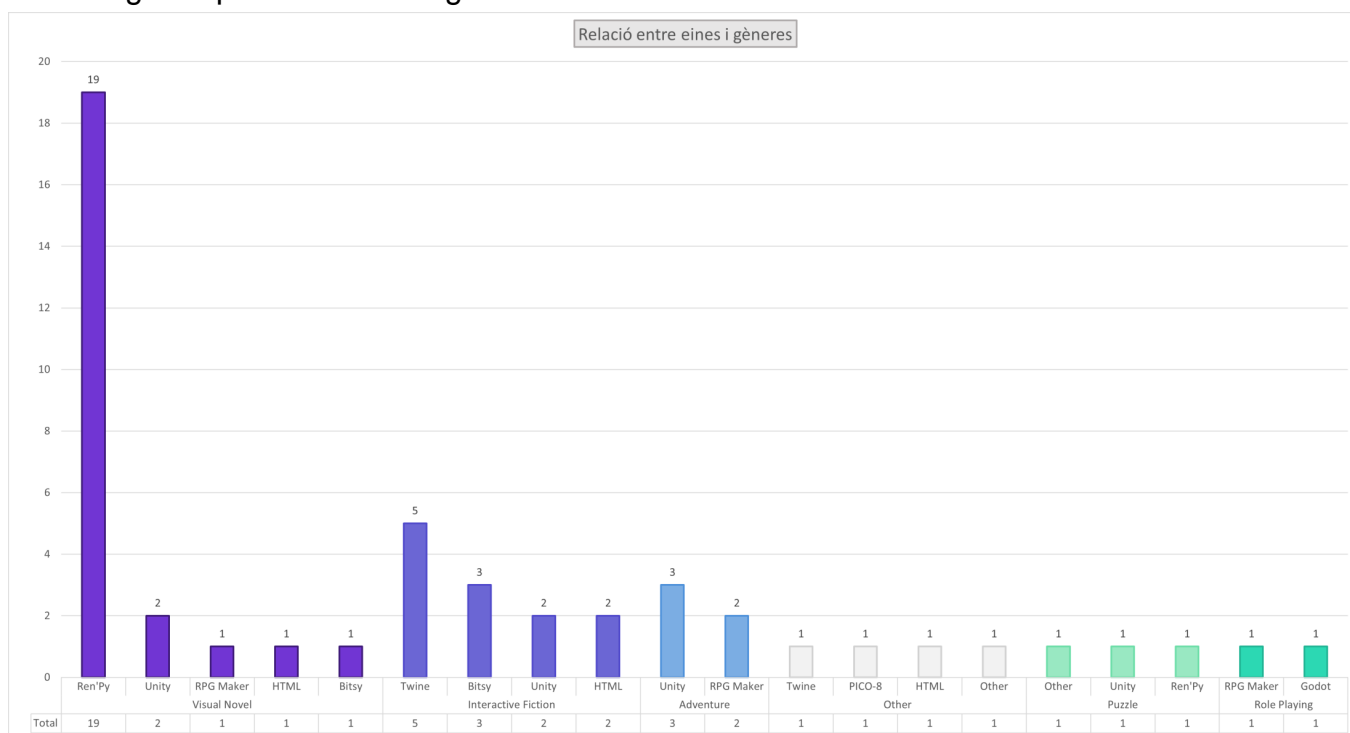
Twine és una eina que ja ha estat mencionada prèviament en el marc teòric, diversos desenvolupadors amb certa rellevància en l'àmbit dels jocs queer l'han utilitzat, com seria el cas d'Anna Anthropy.

L'eina en si està pensada per a crear jocs interactius, basats en text i pensats per a ser publicats en web, segons ens indica la seva pàgina oficial.

Per altra banda, l'eina més àmpliament utilitzada és Ren'Py, un motor de joc pensat específicament per a elaborar novel·les visuals-

Però, les eines que escullen uns desenvolupadors importen en el resultat final? En el nostre cas considero que sí, com deia Bagnall, si les eines ofereixen facilitats en el desenvolupament de jocs *queer*, i estan pensades tenint present aquesta comunitat, la quantitat i la varietat de jocs *queer* podria arribar a augmentar.

Ren'Py, l'eina més utilitzada ens dona un clar exemple d'aquesta situació, una eina de programari lliure, pensada per a ser utilitzada amb relativa facilitat, amb una extensa llibreria de tutorials, i el més important, enfocada al gènere més popular dintre la nostra mostra, en resum Ren'Py té la majoria d'ingredients per a entrar en la categoria que descriu Bagnall.



II-lustració 10 Relació entre gèneres i eines – Elaboració pròpia

En la il·lustració 9, podem veure la relació que hi ha entre els gèneres ludonarratius i les eines que es fan servir, si desglossem les dades de la taula podem veure que:

En el gènere “Visual Novel” el motor Ren’Py domina el mercat, amb 19 jocs dels 24 totals extrets de la mostra, la resta es divideixen en 2 jocs desenvolupats en Unity, i un joc en les eines restants, d’esquerra a dreta, RPG Maker, HTML i Bitsy.

En el gènere de “Interactive Fiction” trobem més diversificació d’eines, Twine es la que encapçala la llista, amb 5 jocs dels 12 que pertanyen a aquest gènere, 3 han estat desenvolupats en Bitsy i els 4 restants, 2 en Unity i 2 en HTML.

El gènere “Adventure”, format per un total de 5 jocs, es divideix casi al 50%, Unity consta de 3 jocs i RPG Maker dels 2 restants.

En la categoria "Other", la qual inclou jocs que no tenen gènere específic o no es poden classificar segons els gèneres que ens ofereix itch.io, trobem que els 4 projectes es divideixen en les 4 eines presents, 1 per cada eina, Twine, PICO-8, HTML i Other.

El gènere puzzle, el qual només consta de 3 projectes també es divideix en un relació de un projecte per eina, Unity, Puzzle i Other.

Finalment, el gènere "Role-Playing", consta només de 2 jocs, un desenvolupat en RPG Maker i l'altre en Unity.

Veient aquesta taula es pot confirmar el que deia Bagnall, la Taula 4 mostra que hi ha una relació directa entre els gèneres més populars en la mostra i les eines que s'utilitzen, aquelles que estan més pensades per a narrar o transmetre històries, Twine o Ren'Py, són les més populars, la comunitat *queer*, com ens indiquen les dades prèvies, té aquesta necessitat d'explicar com viuen i senten les coses, així doncs, aquelles eines que els hi ofereixen, seran les que utilitzaran.

En conclusió, segons les dades que hem extret de la mostra, aquelles eines que els desenvolupadors *queer* utilitzen amb més freqüència són Ren'Py i Twine, ja que ambdues ofereixen sistemes i facilitats per a desenvolupar jocs que es centrin en l'aspecte narratiu i d'expressió personal, com ara les "*Visual Novels*" i la "*Interactive Fiction*", els dos gèneres més utilitzats.

5.3.5. Estudi de casos

Cas A: Lookouts

El primer cas d'estudi es farà sobre el joc Lookouts (2019) que és, dintre de la mostra extreta de itch.io, el joc que tenia millor valoració en el moment en què es van extreure les dades, motiu pel qual s'ha decidit fer-ne el primer estudi de cas.

Segons la descripció de la seva pàgina de itch.io, Lookouts és una novel·la visual romàntica sobre dos fugitius transmasculins i gais del salvatge oest, el seu encontre en el desert els fa trobar refugi en ells mateixos i esperança de poder obtenir una millor vida.

El joc està desenvolupat per @Coldoggo i @Paranoidhawk, amb música produïda per James de @fakegamercomics, el prototip original va ser creat en el context d'una game jam anomenada "*Gay Western Jam*", i posteriorment van refinar la idea i el van completar.

En relació amb les dades extretes al *distant reading* previ, es pot veure que, com ja es podia assumir per la tendència que vista en ell, el gènere més popular, "*Visual Novel*", coincideix amb el del joc més popular de la mostra.

Els desenvolupadors estan classificats com a hobbistes, seguint de nou la tendència de les nostres dades prèvies.

L'única dada que pot sobtar una mica, és l'eina que s'ha fet servir pel desenvolupament, Unity, en contra de la tendència general que vista en la mostra, que era Ren'Py.

Pel que fa a la jugabilitat no aporta res de nou, s'observa una novel·la visual clàssica, amb una interacció ergòdica molt baixa, on el jugador té nul·la capacitat de decisió envers cap a quin camí ens durà la història.

Per exemple, en un parell de situacions del joc, el joc ofereix al jugador la capacitat de decidir que hauria de fer el personatge, indiferentment de quina decisió s'esculli el joc seguirà el seu camí, no canviarà res en la trama o en el desenllaç final.

El que es pot destacar en l'aspecte ludològic és el minijoc del Black Jack.

En un punt de la partida, es surt de la dinàmica de novel·la visual i el jugador juga a una partida de Black Jack, en aquest moment el tipus d'interacció amb el joc canvia radicalment, el jugador, tot i ser un joc d'atzar, pot decidir si agafar una carta més o mantenir les cartes de les quals disposa.



Il·lustració 11 Partida de Black Jack a Lookouts- Captura pròpia

Tot i aquest canvi en el gameplay, el resultat final és que s'obté un objecte simbòlic, una ploma, indiferentment si hem guanyat o no la partida, aquest fet es pot relacionar amb el que deien autors com ara Macklin sobre el fracàs en els videojocs queer, la seva rellevància i la càrrega que significa per a aquesta comunitat.

El que fa aquest joc és eliminar la condició de fracàs totalment, és indiferent l'habilitat en el joc o la sort que tingui el jugador, el joc no et penalitzarà, la narrativa seguirà el seu curs.

Narrativament, el joc planteja el següent, els dos protagonistes Joseph i Robin (aquest últim pot adoptar el nom que el jugador vulgui), són dos fugitius del salvatge oest que, respectivament, formen part d'un grup de delinqüents.

En aquest context social, Robin, el personatge a través del qual es viu la història, no se sent identificat amb el seu grup, en gran part per la seva condició de persona trans masculina.

Això es veu evidenciat quan, en certs moments de la narració, els seus "companys" es refereixen a ell com a "Tomboy", cosa que al protagonista no li fa gens de gràcia.

El que sembla que està plantejant el joc és, doncs, una manera de transmetre la lluita constant de les persones *queer* sobre la capacitat d'identificar-se i encaixar fàcilment en la societat, i la posterior lluita que viuen els protagonistes en pos de fugir d'aquest tipus de vida buscant un espai segur on expressar-se lliurement.

Com ja es veia en el marc teòric en casos com LIM o Mainichi, els jocs *queer* solen ser molt personals i aquest no és una excepció, podria arribar a ser autobiogràfic.

El joc ens vol transmetre com se senten les persones trans quan la societat els rebutja per la seva condició i, en el moment en què es troben amb persones en una situació similar, empatitzen molt fàcilment i troben refugi en elles. A més, el joc acaba deixant-nos amb un sentiment d'incertesa, sense saber com es presenta el futur per als nostres protagonistes, un sentiment similar al que viuen les persones *queer* en el seu dia a dia.



Il·lustració 12 Joseph (esquerra) i Robin (dreta) - Captura pròpia

Per altra banda, el punt que considero que és més interessant és la manera en la qual es fa una similitud entre el poble, Clemency, la comunitat de Quakers i la comunitat *queer*.

Els diferents NPC del poble donen un rerefons sobre la seva història i com han arribat on són ara:

Bartholomew, qui regenta la cantina és un noi gai que conviu amb el seu marit, van arribar aquí fugint de la societat.

El Sheriff és una persona no-binària, que es va autoanomenar així després de cert incident.

Jacob, una espècie de líder espiritual de la comunitat de Quakers, que segueixen unes creences pacifistes i inclusives.

Així doncs, es pot fer el símil entre el poble, la comunitat de Quakers i la comunitat queer, el poble és un espai segur on els Quakers, una comunitat que promou l'acceptació i la tolerància de tots els membres i la manera en la qual conviuen entre ells, comparant així amb la comunitat queer que ofereix aquest espai en la vida real.

El que fa interessant en aquest cas d'estudi és, per una banda, la manera en la qual segueix les tendències descrites en el marc teòric en elements com el Queer(er) design o Queer(er) play descrits per Chang.

Atès que les mecàniques del joc d'alguna manera estan afectades i condicionades per la representació del col·lectiu trans i, el joc rebutja les normatives ideològiques dels videojocs sobre les condicions de victòria i derrota, eliminant tot valor d'un element com el fracàs en la partida Black Jack, fent que no hi hagi cap penalització per la derrota.

Per altra banda, si es compara la manera en què Macklin analitzava *dys4ia*, es pot veure que hi ha moltes similituds en la manera de dissenyar i desenvolupar el joc, tant en les maneres de transmetre els esforços de les persones queer per encaixar en la societat, com en el fet que no sempre s'obté un resultat positiu.

Si observem aquest cas d'estudi des de l'àmbit de Game Production Studies, es troba amb una situació interessant.

Tot i que els desenvolupadors han estat considerats hobbistes en les dades de la mostra, ja que el joc es distribueix gratuïtament. Aquests disposen d'una versió Gold, la qual inclou assets i contingut extra per un preu de 5\$.

Tot i que no són una empresa formal, al voltant del projecte s'ha format un sistema de marxandatge en relació amb els continguts del joc.

En aquesta botiga venen des d'adhesius sobre els personatges, fins a un artbook del projecte, passant per samarretes i postals, en resum hi ha tota una sèrie de continguts que fan dubtar si realment són hobbistes.

En el marc teòric, la descripció de hobbistes ja contemplava la situació en què, tot i no ser el seu objectiu principal, els desenvolupadors no es tancaven les portes a la producció de capital. Així doncs, el que veiem en aquest cas és que, donada l'oportunitat han decidit aprofitar la situació i treure algun tipus de benefici econòmic.

Aquest comportament encaixa amb una de les coses que es sospitaven prèviament, no és tant que els desenvolupadors queer no vulguin formar part de la indústria en l'àmbit professional, sinó que la situació en molts casos no propicia que ho puguin fer.

En conclusió, Lookouts és un joc que:

Per una banda, representa molt bé les característiques ludonarratives dels jocs queer, la seva trama ajuda a transmetre històries personals sobre individus queer i sobre els problemes que troben per encaixar en la societat.

Per altra banda, és un joc que encaixa bé dintre del context i de les característiques observades en el desenvolupament dut a terme per persones queer. Fet persones amateurs, en el seu temps lliure, no perquè no vulguin fugir voluntàriament de la indústria, sinó perquè actualment aquests jocs no són considerats viables econòmicament i molt probablement no rebrien finançament per al desenvolupament.

Cas B: Flags for Friends

El segon cas d'estudi es farà sobre el joc “*Flags For Friends*” (2021), el motiu per a escollir aquest joc és que, tant l'eina que s'ha utilitzat per al seu desenvolupament (PICO-8) com el gènere al qual pertany (Other).

El gènere és interessant, ja que no el podem classificar sota cap dels convencionals, es podria dir que és una aposta nova. Segons la seva pàgina de itch.io, el joc és una espècie de simulador de crear banderes personalitzades per als teus amics, aquestes banderes solen estar basades en la bandera del col·lectiu LGTBIQ que més representa la identitat de l'amic en particular.

El joc està desenvolupat per brook.p8 i el va desenvolupar per la “*Non-Binary Game Jam*”. El joc consta de dos modes de joc, la campanya, on el jugador crea banderes per als diversos NPC i el mode *sandbox*.

Si s'observen les dades extretes d'aquest projecte en relació amb el *distant reading*, podem veure que el gènere, com ja s'ha comentat és quelcom estrany. Com també s'ha dit anteriorment, es fa servir una eina que és atípica. Finalment, la desenvolupadora està classificada com a hobbista, continuant amb la tendència de les dades extretes de la mostra.

El que fa interessant “*Flags For Friends*” és la seva jugabilitat i les seves mecàniques, és un joc tranquil i pausat.

El joc es planteja com un simulador de crear banderes relacionades amb la temàtica LGTBIQ personalitzades als NPC que t'ho demanen, a través d'una xerrada per una xarxa social t'expliquen sobre la seva vida personal i els seus gustos i seguidament pots començar a crear la bandera.



Il·lustració 13 Sol·licitud d'un encàrrec a *Flags For Friends* - Captura pròpia

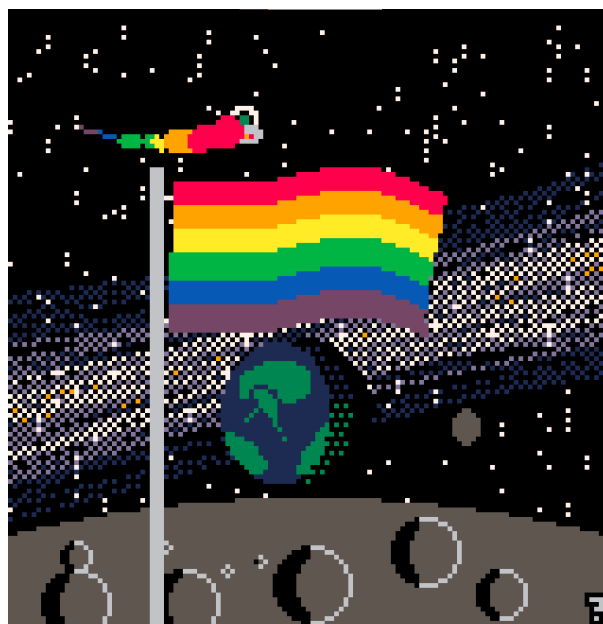
El punt és que, encara que no es faci cap canvi, si es deixa la bandera tal qual està, el joc avança, no es penalitza al jugador si no compleix amb el que es demana. El component de fracàs s'elimina del joc, tot el que es generi serà vàlid i s'acceptarà com a bo.

Finalment, un cop ja s'ha completat la bandera, aquesta es pot exportar com a gif i s'encoratja al jugador a compartir-ho amb la resta de la comunitat.

Aquestes idees estan en la línia del que proposa Chang en el seu *Queergaming*, un tipus de *gameplay* que no és competitiu, que no és productiu i que no es jutja la manera de jugar, un seguit de normes diferents a les quals estem acostumats com a jugadors, on els objectius són el que el jugador decideixi i no el que el dissenyador hagi pensat.

Alhora, l'ús de PICO-8 reflexa el que ens deia Bagnall on les tecnologies afecten la manera de dissenyar i desenvolupar, en aquest cas la simplicitat de l'eina fa que el desenvolupador trobi maneres innovades i més creatives de transmetre *queerness*, a través dels videojocs.

Finalment, com deia Macklin, la presència de les comunitats *queer* és molt important en aquest tipus de jocs,



en aquest cas, el que fan és **II-lustració 14 Resultat final d'una partida - Captura pròpia** incentivar que la comunitat es comuniqui entre ella, compartint el resultat del seu joc i generant nous vincles entre els diversos actors que la conformen.

En conclusió, *“Flags For Friends”*, és un joc que innova en certs aspectes dels jocs queer, elimina la necessitat de tenir una condició de victòria i derrota, centra la seva jugabilitat a escoltar als altres i divertir-se en el procés més que en el resultat obtingut. Alhora encaixa molt bé dintre el context dels *queer games*, per la seva naturalesa laxa i sense pressa.

6. Conclusions

En aquest treball de fi de grau s'ha estudiat una branca molt específica dels *Game Studies*, els *Queer Game Studies*, juntament amb les particularitats dels jocs que en formen part i la comunitat que conforma aquesta branca, tant en l'àmbit acadèmic com pel que fa a desenvolupadors i fans.

L'objectiu era entendre les seves particularitats com a comunitat, entendre que motiva aquests jocs a existir, la necessitat d'integrar els discursos de la teoria *queer* en els videojocs i entendre la situació laboral en què es troben aquesta tipologia de desenvolupadors. Per fer-ho s'han dut a terme diversos estudis acadèmics i s'ha analitzat una part de la comunitat a través d'un nínxol específic, els jocs *queer* de itch.io.

En relació amb el que s'ha plantejat a l'inici del treball, s'ha aconseguit fer una anàlisi a nivell micro i macro del nínxol, s'han entès les particularitats que tenen aquests jocs, la situació econòmica, política i social en què es troben els desenvolupadors i quins elements causen aquesta situació.

Sobre els *Queer Game Studies*, com a autor del text, considero tot i que ara mateix són una tendència, encara són molt recents i faltaria fer més estudis acadèmics i anàlisis sobre la temàtica, sent aquest un dels motius que va motivar aquest treball.

Per altra banda, un component que s'ha trobat al llarg de la recerca és el fet que els *Queer Game Studies* és una temàtica que està molt americanitzada, els discursos segueixen una línia molt centrada en la representació individual molt present en els EEUU, la qual cosa fa que aquests mateixos estudis, tot i no perdre valor per aquest motiu, no encaixen en algunes situacions i pensaments més europeus.

En relació amb els estudis del gènere ludonarratiu, és una branca molt interessant dels *Game Studies*, que explora parts i concepcions del nostre medi que són molt importants per tal de poder definir bé la indústria. Alhora la tasca d'intentar crear una petita classificació de tipologies de gènere ha estat una de les parts que, personalment, ha complicat més el treball.

La conclusió final que es treu sobre aquest tema és que la recerca d'una línia que separi clarament dues tipologies de gènere és inútil.

No podem separar la jugabilitat de la narrativa, encara que vulguem, en un grau o un altre sempre ens narraran quelcom, mentre el joc té un component ergòdic que espera que nosaltres interactuem amb ell d'alguna manera.

En relació amb el tema de *Game Production Studies*, el treball ha servit per determinar que, darrerament la indústria del videojoc ha sofert un gir envers sistemes neoliberals i capitalistes encara més agressius, la qual cosa posa en una situació molt poc agradable a aquelles persones que s'enfronten ara mateix al món laboral en aquesta indústria, i dona una visió un pèl pessimista sobre el futur.

En addició, aquests sistemes afecten molt durament, als desenvolupadors i creadors de *queer games*, ja que el que busquen és un medi on poder expressar-se lliurement i fugir en molts casos de sistemes de producció i de contextos socials que no els valoren degudament, en conseqüència queden marginalitzats i reclosos en la seva comunitat i el seu nínxol.

En relació amb l'anàlisi macro mitjançant un *distant reading* cal dir que, la mostra de 50 jocs, tot i que petita, ha resultat suficient per a fer una primera immersió en la realitat de la comunitat queer.

S'ha pogut veure quines tendències i gèneres són més prolífers i quines eines i maneres de desenvolupar són aquelles utilitzades pels desenvolupadors ha servit per entendre millor aquest ecosistema tan peculiar.

Com s'ha vist prèviament, a la II-lustració 7, el gènere més emprat és la "Visual Novel", ja s'ha determinat que molt probablement es deu a les seves característiques altament narratives, que permeten l'expressió i transmissió de històries personals a través dels videojocs.

No obstant això, podem plantejar que també es pot deure a la baixa exigència tècnica que ofereix aquest gènere, al no oferir reptes lúdics o una interacció ergòmica molt elevada, com és el cas del joc de l'anàlisi micro "*Lookouts*", la seva producció es converteix en quelcom relativament fàcil i assequible per part dels desenvolupadors.

Els quals, per la seva condició de hobbistes o amateurs, no necessàriament han de tenir un coneixement tècnic molt extens sobre el desenvolupament de videojocs.

Aquesta idea es reforça quan veiem, veure II-lustració 9, quines són les eines preferides pels desenvolupadors *queer*, aquella eina més utilitzada és Ren'Py, un motor pensat per a desenvolupar novel·les gràfiques i que es fa *scripting* en Python, un llenguatge interpretat amb una sintaxi molt senzilla i fàcil d'aprendre.

Alhora l'absència de motors comercials en la mostra, com ara Unreal Engine, ens indica que la simplicitat i la facilitat d'accés a les eines gratuïtes és un factor determinant en aquest tipus de producció.

Per altra banda, la condició que la majoria desenvolupadors siguin hobbistes, veure Il·lustració 8, que com s'ha explicat són persones que desenvolupen videojocs com a activitat de lleure i no amb finalitats comercials, és també indicatiu que no tenen la intenció d'aprendre o professionalitzar aquests coneixements, i la seva finalitat no és altre que la de transmetre els seus sentiments i expressar-se.

Es pot concloure que els jocs *queer* de la mostra tenen un component narratiu molt rellevant, cosa que es veu demostrada en el fet que el gènere "*Visual Novel*" és el més popular.

Per altra banda, el fet que la majoria dels desenvolupadors siguin hobbistes ens mostra una falta de formalització en l'àmbit professional dels *queer games*, en conseqüència aquest tipus de producció es manté relegada al temps lliure dels mateixos desenvolupadors, i no s'hi poden dedicar al 100%.

Per altra banda, l'anàlisi micro ha servit per veure quines propostes més específiques es fan avui en dia en els jocs *queer* i quins són els continguts que busquen els jugadors d'aquests jocs. Es pot veure quina evolució hi ha hagut des dels primers exemples, com ara *dys4ia* o *LIM*, i trobar quins elements es mantenen o quins han evolucionat.

En els dos casos analitzats, tant "*Lookouts*" com "*Flags For Friends*", es tracta el fracàs d'una manera diferent dels jocs mainstream, es treu valor a aquest component que està tan adherit a la indústria del videojoc, proposant així jocs que desafïïn les normes establertes en el disseny de jocs.

Per altra banda, aquests projectes mostren la naturalesa personal i quasi autobiogràfica que caracteritza aquest tipus de jocs, transmeten històries personals, com la narració de "*Lookouts*" o creant jocs i experiències que es centren en la interacció entre les persones, com seria el cas del "*Flags For Friends*" on l'objectiu, més enllà del repte de crear banderes per als NPC del joc, es troba en poder compartir *gifs* de banderes personalitzades amb els teus amics o persones dintre de la comunitat *queer*.

En conclusió, aquest treball demostra la necessitat d'estudiar els jocs des d'una perspectiva *queer* i de donar veu a aquelles visions del món alternatives i marginalitzades però igualment presents en la nostra societat. No només centrant-nos en l'ètica de la representació, sinó també pel valor que poden tindre aquests jocs a nivell de disseny i evolució del medi del videojoc.

Abans d'acabar, afegir que aquest treball obre alguns debats interessants que es podrien aplicar a futures investigacions, com per exemple a quina branca pertanyen *els Queer Game Studies*, són una evolució dels *Queer Studies* i les teories queer i de gènere o més aviat són herència dels *Game Studies* ?

També, destacant el fet que fins ara s'ha parlat exclusivament de persones *queer* en l'àmbit de desenvolupament dels jocs. En cap moment s'ha qüestionat si una persona que no és *queer*, amb suficient investigació i coneixements, podria arribar a desenvolupar un joc *queer*.

Si seguim la filosofia de la teoria *queer*, en primera instància podríem pensar que si, ja que la teoria *queer* ens diu que no hi ha límits ni barreres en les persones, en la manera en la qual s'identifiquen i en les formes d'expressar-se.

Alhora els discursos de grups i persones racialitzades i marginades tenen poder i validació quan els diuen aquelles persones que han viscut en aquesta situació i són els que han d'estar davant la lluita social que impulsi el canvi, per tant, ara mateix no es pot respondre a aquesta pregunta amb total certesa, caldria fer un estudi sobre aquesta temàtica.

Com a autor d'aquest text, he d'afegir que, des d'un punt de vista personal i com a individu que no es troba dintre de l'espectre *queer*

El fet d'arribar a produir jocs *queer*, tot i que interessant i molt enriquidor, em faria sentir fora de lloc, sobretot perquè tindria la sensació que estic ocupant el lloc o l'espai d'altres persones que de normal, són excloses d'espais socials, i tot que poder transmetre un discurs *queer*, podria arribar a anar en contra dels mateixos ideals del meu missatge.

7. Bibliografia

CÓRDOBA, D. SÁEZ, J. & VIDARTE, P. (ed.) (2005). Teoría Queer. Políticas bolleras, Maricas, Trans, Mestizas. Egales. Editorial Gai y Lesbiana.

Butler, J. P. (1990). Gender Trouble. Routledge. (87)

RUBERG, B., & SHAW, A. (Eds.). (2017). Queer Game Studies. University of Minnesota Press.

Harper, T., Adams, M. B., & Taylor, N. (Eds.). (2018). Queerness in Play (1a ed.). Springer International Publishing.

Lauteria, E. W. (2012). Ga(y)mer Theory: Queer Modding as Resistance. *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture*, 12.

Ho, X., Perez Escobar, R., & Tran, N. (2022). Queer indie games on itch.io, 2013-2022. FDG '22: Proceedings of the 17th International Conference on the Foundations of Digital Games.

Werning, S. (2019, December 20). Itch.io and the one-dollar-game – on_culture. *On_Culture; On_Culture: The Open Journal for the Study of Culture*. <https://www.on-culture.org/journal/issue-8/one-dollar-game/>

Introducing itch.io. Leafo.net. from https://leafo.net/posts/introducing_itchio.html

Smith, A. (2014, April 23). The new curiosity shop: Itch.io interview. Rock Paper Shotgun. <https://www.rockpapershotgun.com/steam-itch-io-digital-retail-interview>

Ww, T. (2014, December 1). Q&A: Itch.io interview with leaf Corcoran. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/business/q-a-itch-io-interview-with-leaf-corcoran>

Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23.
<https://doi.org/10.1177/1046878105282278>

Wolf, M. J. P. (2002). 6 genre and the video game. in *The Medium of the Video Game* (pp. 113–134). University of Texas Press.

Wolf, M.J.P., & Perron, B. (Eds.). (2004). *The Video Game Theory Reader* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203700457>

Sotamaa, O., & Svelch, J. (Eds.). (2021). *Game Production Studies*. Amsterdam University Press.

8. Ludografia

Nom del desenvolupador (Any). Títol del joc (Plataforma) [Videojoc]. Lloc: Editor

BioWare (2014). Dragon Age: Inquisition (Multiplataforma) [Videojoc].
Edmonton, CA: Electronic Arts

Anna Anthropy (2012). Dys4ia (Adobe Flash) [Videojoc]. New York, U.S:
Newgrounds

Merritt Kopas (2012). LIM (HTML5) [Videojoc]. Ontario, CA: Merritt
Kopas

Mattie Brice (2012). Mainichi (PC) [Videojoc]. Florida U.S: Mattie Brice

Merritt Kopas (2013). HUGPUNX (HTML5) [Videojoc]. Ontario, CA:
Merritt Kopas

Paranoidhawk (2019). Lookouts (PC) [Videojoc]. United Kingdom:
Paranoidhawk

brook.p8 (2021). Flags For Friends (HTML5) [Videojoc]. NA: brook.p8

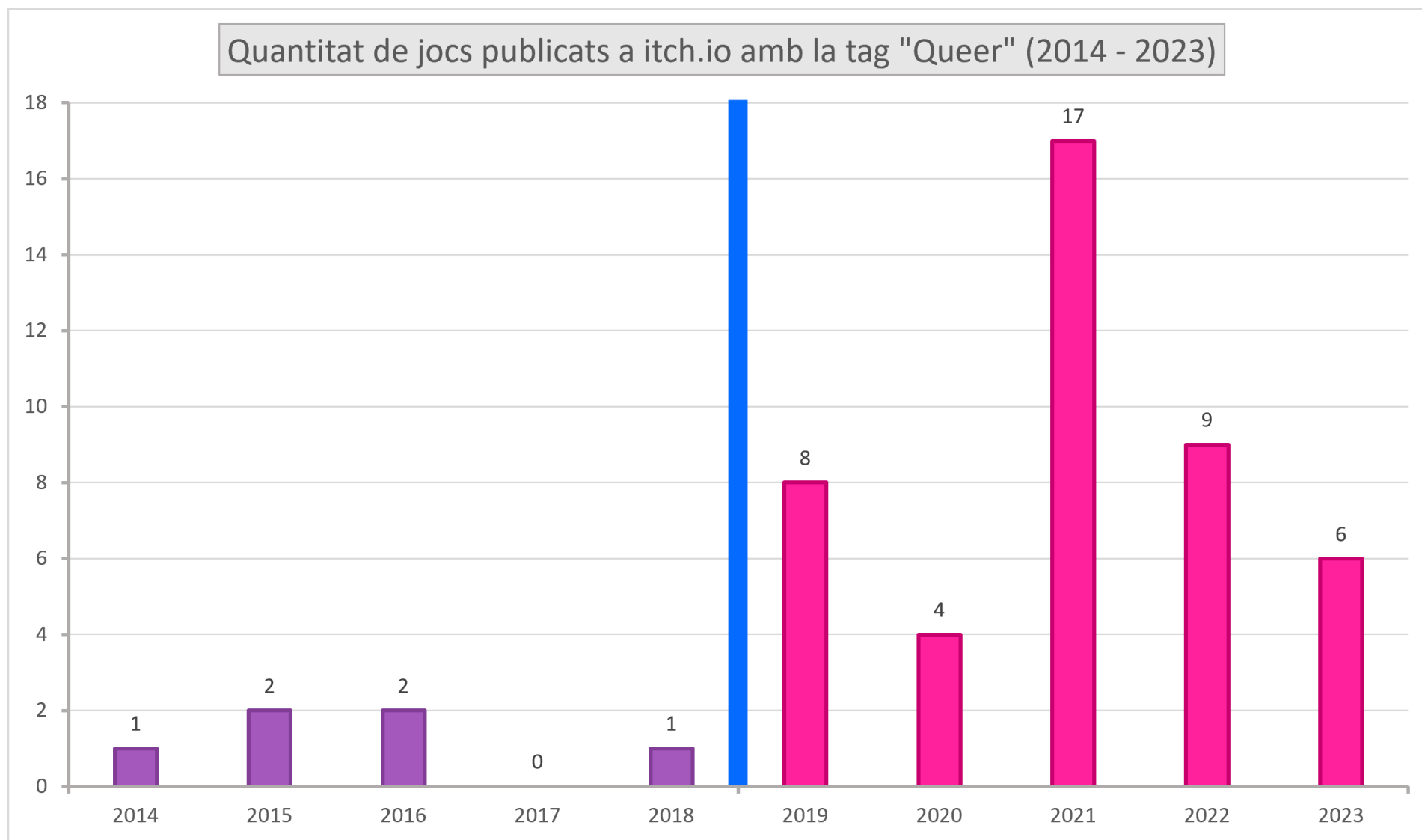
Annex

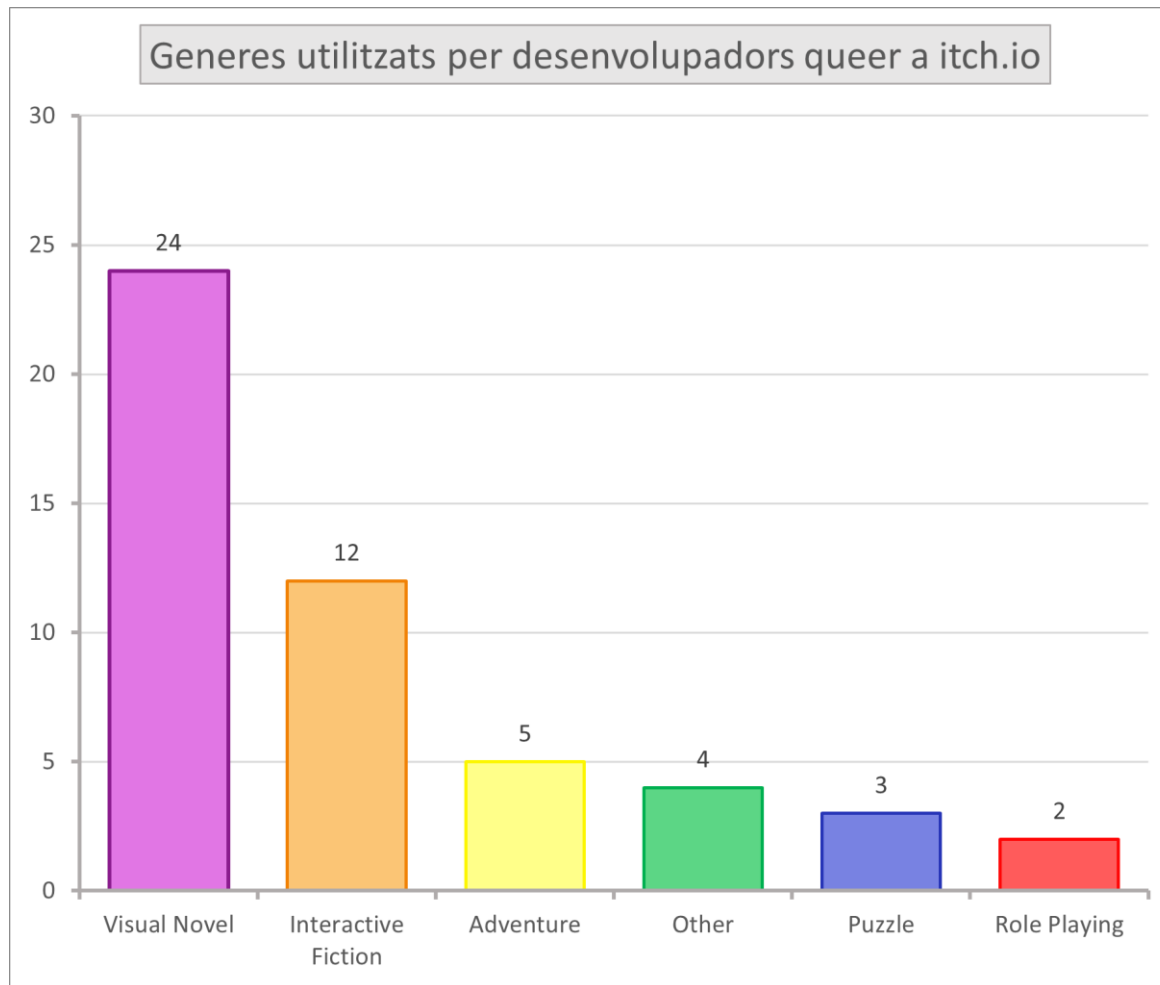
Taula completa amb les dades extretes de la recerca - Elaboració pròpia

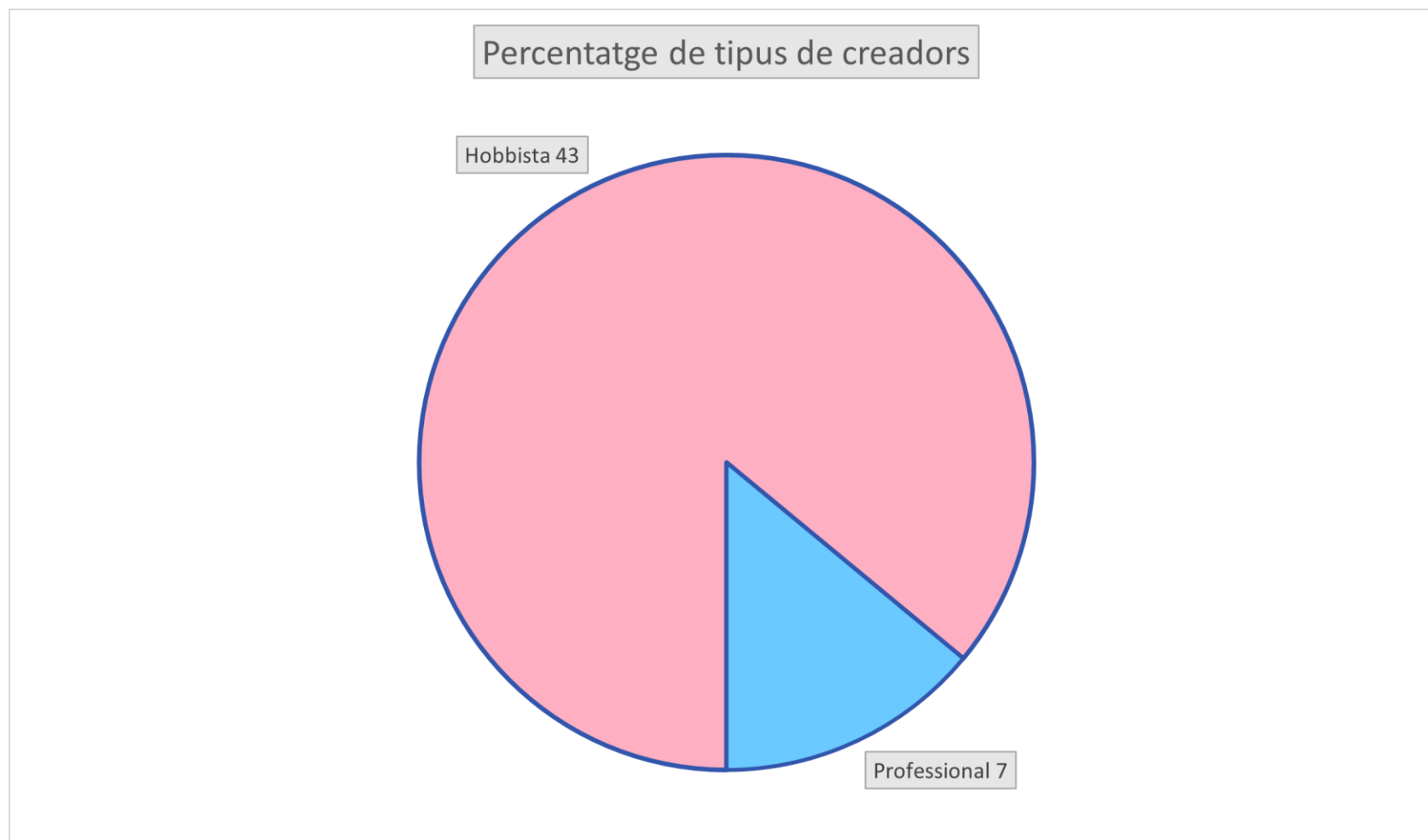
Posició ranking	Joc	Genere	Tipus de creador	Tools	Any	Link
1	Lookouts	Visual Novel	Hobbista	Unity	2019	https://paranoidhawk.itch.io/lookouts
2	Coming Out Sim	Other	Hobbista	HTML	2014	https://ncase.itch.io/coming-out-simulator-2014
3	The Bastard of Camelot	Interactive Fiction	Hobbista	HTML	2022	https://llamagirl.itch.io/the-bastard-of-camelot
4	Starry Flowers	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2021	https://nomnomnami.itch.io/starry-flowers
5	Sofia?	Adventure	Hobbista	RPG Maker	2021	https://hatoge.itch.io/sofia
6	is it that deep, bro?	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2019	https://moawling.itch.io/is-it-that-deep-bro
7	co-open	Adventure	Hobbista	Unity	2021	https://lowpolis.itch.io/co-open
8	What's your gender?	Puzzle	Professional	Unity	2021	https://purplesloth.itch.io/whats-your-gender
9	Our Wonderland	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2021	https://carrotpatchgames.itch.io/our-wonderland
10	Queers in Love at the End of the World	Other	Hobbista	Twine	2016	https://w.itch.io/end-of-the-world
11	Soft Earth	Interactive Fiction	Hobbista	Twine	2018	https://rudeghost.itch.io/soft-earth
12	A tavern at night	Visual Novel	Professional	Ren'Py	2023	https://qkayoo.itch.io/a-tavern-at-night
13	START AGAIN: a prologue	Role Playing	Hobbista	RPG Maker	2021	https://insertdisc5.itch.io/start-again-prologue
14	Komorebi	Visual Novel	Hobbista	RPG Maker	2022	https://klace.itch.io/komorebi
15	Dawntide	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2022	https://dawntide-dev.itch.io/dawntide
16	Gone Home	Adventure	Professional	Unity	2015	https://gonehome.itch.io/gonehome
17	A role to play	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2022	https://echoproject.itch.io/a-role-to-play
18	My sweet zombie!	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2022	https://tsundere-studio.itch.io/my-sweet-zombie
19	Briar & Bramble	Other	Hobbista	Other	2021	https://drunkwizard.itch.io/briar
20	Yearning: A Gay Story	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2019	https://bobcgames.itch.io/yags
21	Routine Feat	Adventure	Hobbista	Unity	2019	https://sad3d.itch.io/routine-feat
22	Flirting	Interactive Fiction	Hobbista	Bitsy	2019	https://visager.itch.io/flirting/

23	A Circle of Charity	Visual Novel	Hobbista	HTML	2023	https://bagenzo.itch.io/charity
24	Texting the Awkward Ace Guy You've Had a Crush on Since High School	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2023	https://carrotpatchgames.itch.io/texting-the-awkward-ace-guy-youve-had-a-crush-on-since-high-school
25	I accidentally insulted a witch and now all of my clothes are sentient and they hate me!	Role Playing	Hobbista	Godot	2019	https://greenclovers.itch.io/clothes-rpg
26	Mission: It's Complicated	Visual Novel	Professional	Unity	2020	https://schellgames.itch.io/mission-its-complicated
27	cloudspotting	Interactive Fiction	Hobbista	Bitsy	2021	https://hellodri.itch.io/cloudspotting
28	Scary Gourmet	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2021	https://tinysamm.itch.io/scary-gourmet
29	Kill the Prince?!	Puzzle	Hobbista	Ren'Py	2020	https://heiden.itch.io/kill-the-prince
30	Romancing Flesh	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2021	https://vimislikart.itch.io/romancing-flesh
31	Three Lesbians in a Winter Special	Visual Novel	Hobbista	Bitsy	2021	https://digital-poppy.itch.io/lesbian-winter
32	(One more time) From the Top!	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2019	https://madjubal.itch.io/one-more-time-from-the-top
33	A Late Night Convo	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2023	https://husbandogoddess.itch.io/a-late-night-convo
34	Dr. Frank's Build-A-Boyfriend	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2016	https://heiden.itch.io/dr-franks-build-a-boyfriend
35	His Yellow Eyes	Interactive Fiction	Hobbista	Twine	2020	https://sinceremercy.itch.io/his-yellow-eyes
36	Reouija Sleepover	Adventure	Hobbista	RPG Maker	2022	https://hatoge.itch.io/reouija-sleepover
37	Confluence: An Of Sense and Soul Soliloquy	Visual Novel	Professional	Ren'Py	2023	https://forsythiaproductions.itch.io/confluence-osas
38	Dearest You	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2021	https://high-tea.itch.io/dearest-you
39	Creating Goncharov	Interactive Fiction	Hobbista	Twine	2022	https://gamesbyalbie.itch.io/creating-goncharov
40	All We Need	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2023	https://high-tea.itch.io/all-we-need
41	Triad	Puzzle	Hobbista	Other	2015	https://w.itch.io/triad
42	Just Cosplay	Interactive Fiction	Professional	Twine	2022	https://deadnettlegames.itch.io/just-cosplay
43	More a Haunting than a History	Interactive Fiction	Hobbista	HTML	2022	https://ejadelomax.itch.io/mahtah
44	Ghost Stories	Interactive Fiction	Hobbista	Bitsy	2021	https://dumplingsquid.itch.io/ghost-stories
45	That Which Faith Demands	Interactive Fiction	Hobbista	Unity	2021	https://jannouna.itch.io/that-which-faith-demands
46	when i was a boycow	Interactive Fiction	Hobbista	Unity	2019	https://wedgiebee.itch.io/when-i-was-a-boycow
47	Weltschmerz	Visual Novel	Professional	Ren'Py	2021	https://tofurocks.itch.io/weltschmerz
48	Wolf's Wool	Visual Novel	Hobbista	Ren'Py	2021	https://knickknackpj.itch.io/wolfswool

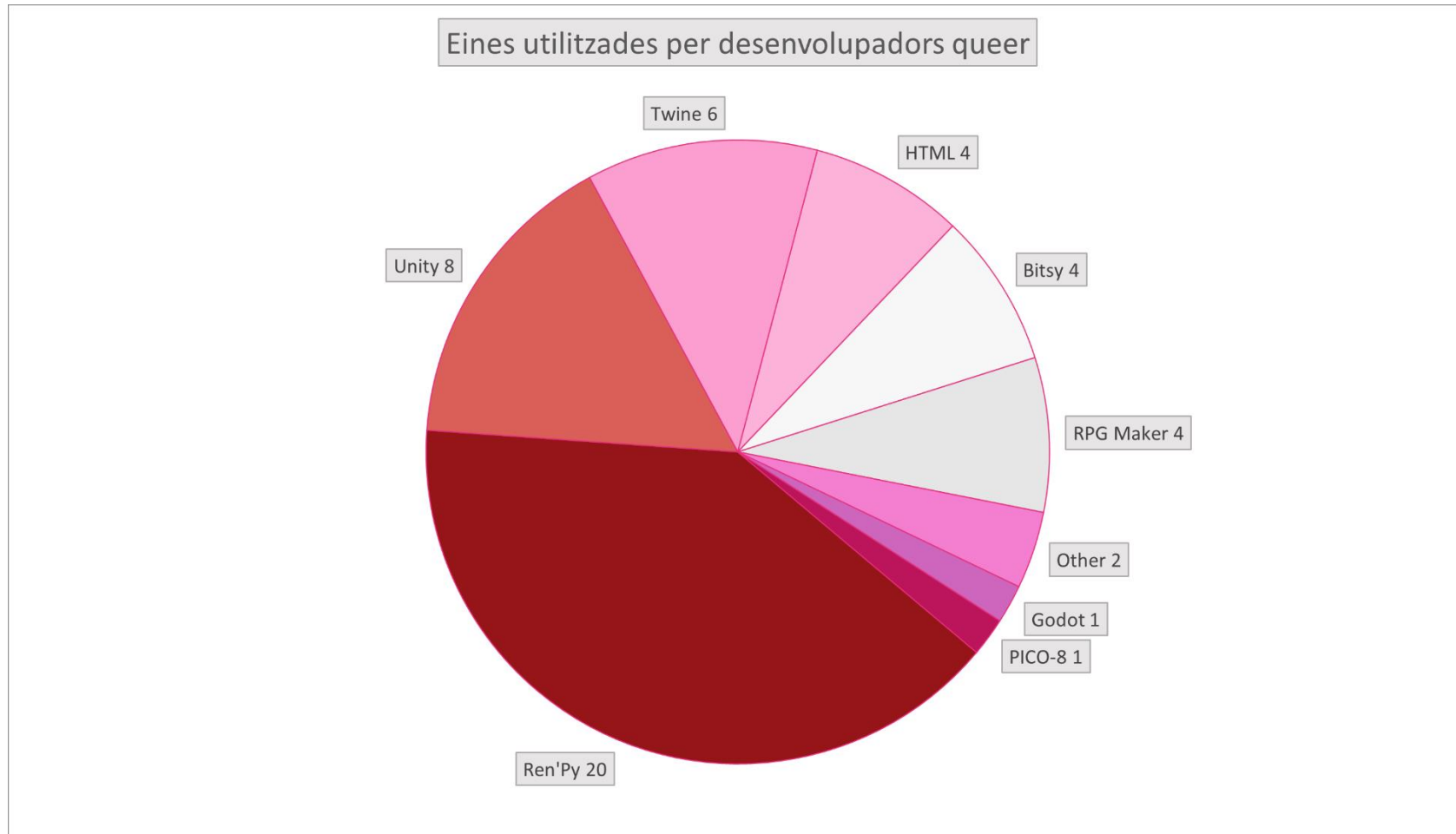
49	CUT THEM OFF	Interactive Fiction	Hobbista	Twine	2020	https://jannouna.itch.io/cut-them-off
50	Flags For Friends	Other	Hobbista	PICO-8	2021	https://gamedevbrook.itch.io/flags-for-friends

Grafic 1 – Jocs publicats a itch.io amb la tag “Queer” (2014-2023) - Elaboració pròpia

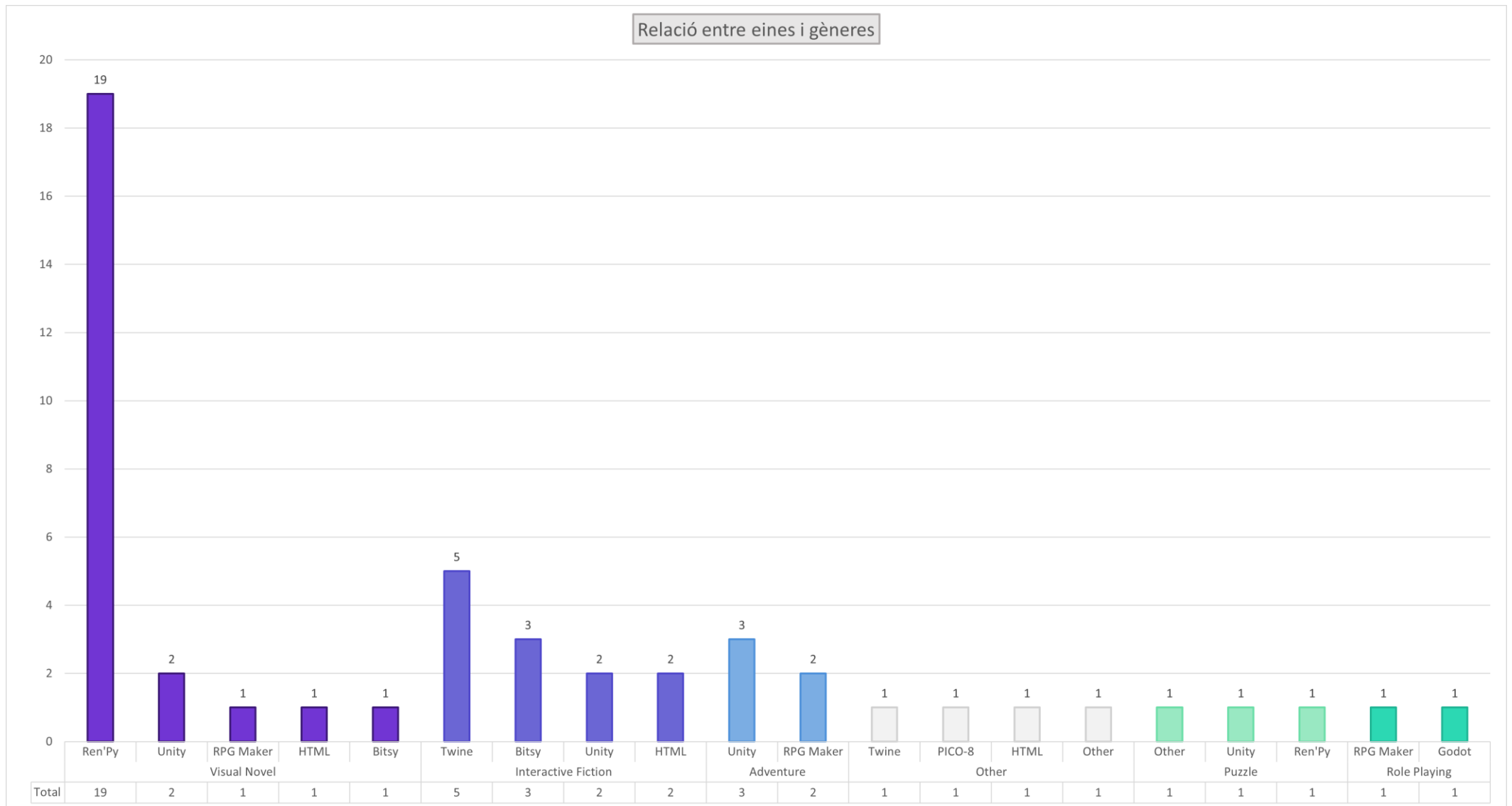
Grafic 2 – Percentatge de tipus de creadors - Elaboració pròpia

Grafic 3– Percentatge de tipus de creadors - Elaboració pròpia

Grafic 4– Distribució d'eines utilitzades - Elaboració pròpia



Grafic 5– Relació entre eines i gèneres - Elaboració pròpia



Captures de jocs

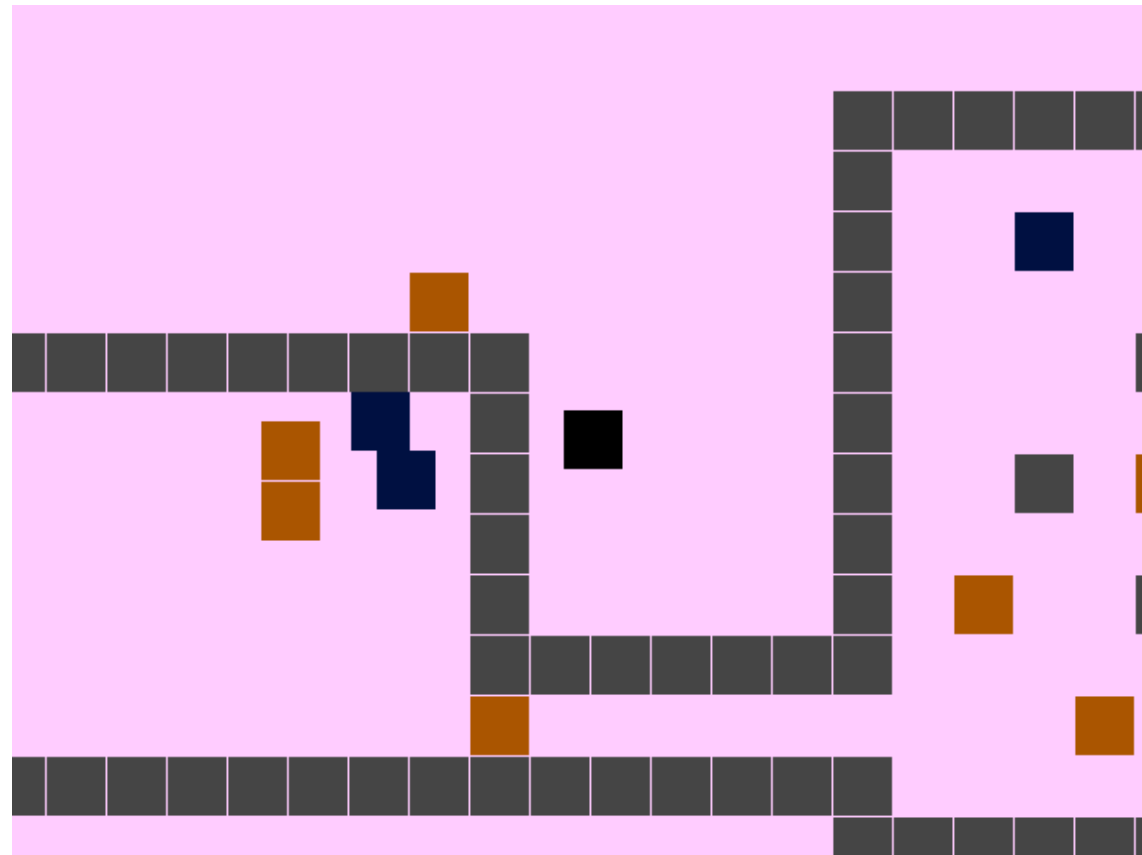
Romanç gai – Dragon Age Inquisition - source: Online Revolution



dys4ria - Anna Anthropy - source: Mackerel Phones



LIM by merritt k - source: Captura pròpia



Mainichi - Mattie Brice source: VideoGameTries



Hugpunx - merritt k source: Old Andrea



Partida de Black Jack a Lookouts - Captura pròpia



Joseph (esquerra) i Robin (dreta) - Captura pròpia



Sol·licitud d'un encàrrec a Flags For Friends - Captura pròpia



Resultat final d'una partida - Captura pròpia

