

## “WE’RE GAY, WE PLAY, WE’RE HERE TO STAY”: NOTAS SOBRE UMA PARADA DE ORGULHO LGBTQ NO JOGO WORLD OF WARCRAFT

### “WE’RE GAY, WE PLAY, WE’RE HERE TO STAY”: NOTES ABOUT A LGBTQ PRIDE PARADE IN WORLD OF WARCRAFT

Lucas Aguiar Goulart\*

Inês Inês Hennigen\*\*

Henrique Caetano Nardi\*\*\*

#### RESUMO:

Tendo como base a existência de uma parada do orgulho LGBTQ no jogo online *World of Warcraft* - chamada *Proudmoore Pride* - analisaremos algumas vivências de um pesquisador integrando essa parada digital. Dessa maneira, mapearemos de que maneiras signos inicialmente ligados a fantasias bélicas masculinas e heteronormativas acabam sendo readequadas para poder representar a vivência de LGBTQs nesses meios, além de como essas pessoas se utilizam das potências contidas nas culturas de jogos digitais para resistir à heteronormatividade e constituir ali uma manifestação política.

**PALAVRAS-CHAVE:** jogos digitais; sexualidade; heteronormatividade

#### ABSTRACT:

Taking a LGBTQ pride parade on the *World of Warcraft* online videogame, called “*Proudmoore Pride*”, we analyze the experiences of a researcher inside this digital parade. We map the ways in which heteronormative masculine fantasy signs are rehearsed to compose LGBTQ experiences in this media, and how these people use the

---

\* Mestre e Doutorando pela UFRGS, membro do NUPSEX (Núcleo de Pesquisa em Sexualidades). RIO GRANDE DO SUL, Brasil. la\_goulart@hotmail.com

\*\* Doutora em Psicologia pela PUC-RS, professora da pós-graduação em Psicologia Social e Institucional pela UFRGS. RIO GRANDE DO SUL, Brasil. ineshennigen@gmail.com

\*\*\* Professor da pós-graduação em Psicologia Social e Institucional pela UFRGS. RIO GRANDE DO SUL, Brasil. hcnardi@gmail.com

digital gaming culture as resistance to heteronormativity and to conduct a political manifestation.

**KEYWORDS:** digital gaming; sexuality; heteronormativity

## INTRODUÇÃO: JOGOS DIGITAIS E OS MMORPGS

Esse artigo é fruto de algumas notas provenientes uma pesquisa maior, que teve como objetivo indagar a respeito das potências oferecidas pela cultura dos jogos digitais para a constituição de identidades políticas de gênero e sexualidade. Como campo, foi escolhido o jogo online *World of Warcraft* (a qual referenciaremos pela sigla *WoW*), mais especificamente um evento anual construído por jogadores: uma parada de orgulho LGBTQ<sup>1</sup> chamada *Proudmoore Pride*. Essa pesquisa consiste em três facetas distintas, porém inter-relacionadas: uma análise dos movimentos tecnopolíticos de gênero e sexualidade que serviram como condição de possibilidade para a *Proudmoore Pride*; análise dos fóruns e outras manifestações escritas sobre a parada; e uma vivência do pesquisador durante a parada do ano de 2011. Assim, temos como objetivo mapear as linhas de significação da *Proudmoore Pride*, que ligariam o *WoW* enquanto jogo, resistência contra a heteronormatividade, militância e comunidades LGBTQ. Nesse artigo, nos focalizaremos mais na terceira parte dessa pesquisa, trazendo elementos das outras facetas se necessário.

Dessa maneira, se faz necessário apresentarmos nossa compreensão do que seriam os jogos digitais. A conceituação acadêmica de “jogos digitais” leva em consideração mídias calcada em dois sistemas distintos, porém interconectados: narrativa e estrutura. O sistema de “narrativa” se notabiliza por organizar e ofertar símbolos da cultura, contando uma “história” e identificando o jogo com gêneros narrativos provenientes de outras mídias (principalmente filmes de ação, mitologia e ficção científica). Essa narrativa é o que dirá respeito à capacidade de, ao mesmo tempo, se mostrar factível e possível de dialogar com a realidade do sujeito jogador, mas também instituir fronteiras ao espaço narrativo, imergindo o/a jogador/a no ambiente apresentado por aquele jogo específico (MURRAY, 2002). A outra faceta do jogo digital é a “estrutura”. Essa se relaciona às regras que fazem com que o jogo digital seja um jogo. Deve existir um sistema claro de regras, ferramentas, objetivos e condições de vitória e derrota dos/as jogadores/as naquele ambiente. Esse “sistema de regras” varia de acordo com o gênero do jogo - embora os jogos tragam, na maioria das vezes, algumas regras diferenciadas. A estrutura acaba por postular a necessidade da realização de certos atos, de acordo com os desafios propostos;

sua mecânica apresenta uma série de estímulos aos quais se devem reagir de maneiras específicas visando o êxito e a continuidade do jogo (JUUL, 2008).

Essas particularidades fazem com que os jogos digitais sejam mais dinâmicos do que outras mídias. Isso porque a produção de conteúdo dos jogos, seu consumo, a construção de estratégias e aprendizados e a socialização de jogadores/as são processos muito próximos, visto que a experiência dos jogadores/as é necessariamente ativa e interconectada por questões da cibercultura<sup>2</sup>. Dessa maneira, quando referimos à “cultura do jogo digital” temos de ter em questão que não falamos de uma cultura “única”, proveniente apenas uma fonte (como as empresas produtoras de jogo *mainstream*, por exemplo), e nem de apenas um elemento - histórias, dinâmicas de jogo, etc. A cultura de jogo digital é, ao mesmo tempo, uma cultura de conteúdos, de regras, de práticas de jogadores/as e de estruturação de comunidades (*on e off-line*) (TAYLOR, 2009).

Dessa maneira, surgem então o que chamamos de MMORPGS (sigla em inglês para Jogos de Interpretação Massivos Multijogador *Online*). Esses são jogos *online* massivos, que reúnem milhares de pessoas ao mesmo tempo. Esses jogos implicam na caracterização, construção e personalização de um avatar<sup>3</sup> para o(a) jogador(a) - na maioria das vezes, customizável. Esses avatares são então colocados em cenários pré-construídos onde interação, comunicam-se entre si, podendo realizar uma série de ações, desde situações de combate até transações comerciais. Ressalta-se que o(a) jogador(a) é inserido(a) em um “mundo aberto”, ou seja, não existe uma linha narrativa fixa que ele(a) deve seguir, e a mecânica do jogo não delimita um final para a narrativa. Sendo assim, tais jogos podem ser considerados como ambientes de sociabilidade, visto que a interação com outros(as) é uma necessidade e também seu grande atrativo (STEINKUHLER E WILLIAMS, 2006).

## O CAMPO: WORLD OF WARCRAFT

Lançado em 2004, o *World of Warcraft* é o MMORPG mais jogado no mundo, mantendo cerca de 7 milhões de jogadores(as) (embora já tenha tido 12 milhões)<sup>4</sup>, e representando 70% do mercado neste segmento. A história do *WoW* se passa em Azeroth, um continente fictício. A ambientação do jogo faz parte de um estilo narrativo proveniente da literatura de fantasia conhecida como *high fantasy*. Os mundos de *high fantasy* - conhecido também como fantasia medieval - são mundos que remetem a uma época medieval, com seus reis e cavaleiros, mas povoados por raças com características fantásticas (como elfos(as), anões(ãs) e orcs) e habitado por clássicos(as) monstros(as) inspirados

em lendas medievais. A principal influência desse tipo de narrativa é o escritor inglês J.R.R. Tolkien, conhecido pela trilogia de livros "O Senhor dos Anéis"; a Terra Média - cenário de seus livros - é considerada prototípica da *high fantasy*. No que concerne às relações de gênero e sexualidade, o *high fantasy* tem uma narrativa inicialmente "clara" em relação ao gênero e sexualidade. Os cenários são misóginos e mantêm masculinidades hegemônicas e invisibilidade de personagens LGBTQs (RAY, 2010). Contudo, é possível ver que existem reorganizações dos temas popularizados pela *high fantasy* - como feitiçaria, bruxas e transformações mágicas -, visto que esse tema tem sido utilizados por jogos digitais independentes *queer*, grande parte das vezes enquanto metáfora para transições de mulheres transexuais (KOPAS, 2015).

## GÊNERO, SEXUALIDADE, HETERONORMATIVIDADE E MISOGINIA NOS JOGOS DIGITAIS

Se formos atentar às pesquisas que atentam para as questões de gênero nas culturas de jogo digital, grande parte dos estudos costuma abordar certos temas em comum, que acabam por justificar e ratificar essa análise inicial: construções hierárquicas diferentes para os gêneros, objetificação sexual, misoginia e a pouca participação ativa de personagens LGBTQs narrativas. Se tratando de personagens não-heterossexuais nos jogos digitais, onde identidades LGBTQ são invisibilizadas e, quando visíveis, são alvo de polêmica e controvérsia midiática (SHAW, 2009). Dessa maneira, nesses ambientes acaba-se encontrando uma manutenção da heteronormatividade - ou seja, a reiteração das sexualidades heterossexuais como as únicas maneiras legítimas de exercer a sexualidade. Assim, quando colocada de forma explícita, as sexualidades não-heterossexuais são tidas como "fora de contexto", visto que o objetivo dos jogos não seria discutir sexualidades ou questões provenientes do "mundo real". Quando essas aparecem, são consideradas "sexualizadas" ao extremo -doentes, pervertidas e danosas às crianças - ao mesmo tempo em que a sexualidade heterossexual (como as mulheres altamente sexualizadas) é invisibilizada - repetindo as questões já presentes em outros extratos sociais (WEEKS, 2000). Ao mesmo tempo, a manutenção de termos como "bicha" ou "sapatão" enquanto xingamentos genéricos são comuns, o que seria vital para a manutenção da heteronormatividade nesses espaços (ERIBON, 2008).

Mesmo sem contestar a validade dos dados dessas pesquisas, Jo Bryce e Jason Rotter (2002) questionam sua se podemos considerar essas pesquisas enquanto totais, visto

que ao restringirem-se à análise das imagens e textos explícitos as mesmas estariam negligenciando as formas como os jogadores(as) LGBTQ se organizam nesses jogos. Ou seja, tais análises, puramente centradas no âmbito da "representação", acabam por desconsiderar as performances dos(as) jogadores(as) dentro dessas culturas, o que se mostra paradoxal, por tratar-se de uma forma de mídia que se baseia exatamente nessa premissa. Uma compreensão de que essas representações seriam a única maneira de se LGBTQs na cultura de jogo digital não leva em consideração as peculiaridades e especificidades de uma cultura que se mostra cada vez mais complexa e intrincada.

Dessa maneira, nos parece interessante utilizar a noção de performatividade de Judith Butler (2002) enquanto uma alternativa a uma construção "representacional" dentro do campo do gênero e sexualidade. Para a autora a construção dos gêneros e dos sexos se daria uma mesma matriz social. Essa matriz social instituiria uma ilusão de natureza aos sexos, promovendo uma definição que alinharia o sexo e o gênero (masculino ou feminino) com uma sexualidade necessariamente heterossexual. A autora argumenta que as identidades de gênero (assim como quaisquer outras identidades) não seriam essencial, biológica e previamente constituídas, mas sim instauradas pela reiteração incessante de símbolos, marcas e representações nos corpos dos sujeitos, arrançados de forma a parecer que tal matriz é, por si mesma, pré-discursiva e inata. Essas construções seriam, então, constituídas contingentemente. Por essa razão, a necessidade de repetição desses símbolos gendrados podem "falhar", dependendo do contexto apresentado, abrindo assim possibilidades para críticas e resistências a essas matrizes. Embora não negue a materialidade da misoginia e da heteronormatividade, a autora enxerga uma possibilidade de agência na reorganização de signos que, inicialmente, se mostrariam normativos.

## "MEIO DIA, EM PROUDMOORE": A PROUDMOORE PRIDE PARADE

Dessa maneira, a inserção no jogo acaba por se mostrar estritamente necessária para o entendimento das possibilidades de construção de identidades políticas não-heteronormativas. Para essa pesquisa foi construído um personagem no *WoW*, no servidor de *Proudmoore5*, no dia 23 de junho de 2010 Descreverei aqui, um pouco da trajetória dentro da parada, focando principalmente nas possibilidades de interação e construção simbólica presenciadas durante essa.

Inicialmente, temos de compreender a existência da parada. A *Proudmoore Pride Parade* existe desde 2004. Nesse ano a *Blizzard* - produtora do *WoW* - proibiu que organizações

de jogadores(as) se nomeassem enquanto LGBTQs, por considerarem que “a sexualidade não faria parte de mundos de *high fantasy*”. Um desses grupos de jogadores - chamado *The Spreading Taint* - questionava por que não poderia se nomear assim, visto que faziam isso apenas para defender-se da homofobia e misoginia desses espaços. Dessa maneira, jogadores(as) se reuniram no dia 28 de junho - conhecido como o dia mundial do orgulho LGBTQ - e marcharam dentro do jogo contra essa medida. Dessa maneira, pressionada por jogadores(as) e por acadêmicos e outros profissionais da indústria de jogos digitais, a empresa acabou por ceder e liberar as possibilidades de nomeação dessas organizações. Assim, a parada se manteve desde esse ano, refazendo a marcha anualmente nessa data.

Essa situação demonstra que, por mais que exista, nos jogos digitais, uma programação que é, com certeza, restritiva das experiências possíveis nos mundos digitais, os MMORPGS acabam por desenvolver-se em direções não imaginadas inicialmente por seus(suas) idealizadores(as). Regras outras - de conduta, de estilo de jogo, de estratégias possíveis e até de economia (intra e extrajogo) - emergem nesses jogos, mudando a forma de jogar e interagir com eles. Constance Steinkuhler nomeia tais processos como *mangle of play*<sup>6</sup>. Esse processo remete à forma como a experiência em mundos virtuais, mesmo regulada por regras matemáticas fixas, se transfigura ante a intervenção dos(as) jogadores(as), sendo atravessada por relações sociais macro e micropolíticas. Tais relações, por sua vez, também são influenciadas pelas regras intrínsecas dos jogos, subvertendo a lógica da causalidade linear (STEINKUHLER, 2006).

Dentro da parada, é possível ver algumas ações significativas para pensarmos as ligações entre os símbolos do jogo e a manifestação de sexualidades não-hegemônicas. Uma delas é a questão de manifestações políticas - tanto por meios mais tradicionais quanto (principalmente) pelo humor e sarcasmo. Em relação aos meios mais “tradicionais”, alguns avatares “gritavam” palavras de ordem populares em marchas LGBTQ nos Estados Unidos adaptados para o jogo, como “*We’re Gay, We Play, We’re Here to Stay!*”<sup>7</sup>, e até slogans um pouco mais bem humorados como “*We’re Queer, We’re Steer, Get Used to It!*”<sup>8</sup>. Outras manifestações políticas mais habituais foram participantes muito animados com a legalização dos casamentos entre pessoas do mesmo sexo em Nova York, que havia ocorrido um dia antes da parada. Além disso, algumas falas fazendo relação com a política americana - como “VOTE OBAMA 2012!”, por exemplo - eram ditas com certa regularidade. Também era possível observar participantes identificando que cidades

americanas ou países estavam “representando” no evento, além de pedir desculpas à comunidade ali presente pela falta de alguns de seus membros na *Proudmoore Pride*, visto que nesse fim de semana - último do mês de junho - se comemoram a grande parte das paradas de orgulho LGBTQ no mundo. Essa data, que comemora as revoltas de *Stonewall*<sup>9</sup>, ainda foi lembrada e reiterada como importante no site da parada, onde havia um vídeo-montagem comemorativa dos 40 anos das revoltas, com fotos de paradas ao redor do mundo. Dessa maneira, mesmo sendo uma “comemoração” dentro de um jogo digital, existe ali um objetivo político-ideológico claro e que é reiterado o tempo inteiro.

Entretanto, também são possíveis de ver outras manifestações políticas, mais irônicas e bem humoradas, que visam desarticular ideias sobre os LGBTQs veiculadas por segmentos mais conservadores da sociedade. Em um dado momento, um(a) participante “gritou” no meio da parada “OH MEU DEUS, TEM PESSOAS GAYS AQUI!”, ao que foi recebido prontamente com gritos como “ELES ESTÃO SE ESPALHANDO!”, “ELES QUEREM TE TOCAR!”, “AH, NÃO, VOU PEGAR SEUS GERMES!” e “DROGA, AGORA PEGUEI A DOENÇA E SOU GAY TAMBÉM!”. Podemos ver essa pequena brincadeira como uma crítica à visão conservadora - muito presente na cultura de jogo digital - de que a visibilidade LGBTQ é uma doença ou praga que se “espalha” pelo mundo. Também é possível ver uma ligação de um dos significados do nome inicial da guilda - *The Spreading Taint* - como “a praga que se espalha”, ou seja, uma resignificação sarcástica dessa visão conservadora.

Em um dado momento, uma fala de um dos participantes me chamou a atenção: um personagem seminu - ou seja, do modo como os avatares ficam quando estão sem equipamento algum - dançava enquanto afirmava “ficarei tão nu quanto a toda-poderosa *Blizzard* me deixar!” A nudez parece uma importante forma de demonstração dentro da parada. Cabe ressaltar que a “nudez máxima” dos avatares, graficamente falando, se resume a uma roupa íntima. Porém, a visão de um avatar sem seus equipamentos - armaduras de batalha, roupas místicas - é muito incomum no dia a dia do jogo. Uma das atividades que a *Proudmoore Pride* mantinha nos anos anteriores (embora ausente em 2011) era um torneio de duelos entre avatares nus. Era comum que jogadores pedissem a outros que tirassem as roupas. Durante a parada também era possível ler manifestações como “eu me sinto vestido(a) demais”, e nos fóruns da *Taint* um(a) participante comentou “ainda estou escolhendo o que vestir pra esse ano... ou o que não vestir!”. A nudez dos avatares acaba por demarcar que, apesar de ser uma celebração e uma

festa - e que isso tem certa importância - ali também é um lugar onde a questão da sexualidade *deve* estar presente. Por mais que a nudez dos avatares não seja "real" - ou seja, não existe uma representação gráfica dos genitais - essa aponta a possibilidade da existência da sexualidade além-corpo, presente nos avatares, e a marca como ponto importante da *Proudmoore Pride*.

Junto com essa importância dada à nudez dos avatares, observei diversas outras manifestações sexualizadas na parada, e o quanto essas são importantes para a designação de possibilidades não-heteronormativas no *WoW*. Embora essas manifestações - flertes, insinuações, piadas de cunho sexual - não estivessem ausentes nos fóruns pesquisados, sua importância durante a parada é muito mais visível. Jogadores(as) deitados(as) em baixo de guarda-chuvas, flertando com os(as) demais jogadores(as) e oferecendo "sessões gratuitas de amasso"; convites indecorosos para caronas nas montarias durante a parada; falas como "olhe todos esses(as) safados(as)" ou "olhem só esses ursos peludos! RAWR!"; personagens gritando "concurso da roupa-de-baixo molhada, VIVA!", ou "estou numa parada de orgulho e ainda não ganhei nem um beijinho..." (tendo, logo em seguida um beijo "soprado" para esse por outro avatar); passagens de letras de música como "me amarra, me espanca, puxa meu cabelo"; diálogos como "ei, onde todo mundo está se encontrando?" "em minhas calças!", são alguns dos muitos exemplos de manifestações que levam em conta questões sexuais e, ao mesmo tempo, de humor e insinuação, que povoam a parada por toda a sua extensão. O próprio significado da palavra *Taint* tem, em si mesmo, um duplo sentido sexual: ao mesmo tempo em que significa, como já referido, mácula e infecção, também é uma palavra do inglês arcaico para a região do períneo. Isso traz a algumas frases ditas, como "aqui é o lugar aonde as pessoas gostam de *taint*", um significado novo, de duplo sentido e obviamente sexualizado.

Jenny Sundén (2009), em sua etnografia sobre as guildas europeias amigáveis a LGBTQs, notou o quanto as interações sexuais se fazem presentes quase o tempo inteiro. Essas não são feitas para uma "sedução" pura e simples, mas sim como forma de reiterar uma conexão entre os(as) jogadores(as). Como "sexualidade" é o tema em comum que mantém aqueles(as) jogadores(as) unidos(as) na *guilda*, ela opera como fronteira dessa comunidade, decretando quem está dentro ou fora desse grupo. Algumas piadas e comentários, para alguém de fora do grupo - e da cultura estadunidense - são bastante difíceis de entender, ou ainda completamente inteligíveis. Dessa maneira, é interessante poder pensar as comunidades LGBTQs enquanto alianças locais - se afastando de uma

percepção "unitária" da sigla" - além de alianças outras (no caso do *WoW*, mulheres cisgêneras heterossexuais<sup>10</sup>).

É interessante notar, também, que muitas dessas manifestações levam em consideração não só as manifestações sexualizadas, mas também as possibilidades gráfico-estéticas que ali se apresentam para poder construir tais manifestações. A possibilidade de montar ou se transformar em ursos (comentarei mais sobre isso adiante), as possibilidades dos avatares "mandarem beijos", flertarem (quando se flerta, um coração aparece sobre a cabeça do avatar), dançarem, etc. O uso de poderes, não para melhorar características de combate, mas somente para emular efeitos pirotécnicos também é uma prática muito comum dentro da parada. Essas manifestações não foram pensadas pelos(as) produtores(ras) iniciais do jogo, sendo, inicialmente, considerados como manifestações "neutras", que nada tinham a ver com sexualidades não-heterossexuais. A proposta da parada como um evento que visibiliza as questões sobre as sexualidades no *WoW* acaba por propiciar uma interpretação sexualizada de atitudes que, fora desse espaço, não seriam vistas de tal forma. Por exemplo, em um dado momento, meu avatar pulou algumas vezes repetidamente - por esse mecanismo ter sido descoberto recentemente (nenhum dos[as]) autores[as] é jogador[a] regular de *WoW*). Assim como quase qualquer outro elemento de movimentação do *WoW*, a animação depende da raça do avatar, e na animação de pulo do orc esse pula abrindo e fechando os braços, como se estivesse "voando". Quando pulei algumas vezes, ouvi um comentário: "Cara, você parece uma mariposa *queer*!". Dessa maneira, o deslocamento de símbolos gráficos que, em um primeiro momento, nada teriam de sexual, acaba sendo quase natural naquele espaço, visto que a sexualidade é aquilo que mantém aqueles(as) jogadores(as) juntos.

Muito do rearranjo desses símbolos pode ser vistos nas chamadas *floats* (alas). Essas *floats* são grupos de avatares, vestidos tematicamente, representando alguns "segmentos" da cultura LGBTQ estadunidense. As *floats* são muito populares, sendo motivo de discussão nos fóruns - que inclusive, tem uma votação para eleger as melhores *floats* do ano. Os temas das *floats* são colhidos por usuários(as) todos os anos, nos fóruns da *Taint* e do espaço da mesma no *Facebook*. No ano de 2011, as *floats* disponíveis eram *Bears on the Display*, *Dykes on Bikes* (or *Trykes*), *Rear Admirals* e *Green Goblins*.

A *Bears on display* (Ursos em Exibição) é uma *float* tradicional, que aparece desde o primeiro ano da *Proudmoore Pride*. Ela se caracteriza por variados personagens montando, literalmente, ursos, ou transformados em ursos. Essa relação - do "urso" - remete a

uma cultura de homossexuais masculinos que vem cada vez mais se constituindo como forma de expressão (e identidade mercadológica) dentro de uma dita "cultura LGBTQ". A figura do urso - um homossexual masculino peludo, barbudo, fora de uma forma atlética e, grande parte das vezes, de meia idade - contrasta com as ideias de corpos atléticos e delicados muitas vezes remetidos como estereótipos de masculinidades homossexuais. A maior visibilidade dos homossexuais masculinos em geral acaba por também visibilizar a diversidade desses, abrindo espaço para outras formas de pensar os limites das identidades gays em relação às masculinidades ali construídas (DOMINGOS, 2010). Toda essa nova visibilidade ao movimento ursino era demonstrada dentro do jogo, onde a ala dos ursos era frequentemente elogiada e acabou, ao final da parada, sendo eleita pelos participantes como a melhor *float* do ano de 2011.

Outra tradicional *float* presente todos os anos é a chamada *Dykes on Bikes* ("Sapatonas" em Motocicletas). Essa era constituída por avatares tendo como "montarias" motocicletas a vapor. A cultura das "sapatonas de motocicleta", também uma subcultura LGBTQ, se tornou famosa nas paradas de orgulho de São Francisco, já nos anos 1970, quando várias mulheres de motocicleta "abriam" a parada com suas motos, indo na frente da mesma. Essas demonstrações deram visibilidade à existência de um estilo de vida de lésbicas motoqueiras ao redor do mundo. Dessa forma, em 1976 formalizou-se uma instituição política de lésbicas motociclistas na cidade de São Francisco conhecidas como "*Dykes on Bikes*". (ILYASOVA, 2006). Dessa forma, na *Proudmoore Pride*, essa tradição era mantida.

Outra *float*, presente no ano de 2011, se chamava *Rear Admirals* (Contra-Almirantes). Os(as) participantes dessa usavam chapéus de almirante. Essa designação é uma gíria militar para gays, baseada em uma piada inglesa intraduzível<sup>11</sup>. A mimetização e presença de indumentárias militares é bem reconhecida e presente em celebrações LGBTQ, como mostrado nos bailes de *drag-queens* do clássico documentário *Paris is Burning* (Livingston, 1990). Essa *float* também acaba se referindo à longa discussão sobre o chamado *Don't Ask, Don't Tell* (Não pergunte, não conte), norma, instituída em 1993, que impedia homossexuais assumidos de se alistarem no serviço militar, e condenava à baixa desonrosa aqueles que mantivessem relações sexuais homossexuais durante o tempo em que estivesse no exército (BELKIN, 2008). No ano de 2011 o *Don't Ask, Don't Tell* foi bastante discutido na mídia, e foi revogado em setembro do mesmo ano.

Já a *float* conhecida como *Green Goblin* (Goblins Verdes) é constituída por personagens da raça *goblin* - pequenos seres verdes de orelhas pontudas. A grande maioria deles(as) se vestia com roupas de couro, muito parecidas com indumentárias de BDSM. A simbolização desses(as) *goblins* provém de duas principais fontes: uma delas é a expressão *ass goblin* (goblin-de-cu), um termo tremendamente ofensivo para designar homossexuais masculinos. A outra é o poema vitoriano chamado *Goblin Market* (mercado goblin) de Christina Rossetti. Esse poema é visto, por muitos(as) autores(as), como uma metáfora para ideias sobre a sexualidade feminina, lesbianismo e proto-feminismo, da forma de escrita particular da Inglaterra vitoriana (CARPENTER, 1991).

Dessa maneira, as *floats* são modelos que colocam em questão modos de vida não-heteronormativos, construídos com símbolos e marcas que, inicialmente, representavam modelos heterossexuais. Assim, apesar da existência de uma hegemonia de símbolos reiterados sobre o sujeito, a própria constituição da identidade heterossexual como hegemônica é falha, pois, sendo relacionais, as marcas gendradas e sexualizadas podem ser sempre retiradas de um contexto e anexadas a outros, mudando seu posicionamento enquanto manifestação de uma política da sexualidade. A visibilidade de possibilidades de modos de ser não hegemônicos e a composição de atos subversivos - ou seja, aqueles decorrentes da reorganização de marcas inicialmente hegemônicas - denunciaria o caráter contingente da construção de todas as identidades. A esses arranjos alternativos, Judith Butler dá o nome de paródia (BUTLER, 1993:314). Para a autora:

Posto em outra maneira, o efeito paródico ou imitativo de identidades gays funciona não para copiar ou emular heterossexualidade, mas sim para expor a heterossexualidade como uma imitação incessante e apavorada de sua idealização naturalizada.

Dessa forma, as *floats* não visam imitar nem as normas heterossexuais de onde retiram suas possibilidades - as masculinidades dos *Bears*, *Rear Admirals* e *Dykes on Bykes*, as feminilidade das *Green Goblins* - nem mesmo coordenar o que seriam identidades homossexuais "fixas", mas mantém performances sarcásticas que colocam em xeque a própria noção de identidade. Sendo aqueles corpos ali virtuais, logo sempre passíveis de questionamento, ninguém pode saber se aquele que se diz "urso", por exemplo, realmente leva um "estilo de vida ursino", se tem as características físicas de um urso, ou mesmo se é um homem. Essa constituição de paródia se dá por uma performance, ou seja, os(as) jogadores(as) presentes nas *floats* não mantêm essa série de maneirismos e símbolos característicos para representar uma identidade "original". Tal dinâmica é

possível de ser vista quando um(a) participante da parada questiona: “qual é a *float* para gays normais?”, ao que foi respondido sarcasticamente com “liberam o casamento gay em Nova York e, de repente, existem gays normais!”.

Mais do que simplesmente “representar” identidades fixas da história das comunidades LGBTQ, as *floats* simbolizam, readaptam e reconduzem partes da própria história do movimento pelos direitos LGBTQ. Podemos, dessa forma, pensar na questão do real e do virtual em Henri Bergson - ou seja, que a questão temporal não representa uma ruptura, e que o que é “real” não é pré-dado ou pré-definido, mas sim uma presentificação do virtual, de uma memória que existe enquanto duração. Esse “real” portaria em si mesmo o virtual como aura, como eterna possibilidade daquilo que ainda não foi presentificado (KASTRUP, 2003). Assim, é possível enxergar a *atualização* de uma história dos direitos LGBTQ dentro do *WoW* por algumas figuras que são, ao mesmo tempo, conhecidas e novas, construídas de e por uma forma que nunca é final.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS: DE UM NOVO CAMPO DE BATALHA, CONSTRUÍDO POR LUGARES OUTROS

Quando pensamos, então, as redes de significado que são tecidas entre a cultura de jogo digital e manifestações políticas em relação à sexualidade e gênero, algumas questões acabam por nos aparecer. Nesse caso, é potente notar como elementos do jogo foram remanejados para apresentarem formas de manifestar não só sexualidades não-heterossexuais, mas para demonstrarem que sexualidade é algo que *está* dentro do jogo. Essa luta não é de forma alguma um feito simples, visto que a sexualidade é enunciada repetidamente como perigosa para as pessoas que se encontram naquele ambiente virtual: ela ensina crianças que não estão preparadas para essa exposição e incita a discórdia em um local que poderia se abster dessas discussões. Além disso, a sexualidade seria vista como algo do “mundo real”, não do “mundo de jogos”. Assim, vemos a possibilidade de se romper a visão de que a sexualidade deveria ser algo “pessoal”, que se mantém “entre quatro paredes”, visto que essa invisibiliza a heteronormatividade e a violência contra mulheres e LGBTQs presentes nessas culturas.

É interessante notar o quanto que a *Proudmoore Pride* não tem tanto como proposta endossar uma proposta identitária LGBT fixa, constante e “bem representada”, mas um interesse muito mais voltado para a resistência à heteronormatividade, e um desafio a uma visibilidade homogênea, masculina e heterossexual. Dessa maneira, essa

“abertura” constituiria um espaço para a visibilização de outros modos de vida dos(as) jogadores(as) ali presentes. Assim, ao constituir uma visibilidade de modos de vida não-heteronormativos, se possibilita um espaço para iniciar discussões em relação a sexualidades e gênero, que não mais podem ser ignoradas ou postas como “fora de contexto”.

Michel Foucault (2010) argumenta que os espaços também estão inseridos em relações de saber-poder, e que são delimitados e formalizados por essas relações, sendo essas recolocadas o tempo inteiro em dicotomias como espaço público/privado, familiar/social, etc. Contudo, o espaço - assim como as outras construções provenientes dos discursos - não foram completamente “engessados” por essas relações. Dessa maneira, o autor afirma que existem formas diferenciais de construir e encampar esses locais, aos quais definiu como utopias - que seriam locais irreais e perfeccionistas, e heterotopias - que poderiam fazer desses locais espaços outros, com possibilidades diferentes das quais ali se encontravam originalmente. O autor outorga quatro princípios à heterotopia: elas existiriam em todas as sociedades; a multiplicidade de sentidos que essa heterotopia pode se manter em uma trajetória histórica (ou seja, ela pode significar várias coisas para uma cultura dependendo do momento histórico); sobrepõe vários espaços em um mesmo momento, que seriam incompatíveis e se mantêm por pequenas parcelas de tempo.

Em um primeiro momento, a própria definição de um MMORPGS poderia ser vista enquanto uma heterotopia: é um lugar teoricamente “livre”, que não mantém espaços físicos delimitados (é possível acessá-lo de diversas maneiras), com corpos constituídos por virtualidades, mantendo um distanciamento do corpo do(a) jogador(a). Contudo, após um contato com o jogo, vê-se que o panorama apresentado é exatamente o oposto: os pretensos objetivos do jogo, sua ambientação (a *high fantasy*), seus gráficos, a reação dos(as) jogadores(as) - e, inicialmente, da própria empresa - a visibilidades não-heterossexuais, todas as dicotomias ali expostas (real x virtual, homem x mulher, heterossexual x homossexual) limitam aquele lugar - e aquela experiência (BURRILL, 2008). Essa seria uma experiência de um jogo de combate e exploração, aonde pouco importa a sexualidade ou gênero daquele que joga - esse não seria o espaço para essas manifestações sobre isso ou para pensar essas construções de modos de vida. Contudo, a *Proudmoore Pride* pode, nesse sentido, ser vista como um lugar de heterotopia: em um curto período de tempo, o combate é abolido do jogo: personagens não mais lançam mão de suas poderosas armaduras e mantos de batalha, preferindo manter seus

avatares nus, representando a "sexualidade ausente" do jogo, ou ainda se vestindo "a caráter", não pela proteção ou bônus que oferecem aquelas vestimentas, mas para apresentar no corpo de seus avatares uma memória dos movimentos LGBTQs. Aquilo que inicialmente era um campo de batalha se mantém como um campo de batalha, mas de outra ordem. Esse novo campo de batalha, formado por lugares outros, colocam em questão a visibilidade e modos de vida daqueles(as) jogadores(as) que ali estão, as possibilidades de construção política que podem ser feitas, refeitas, rearranjadas e deslocadas, se mantendo em uma luta contra uma hegemonia ilusória das identidades possíveis naquele local dotado de virtualidades.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. *I fought the law: transgressive play an the implied player*. DIGRA, 2007. Disponível em <http://www.digra.org/dl/db/07313.03489.pdf>
- BELKIN, Aaron. "Don't Ask Don't Tell: Does the Gay Ban Undermine the Military's Reputation?" *Armed Forces and Society*, v. 34 n. 2, 2008, pp. 276 - 291.
- BRAGA, Adriana. *Técnica etnográfica aplicada à comunicação online: uma discussão metodológica*. UNRevista, v. 1 no. 3, São Leopoldo, 2006.
- BURRILL, Derek A. *Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture*. Nova York: Peter Lang Publishing, 2008.
- BUTLER, Judith. *Bodies that matter: on the discursive limits of 'sex'*, Londres, Routledge, 1993.
- \_\_\_\_\_,. *Imitation and Gender Insubordination*. In: ABELOVE, Henry, AINA BARALE, M., HALPERIN, D. M. (org). *The Lesbian and Gay Studies Reader*, Routledge, Londres, 1993, pp. 307 - 320
- \_\_\_\_\_,. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Civilização Brasileira, Rio de Janeiro, 2003.
- CARPENTER, Mary Wilson. *Eat Me, Drink Me, Love Me: The Consumable Female Body in Christina Rossetti's "Goblin Market"*. *Victorian Poetry* V. 29, N. 4, 1991, pp. 415-434.
- DOMINGOS, J. J. *O Discurso dos Ursos: Outros modos de ser da homoafetividade*. Marca de Fantasia, João Pessoa, 2010.
- ERIBON, Didier. *Reflexões Sobre a Questão Gay*. Companhia de Freud, Rio de Janeiro, 2008.
- FOUCAULT, Michel. *A Arqueologia do Saber*. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2004.

GEERTZ, Clifford. *A Interpretação das Culturas*. Zaráz Editores, Rio de Janeiro, 1980.

ILYASOVA, Alex K. *Dykes on Bikes and the Regulation of Vulgarity*. *International Journal of Motorcycle Studies*, v. 1, 2006. Disponível em [http://ijms.nova.edu/November2006/IJMS\\_Artcl.Ilyasova.html](http://ijms.nova.edu/November2006/IJMS_Artcl.Ilyasova.html)

JUUL, Jesper. *The game, the player, the world: looking for a heart of gameness*; Apresentado na conferência Level Up Games; 2003. Disponível em <http://www.jesperjuul.net/text/game-playerworld/>

KASTRUP, Virginia. *A Rede como Figura Empírica da Ontologia do Presente*. In Fonseca, T.G., Kirst, P., *Cartografias e Devires*, Editora UFRGS, Porto Alegre, 2003.

KOPAS, Merritt. *Video Games for Humans: Twine Authors in Conversation*. São Francisco: Instar Books, 2015.

LIVINGSTON, Jennie. *Paris is Burning*. Documentário, 1990.

LEMONS, André. *Olhares sobre a Cibercultura*. Sulina, Porto Alegre, 2003.

MOCK, Roberta. *Hetero-queer ladies: some performative transactions between gay men and heterosexual women*. *Feminist Review* v. 75, 2003, pp. 20-37.

MURRAY, Janet; *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Itaú Cultural Unesp. São Paulo, 2002.

RAY, Stella M. *Construction of Gender and Sexualities In J.R.R. Tolkien's The Silmarillion and Lord of The Rings*. Apresentada originalmente como tese de doutorado. Texas A&M University, 2011.

SHAWN, Adrienne. *Putting the Gay in Games : Cultural Production and GLBT Content in Video*. *Games and Culture*, v. 4, n.3, p. 228 - 253, 2009

SUNDÉN, Jenny. *Play as Transgression: An Ethnographic Approach to Queer Game Cultures*. DIGRA, disponível em <http://www.digra.org/dl/db/09287.40551.pdf>

STEINKUEHLER, Constance. *The Mangle of Play*. *Games and Culture*, vol. 1 n. 3. Sage Publications, 2006, pp. 199 - 213

STEINKUEHLER, Constance, WILLIAMS, Dmitri. *Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places."* *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 11 no. 4. 2006.

TAYLOR, T.L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge e Londres: MIT Press, 2009.

WEEKS, Jeffrey. **O Corpo e a Sexualidade**. In: LOURO, Guacira Lopes (Org.). *O corpo educado: pedagogias da sexualidade*. Belo Horizonte, Autentica, 1999, pp. 151-172.

## NOTAS

1. Embora saibamos que, no Brasil, usualmente utilizamos a sigla LGBT (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais e Travestis), usaremos aqui o termo LGBTQ por ser um termo ênico utilizado na parada, onde o "Q" pode tanto simbolizar a palavra "*queer*" (termo utilizado para quem não se consideraria heterossexual, mas não se identifica com nenhuma outra identidade contida na sigla) quanto "*questioning*" ("questionando", simbolizando pessoas que não tem certeza de sua identidade sexual e/ou de gênero)
2. Para André Lemos (2003: 11), cibercultura é uma "forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 1970".
3. Avatar simboliza é o corpo do/a jogador/a no jogo, se referindo a quem ele/a é dentro daquele cenário.
4. Números retirados de: <http://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>
5. "Servidores" são "mundos de jogo" separados - ou seja, os(as) jogadores(as) não estão presentes todos no mesmo mundo ao mesmo tempo. Nessa época de jogo (2011) não existiam servidores brasileiros, sendo esses abertos ao público em 2012.
6. Escolhemos não traduzir esta expressão por entender que não existe uma palavra em português para *mangle*, que significa, ao mesmo tempo, misturar, modelar, deformar e mutilar.
7. "Somos gays, jogamos, estamos aqui pra ficar!", em tradução livre.
8. "Somos *queer*, somos castrados, se acostumem!". O "castrados" é uma referencia à raça fantástica dos *Tauren*, que são bois bípedes.
9. Em 27 de junho de 1969, vários fregueses de um reconhecido bar frequentado por homossexuais chamado Stonewall Inn, em Nova York, protestaram contra o fechamento desse estabelecimento pela polícia. Esse levante popular durou por cerca de três dias, e é considerado o marco zero dos movimentos pelo reconhecimento da cidadania LGBT.
10. Analisando os fóruns, encontramos que muitas mulheres heterossexuais e não-transgêneras compõe essas organizações LGBTQs por encontrarem nesses locais um ambiente a salvo do assédio, e de um jogar menos competitivo e mais compreensivo. Além disso, mulheres heterossexuais e homens homossexuais relataram que utilizam mecanismos muito parecidos para se protegerem de assédio nesses locais - como não relatarem serem mulheres e/ou homossexuais, por exemplo. Esse é um exemplo de potência das alianças entre mulheres e homens homossexuais, que também são demonstradas em outros ambientes (MOCK, 2003).
11. A piada, em inglês: "The vice of the vice-admiral is the rear of the rear-admiral".

Artigo recebido: 20 de julho de 2015

Artigo aceito: 02 de agosto de 2015