

## Saindo Da Masmorra: Representações De Sexualidade Queer Em Livros De Referências De RPG

Jaakko Stenros e Tanja Sihvonen

Tradutor: Ana Leticia de Fiori

---



**Edição electrónica**

URL: <http://journals.openedition.org/pontourbe/2740>

DOI: 10.4000/pontourbe.2740

ISSN: 1981-3341

**Editora**

Núcleo de Antropologia Urbana da Universidade de São Paulo

**Referência eletrónica**

Jaakko Stenros e Tanja Sihvonen, « Saindo Da Masmorra: Representações De Sexualidade Queer Em Livros De Referências De RPG », *Ponto Urbe* [Online], 16 | 2015, posto online no dia 31 julho 2015, consultado o 01 maio 2019. URL : <http://journals.openedition.org/pontourbe/2740> ; DOI : 10.4000/pontourbe.2740

---

Este documento foi criado de forma automática no dia 1 Maio 2019.

© NAU

---

# *Saindo Da Masmorra: Representações De Sexualidade Queer Em Livros De Referências De RPG*

**Jaakko Stenros and Tanja Sihvonen**

Translation : Ana Leticia de Fiori

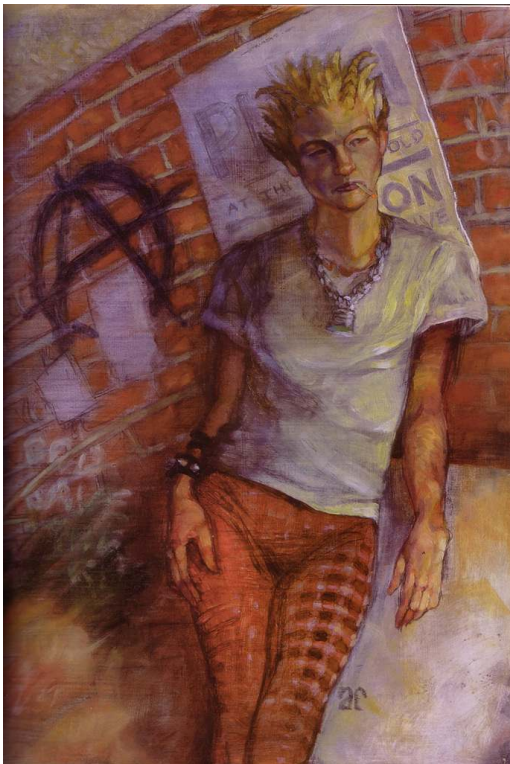
---

## EDITOR'S NOTE

Nota da tradutora : Alguns dos livros e materiais citados ao longo do artigo tem versões brasileiras, de modo que quando era o caso, utilizei a tradução já empregada dos termos de jogo. Roleplaying Game foi traduzido como Jogo de Interpretação de Papéis, mas a sigla foi mantida no original, RPG, que é forma utilizada no Brasil. Source book é traduzido como livro de referência e guidebook como manual. Role-player foi traduzido como RPGista, termo frequente no Brasil. Non-player characters, cuja sigla é NPC, foi traduzido em português nos jogos de RPG como Personagem Não-Jogador ou Personagem do Mestre. Optei pela primeira tradução. Larp é sigla de Live Action Roleplaying, originalmente uma modalidade de RPG que teve seus próprios desenvolvimentos. Embora tenha sido ocasionalmente traduzido como Ação ao Vivo na edição brasileira de alguns livros de RPG, o uso corrente é a sigla larp, que foi aqui mantida.



Foto de uma página do jogo *Monsterhearts*, de Avery Alder McDaldno (2012), cortesia do ShutUpandSit Down.



Um Estouvado de *Changeling: O Sonhar*, da editora White Wolf (1997)

## Introdução

- 1 Jogos que lidam com sexualidade são poucos e esparsos, e jogos que lidam com sexualidades não normativas são ainda mais incomuns. Em termos gerais, jogos e mundos de jogo não tem sido inclusivos para indivíduos ou temas que são lésbicos, gays, bissexuais, transgêneros e queer (LGBTQ; por razões práticas, utilizaremos “queer” para se referir ao LGBTQ nesse artigo)<sup>1</sup>. Conteúdos explicitamente queer começaram a

aparecer apenas recentemente em gêneros nos quais a sexualidade é considerada relevante para a caracterização do mundo ficcional ou os personagens que nele habitam, como os jogos de simulação e de interpretação de papéis<sup>2</sup>.

- 2 Ainda que haja pesquisas substanciais em jogos de interpretação de papéis e as culturas de jogadores formadas ao seu redor<sup>3</sup>, sexualidades não normativas parecem ser um tópico que ainda exige estudos iniciais. Além disso, as várias histórias escritas sobre os jogos de interpretação de papéis majoritariamente silenciam sobre este tópico; gênero é discutido às vezes, mas sexualidade é raramente mencionada<sup>4</sup>. No contexto dos jogos digitais a discussão acadêmica sobre representação e identificação é mais avançada, mas conquanto as práticas de jogo são diferentes em jogos analógicos e sociais, a discussão não é diretamente aplicável aqui<sup>5</sup>.
- 3 A despeito de ter sido percebida como algo perigoso, blasfemo e alternativo por um longo período, a cultura dos jogos de interpretação de papéis de mesa tem sido bastante conservadora, especialmente quando trata de temas sociais. Contudo, posto que os jogos de interpretação de papéis são experiências de jogos sociais compartilhadas que usam fontes textuais como pontos de partida e não como linhas mestras determinantes, a prática de jogar jogos de interpretação pode ter de fato conteúdos acentuadamente diferentes dos manuais. Este artigo, no entanto, concentra-se na representação das sexualidades queer nos livros de referência de jogos de interpretação de papéis, e não na prática do jogo em si.
- 4 Baseado no exame de livros de referência de RPG em língua inglesa dos anos 1974 a 2005, nosso ponto de partida é a observação de que temas queer estiveram completamente ausentes ou extremamente esporádicos na maior parte da história dos jogos de interpretação de papéis. Onde o tópico não foi simplesmente silenciado, ele foi tratado de modo que, retrospectivamente, parece estranho, humorístico ou extremo. Nesse artigo de pesquisa cronológica, nós rastreamos tanto as menções textuais e visuais, quanto as sugestões de sexualidades queer e como elas funcionam no contexto do jogo. Os casos de homossexualidade masculina – que foram inicialmente procurados por nós – bem como de “queerness” de modo mais amplo são analisados como representações no contexto dos estudos culturais e na discussão de políticas identitárias. Nossa pesquisa está longe de ser exaustiva, e de fato, este artigo pretende ser uma abertura para um novo campo de estudos<sup>6</sup>.

## Fundamentos dos jogos de interpretação de papéis

- 5 Ao analisar personagens em jogos de interpretação de papéis, uma das coisas mais importantes a considerar é a função da posição do personagem. Personagens de jogo variam entre ser uma ferramenta quase invisível (quase como o cursor em uma tela de computador) usado para realizar mudanças no mundo do jogo, até uma complexa descrição de seres semelhantes aos humanos, com ricas histórias pessoais. Esta progressão de um cursor para um avatar para uma pessoa possível é ligado ao contexto de jogo. Gênero, tema e o objetivo geral do jogo têm um papel importante em determinar o contexto. Por exemplo, jogos focados na exploração do terreno e na conquista violenta tem menos usos para constructos multifacetados de personagens do que jogos que examinam assuntos sociais ou simulam estruturas sociais alternativas.

- 6 Hoje em dia, os jogos de interpretação de papéis abarcam todo este espectro. De fato, conforme a expressão jogo de interpretação de papéis sugere, um dos aspectos mais importantes do RPG é “interpretar um papel”, adotando ou adaptando características de modo a se tornar outro alguém para o propósito de um jogo. No entanto, jogos de interpretação de papéis nem sempre são um estudo das nuances dos personagens. Na aurora dos jogos de interpretação de papéis, jogar consistia basicamente em lutar, explorar o espaço e a aventura, e o desenvolvimento de personagens se referia a atributos mensuráveis, não ao amadurecimento de uma personalidade. Ademais, esta tradição ainda está viva e vai muito bem, obrigada, muito embora atualmente seja apenas uma das abordagens possíveis, entre muitas, aos jogos de interpretação.
- 7 Nos anos 1970 e 1980, jogos de interpretação de papéis não costumavam lidar com temas sociais. Quando os jogos de RPG foram atacados como subversivos e perigosos, sua defesa era de que eram simplesmente faz-de-conta e imaginação<sup>7</sup>. Considerando o contexto no qual os jogos de interpretação de papéis emergiram – uma comunidade de jogos de guerradominada por homens – não é surpreendente que temas tratando de sexualidade ou gênero não eram abordados nos livros de referências. A meticulosa história de Jon Peterson das raízes do *Dungeons&Dragons* original (1974), *Playingatthe World*, pontua que a comunidade de jogos de guerra na qual o hobby do jogo de interpretação de papéis cresceu era uma cultura juvenil particularmente conservadora<sup>8</sup>. Sexualidade era sugerida nas primeiras publicações, mas estes casos eram rapidamente removidos em edições posteriores. Aparentemente, jogos de RPG e seus livros e suplementos nos anos 1970 eram baseados em valores deveras conservadores e conformistas.
- 8 De fato, o hobby dos jogos de interpretação de papéis adquiriu sua reputação como uma subcultura perigosa nos anos 1980, baseada no seu alegado flerte com cultos ao demônio<sup>9</sup>, não por sua mente aberta sobre sexualidade. Um exemplo é a cobertura das convenções de jogos de interpretação pela imprensa popular. Por exemplo, Michelle Nephew sublinha em sua dissertação *Playingwith Power* como estas reportagens tendiam a mostrar os “adolescentes” como esquisitos e dessexualizados – enquanto frequentemente também incluíam uma imagem de uma miniatura feminina seminua. Na imprensa popular, tanto os jogos de interpretação de papéis quanto seus jogadores foram considerados marcadamente assexuais por um bom tempo. De fato, representações do *Dungeons&Dragons* na mídia frequentemente se resumem a homens acima do peso, socialmente esquisitos, vivendo com seus pais – e eternamente solteiros.
- 9 No material visual frequentemente associado aos livros de referência de jogos de interpretação de papéis, havia mulheres objetificadas e sexualizadas desde o começo. Seios femininos nus podem ser encontrados desde a primeira edição de D&D. Contudo, houve um afastamento claro dessas imagens sexistas no final dos anos 1970, coincidindo com um debate sobre personagens e jogadoras mulheres<sup>10</sup>. Ainda que as vezes tenham sido utilizadas na imagética, os temas sexuais não proliferaram nos jogos de interpretação de papéis. Aliás, sexualidade não era o único elemento essencial da vida real que falta nos jogos de interpretação de papéis. Esta passagem, de uma descrição dos clérigos na versão extremamente popular da “Caixa Vermelha” do *Dungeons&Dragons* (1983) é particularmente demonstrativa da atitude dos editores naquele tempo:

Nos jogos de D&D, como na vida real, pessoas tem crenças éticas e teológicas. Presume-se que todos os personagens as tenham, e elas não afetam o jogo. Elas podem ser presumidas, assim como comer, descansar e outras atividades, e não devem se tornar parte do jogo.

- 10 Podemos presumir que sexualidade é incluída nessa declaração: “não deve ser parte do jogo”.
- 11 Contudo, livros de referência e a prática em si do jogo são dois assuntos separados. As sessões de jogo de RPG de mesa são pouco documentadas, mas a etnografia de Gary Alan Fine, *SharedFantasy*, realizada no final dos anos 1970 entre RPGistas mostra por exemplo que, ao menos entre seus informantes, o estupro de personagens não-jogadores femininas por personagens de jogadores masculinos era intenso nos jogos conduzidos por grupos inteiramente masculinos. Os livros de referência apenas fornecem o ponto de partida para os jogos de RPG, e eles não podem determinar as contribuições de jogadores e as práticas de jogo.

## Sentindo seu caminho na escuridão

- 12 As sexualidades queer começaram a aparecer nos livros de jogos de interpretação de papéis ao final dos anos 1980. Contudo, nessas caracterizações iniciais, a homossexualidade masculina é apresentada como especialmente traidora, enganosa, da vilania. Há alguns escassos casos de personagens que podem ser descritos como transgêneros ou queer – mas também transfóbicos. Há Slaanesh, por exemplo, o deus da luxúria e do excesso, que tinha uma expressão de gênero fluída e habitava o mundo de fantasia de Warhammer (do *RealmofChaos: SlavestoDarkness*, 1988).
- 13 Quando se trata da introdução de temas queer, GURPS (*Generic Universal Role-Playing System*) abriu o caminho com o jogo licenciado baseado nos romances *Wild Cards*, *GURPS Supers Wild Cards* (1988). Lá você podia encontrar um gay homofóbico no armário, um anti-herói importado dos romances chamados *Mack theKnife*. De modo similar, no suplemento de super-heróis para *I.S.T. InternationalSuperTeams* (1991), há um homem gay no armário da União Soviética (um herói gay vivendo com AIDS foi cortado do manuscrito, mas publicado online anos depois). Talvez a menção mais positiva de queer seja a encontrada no *Bunnies&Burrows* (1992, inspirado no romance *A Longa Jornada*, de Richard Adams) que contém uma passagem que descreve que descreve como um coelho macho no cio vai transar com qualquer coisa, incluindo objetos inanimados e outros coelhos machos.

**Mackie Messer (Mack the Knife; real name Detlev Mackintosh)**

*Created by Victor Milán*  
*Born:* circa 1970, Hamburg, Germany  
*Appearance:* Mackie is a nervous, pallid little (5' 7", 125 lbs.) hunchback with straw-colored hair, a long thin nose, sunken cheeks, and a thin-lipped mouth. He's prone to facial tics and his skin has a dry-parchment quality that makes him look older than he really is. He is usually very poorly dressed in stained, worn jeans and a scruffy black leather jacket.  
*Wild Card Ability:* Mackie can make the molecules of his body resonate to change their phase and interpenetrate other materials. He can walk through walls, and he can also make his hands vibrate very rapidly so that they can cut through any known substance. (Against a very hard substance, he would have to cut more slowly.)

ST 8 (-15 points) IQ 10 (0 points) Speed: 5.25  
 DX 9 (-10 points) HT 12 (20 points) Move: 6  
 Damage: Buzzsaw punch 2d+2 impaling; Thrust 1d-3; Swing 1d-2

*Advantages:*  
 Ambidexterity (10 points)  
 Patron: Senator Gregg Hartman on 12 or less (40 points)

*Disadvantages:*  
 Bloodlust (-10 points)  
 Intolerance: Homosexuals, Jews, Jokers, Homeless (-10 points)  
 Jealousy (-10 points)  
 Sadism (-15 points)  
 Ugly (-10 points)

*Super Advantage:*  
 Insubstantiality (Switchable +1; Can turn parts of body insubstantial selectively +2; 98 points)

*Power and Super-Skill:*  
 \* Vibration Power 20 (Buzzsaw, 160 points)

Buzzsaw-16 (works on all kinds of materials +6, 64 points)

*Skills:*  
 Brawling-12 (8 points); English-8 (½ point); German-10 (0 points); Running-9 (½ point); Scrounging-9 (½ point); Streetwise-14 (10 points)

*Quirks:*  
 Identifies strongly with Mackie Messer of Brecht's *Threepenny Opera*  
 Constantly whistles "Mack the Knife"  
 Reads slowly and with difficulty  
 Dislikes women  
 Hates his real name

Mackie's mother was a Scots prostitute. His father was a high officer in the Bundeswehr, or so his mother always claimed. Actually he was a American deserter from 'Nam. Mackie grew up on the streets of Hamburg, sporadically schooled, usually in trouble. He went to Berlin in late 1980s and hooked up with the revived Red Army Fraction terrorist group. He met Gregg Hartmann when the senator was kidnapped by the RAF and Gimli's Jokers for a Just Society. It was there, also, that he became a Hartmann puppet and was maneuvered into going berserk and killing his fellow terrorists to free Hartmann. Mackie is an authentic psychopath. He hates his real first name (which is German slang for homosexual). He has a morbid hatred of homosexuals, predicated on his fear that he might be one . . . and he hates women as well. He also hates Jews, bums, jokers, and anyone who's better off than he is (which is almost everyone). Only fear and pain turn him on. His hunchback has nothing to do with the wild card. It is the result of a birth defect and causes him constant pain. He fancies himself a Marxist, but actually knows little about politics. He loved working for the terrorists because he loves to kill, personally and up close. His hand can cut through anything physical. He is the perfect assassin. Deadly, remorseless, unstoppable. He loves and will do anything in the world for Senator Hartmann.

Descrição do personagem Mackie Messer de GURPS Supers Wild Cards (1988).

- 14 As mais antigas menções a queers nos livros de referência de RPG são ou inspiradas em textos ficcionais mitológicos ou específicos – ou estes personagens são incluídos para propósitos de alívio cômico. Conforme HIV/AIDS foi se tornando mais uma questão social ao longo dos anos 1980 e começando a aparecer em todo tipo de textos culturais, seus sinais começaram a aparecer em materiais de RPG. Às vezes, o pânico moral acerca das sexualidades queer eram muito proeminentes também no contexto dos jogos de interpretação de papéis.
- 15 A mais sombria representação de homossexualidade naquele tempo veio da editora Task Force Games. Em 1988 eles lançaram um jogo chamado *Central Casting: Heroes of Legend*. Em seu livro, ser transexual, assexual, gay, bissexual, fetichista, voyeurista, ou necrófilo estava igualmente incluído na lista de desordens sexuais e exemplos de lados sombrios da personalidade.

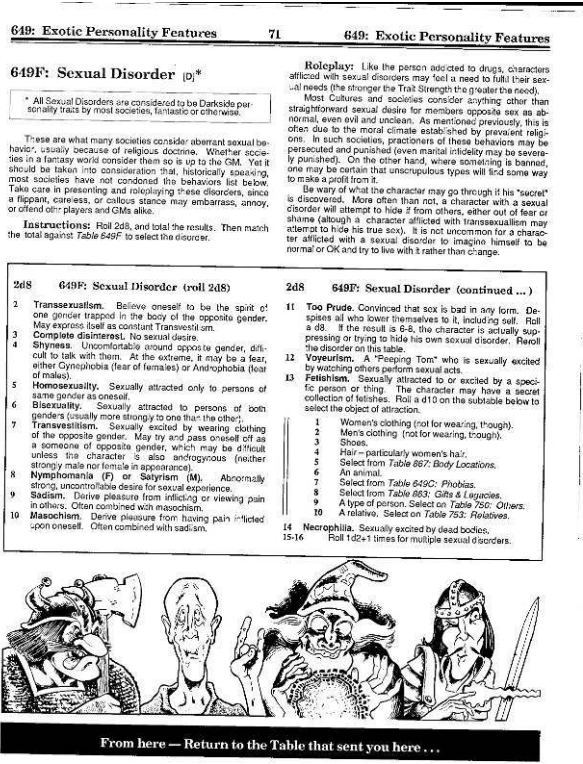


Tabela de desordens sexuais em Central Casting: HeroesofLegend (1988).

16 A mesma editora menciona homossexualidade em trabalhos posteriores. Em *HeroesNow!* (1991), há uma declaração dos criadores que expressa um desejo de que estas formas de abominação (como ser gay) simplesmente não deveriam ser levadas para o jogo. Se elas por alguma razão devessem ser incluídas, estas características sombrias deveriam ser jogadas de modo que fossem fardos terríveis e obstáculos que os jogadores deveriam se livrar. O jogo se posiciona explicitamente com valores conservadores. Quando escreve sobre homossexualidade e outras “perversões”, os autores do jogo declaram que uma relação sexual é apropriada somente entre marido e mulher, todas as perversões podem ser domadas e curadas, e usar os jogos de interpretação de papéis para experimentar um “tipo de comportamento errado” é uma ideia muito ruim:

A despeito de vertentes “populares” na cultura e na psicologia, os autores desse livro acreditam que três pontos sejam verdadeiros:

1. Qualquer relação que não seja entre marido e mulher é errada.
2. Desejos sexuais perversos são uma forma de comportamento aprendida e arraigada e como tal pode ser controlada, superada e eventualmente substituída por desejos e comportamentos saudáveis.
3. Usar a interpretação de papéis para experimentar indiretamente comportamentos errados é uma má ideia.


Embora nós não estejamos na posição de juízes, nossa crença é de que aqueles que escolhem persistir em comportamentos perversos serão no final das contas responsabilizados por suas ações. Aqueles que procuram fazer lavagem cerebral na sociedade para aceitar estes comportamentos como normais estão apenas tornando o problema mais grave para si mesmos e para outros.

17 Tabelas para geração aleatória de eventos ou efeitos eram um tropo muito disseminado nos primeiros livros de referências de jogos de interpretação de papéis. Estas tabelas eram lugares onde opções de sexualidades e relações queer poderiam passar pelas brechas. Os livros da Central Casting são um exemplo extremo e explícito: em *Cyberpunk*



2020 (1990) há uma tabela na qual você pode acabar criando um ex-amante para seu personagem – do mesmo sexo. *Over the Edge* (1992) não tem uma tabela aleatória, mas uma lista de exemplos de segredos que um personagem pode ter. Na lista, podemos encontrar, “você é gay e tem a necessidade de manter isso em segredo”, mas também “você trabalhou para a CIA” e “você é um canibal”.

- 18 De modo geral, sexualidades queer começaram a surgir de modo mais visível em jogos que pertenciam ao gênero cyberpunk. Um exemplo particularmente interessante de representações de homens gays é oferecido por *Cyberspace: Sprawlgangs&Megacorps* (1990). Nele uma gangue homossexual chamada “Models”, consistindo em modelos homens charmosos que assaltavam aleatoriamente mulheres bonitas na rua. Eles cortavam seus rostos com facas, então apontavam o dedo para elas e gritavam: “agora somos mais bonitos que você!”. O livro básico também explicava que mesmo que todos os membros dessa gangue fossem abertamente gays, “eles não cairiam para a prostituição por motivos de ‘orgulho’”.

SPRAWLGANGS	MODELS	15
<p><b>LEADER:</b> Jimmy Idle.  <b>CORE MEMBERSHIP:</b> ~ 120.  <b>ASSOCIATED MEMBERSHIP:</b> ~ 5,000 worldwide.  <b>DEMOGRAPHICS:</b> 100% male, age 16-25.  <b>HEADQUARTERS:</b> Decibel Death Club, San Francisco  <b>TURF:</b> Castro Street District.  <b>IDENTIFIERS/COLORS:</b> High fashion clothes (currently, Eric Flynn baggy coveralls), dyed hair.  <b>ACTIVITIES:</b> Assassination, modelling, industrial sabotage and espionage, drugs, shopping.  <b>GENERAL ATTITUDE:</b> Aloof.  <b>COMMON EQUIPMENT:</b> Sensory Cyber Systems, DNI and razormats (all concealed). Most SF members have Beretta M9B's.  <b>SPRAWLGANG TYPE:</b> Dealer.  <b>ALLIED GANGS:</b> Dick Van Dykes, Shades.  <b>ENEMY GANGS:</b> Airboys, Ginos ("greasers"), New Hitler Youth, Toxic Kids ("fith"), Untouchables, WASPs ("preppies"), Net Heads.</p>		
<p><b>COMMENTARY</b></p> <p>This gang is, interestingly, made up of the most cold-blooded killers in the city. They are without exception beautiful young men (some of them made so with the help of surgery) who model for fashion videocatalogs and shows for their day job. At night, however, they don stealth black coveralls and perform elaborate spy and sabotage missions for the Megacorps. Some are quite intelligent — skilled CyberDeck operators and covert operations experts. Those with skulljacks have the placed so as not to detract from their appearance, of course. Models only employ cyberware which can be fully concealed.</p> <p>Groups of Models will roam the City at night, randomly attacking people on the street, especially beautiful young women. They deliberately scar their victims, laughing and yelling "now we're prettier than you!" This is not just a bunch of pretty psychotics, however: the Models have a well-run criminal organization, with an international network devoted to gathering and selling sensitive information.</p> <p>The Models are often given the derogatory names of <i>Style Queens</i> and <i>Pretty Boys</i> by their enemies (often the WASPs and New Hitler Youth). While the entire membership is unabashedly homosexual, they will not 'stoop' to prostitution (as a matter of "pride").</p> <p>Though an international gang, the Models' HQ is in San Francisco.</p> <p>Note: Beretta M9B's are custom 95R's with integral silencer and laser targeting.</p>		
		
<p><b>MODEL</b></p> <p><b>Profession:</b> Sneak  <b>Level:</b> 5th  <b>Hit:</b> 70  <b>AT(DB):</b> NoA(10) or LBA(5)  <b>Fire:</b> +50 Machine Pistol (Beretta M9B — a custom 95R)  <b>Melee:</b> +60 Razormat  <b>Skills:</b> +45 Electronic Bypass, +40 Culture, +40 Equipment, +50 Exploit, +30 Stalk &amp; Hide</p>		

Descrição da gangue Models em *Sprawlgangs&Megacorps* (1990), um livro de referências de organizações para *Cyberspace*.

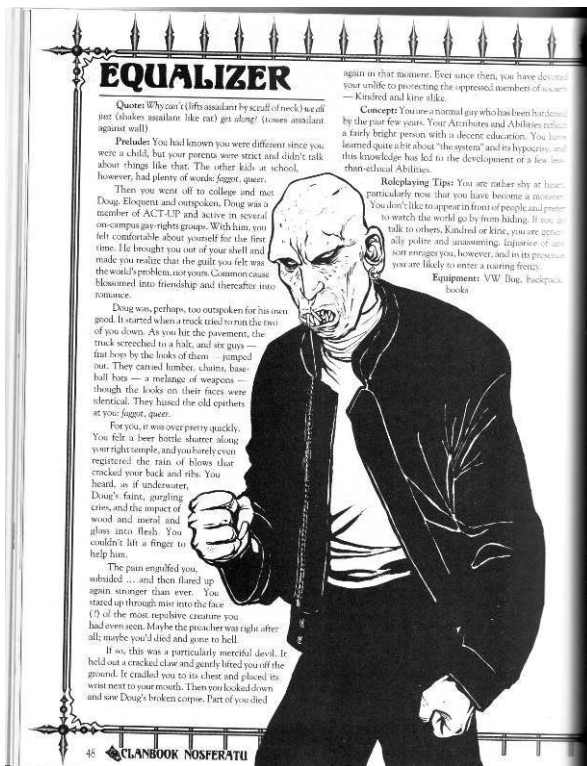
- 19 Estas primeiras representações de homossexualidade masculina são interessantes no sentido de que claramente havia um desejo de trazer temas mais contemporâneos e “adultos” entre os criadores de RPGs, mas o modo como estes temas eram tratados era muito esquisito. Aparentemente, criadores conservadores se sentiram compelidos a incluir estes tipos de temas – enquanto advertiam contra jogar com elesde fato. É notável que, embora seja estranho ler estas linhas narrativas e descrições de personagens hoje, alguns deles foram inovadores no momento de sua publicação. Posteriormente descobriu-se que havia criadores gays trabalhando nesses jogos, também, mas eles se debatiam contra as estreitas políticas de representação que tinham a seu dispor.

- 20 Há alegações de que algumas empresas, como a editora TSR do *Dungeons&Dragons* e a editora Games Workshop de *Warhammer*, periodicamente tinham regras que proibiam retratar queers. Ainda que estas afirmações sejam comuns, não nos foi possível substanciá-las. Não obstante, não é preciso muito esforço para interpretar que o Código de Ética da TSR de 1984 relacionado a estupro, luxúria e perversões sexuais também baniu queers: “Estupro e luxúria gráfica não devem nunca ser retratados ou discutidos. Atividade sexual não deve ser retratada. Perversões sexuais e anormalidades sexuais são inaceitáveis”. Deveria atentar-se que a aceitabilidade geral desses temas sempre dependeu dos alvos demográficos dos jogos, também. Por exemplo, é fácil encontrar alegações de que a sexualidade do deus Slaanesh foi diminuída pela Games Workshop em 1990 quando a empresa começou a se dirigir a uma base de jogadores mais novos.

## Um novo dia irrompe na madrugada.

- 21 O divisor de águas no tratamento das sexualidades queer nos RPGs é o influente jogo *Vampiro: a Máscara* de 1991. De fato, toda a série de jogos do Mundo das Trevas (MdT) colocou sexo e sexualidade entre seus temas principais. MdT apresentou aos jogadores uma gama sem precedentes de opções de encontros sexuais, naturalmente incluindo beber sangue como a principal forma de fazer sexo entre vampiros. Estes jogos claramente se direcionavam a um outro público, um que pelo menos se auto identificava como mais maduro e contemporâneo que os primeiros jogadores. Como Paul Mason pontuou ironicamente,
- [...] *Vampiro* e seus sucessores tiraram a interpretação de papéis de seu eleitorado principal (que poderiam ser descritos com pena, ou indelicadamente, como os inadequados sociais leitores de *O Senhor dos Anéis*) e estabeleceu um campo alternativo – nesse caso os “góticos” obcecados com mortos-vivos.<sup>11</sup>
- 22 De fato, Michelle Nephew argumenta que a *White Wolf*, a editora de *Vampiro*, consistentemente estava brincando com os temores dos pais para posicionar os jogos de interpretação de papéis como subversivos<sup>12</sup>. Os criadores de *Vampiro* e o público por ele atraído se apresentavam como “alternativos” no sentido forte do termo. “Góticos” vestidos de preto obviamente recebiam homossexuais e outros personagens de braços abertos, mesmo se apenas para unir forças em ganhar um status subcultural significante juntos.
- 23 Ao longo dos anos, publicações ligadas ao Mundo das Trevas não apenas incluíam uma imagética queer sugestiva (como a imagem de abertura desse artigo, de *Changeling: O Sonhar* 2ª. Edição), mas também discutiam extensivamente sexualidades queer. Especialmente as partes ficcionais que pretendiam criar a atmosfera e os personagens de exemplo que poderiam ser abertamente queer e não normativos. O texto do jogo é frequentemente desafiador: estes personagens exemplares são politicamente direcionados e evocam ideias de discriminação positiva. Há, especialmente nas primeiras inclusões, um esforço de criar exemplares<sup>13</sup>, como se todo o motivo de se haver personagens gays fosse haver personagens gays. Curiosamente, também se tem a sensação de que muitos desses papéis são de fato escritos por pessoas gays.
- 24 Nos anos 1990, atributos muito mais positivos começam a ser relacionados a personagens queer nos RPGs. Por exemplo, em muitos livros básicos dessa década o poder especial dos homossexuais em terem boa aparência. Esses personagens gays exemplares sempre tem mais pontos de Aparência do que o cara comum. O único personagem gay oficialmente

feito no Mundo das Trevas está provavelmente no primeiro *Livro do Clã: Nosferatu* (1993). Mesmo gays são afetados pelo sangue putrefato.



Equalizador do Livro de Clã: Nosferatu (1993) é um exemplo paradigmático de tudo que significa ser gay.

- 25 A influência do MdT em desenvolver e distribuir representações positivas de personagens queers não pode ser superestimada. Em poucos anos a caracterização de personagens gays e não-normativos se tornou normalizada e a editora White Wolf provou ter a mente aberta, merecendo credenciais queer. Depois, personagens gays puderam ser retratados como maus e estranhos novamente, mas de modo mais humano e significativo. Por exemplo, no suplemento de *Vampiro Montreal by Night* (1997), há um grupo Sabá gay chamado Queens of Mercy (que tem ligações com a história gay do mundo real) que espancavam pessoas hétero. Eles também organizavam rituais para os quais sequestravam pessoas comuns, vestiam-nas, e as faziam competir em coisas absurdas como gritar esganiçadamente. Ao final, os sequestrados eram forçados em atuar na luta entre Joan Collins e Linda Evans do programa de TV *Dynasty*.

## Fantasia homossexuais

- 26 Enquanto horror, cyberpunk, e alguns outros gêneros começaram a conceber e negociar sexualidades queer durante os anos 1990, o gênero da fantasia ficou para trás. *Dungeons&Dragons* permaneceu livre de influências gays devido à política da empresa. Nem mesmo a descrição do bordel em *Advanced Dungeons&Dragons* sugeriu sexualidades queer. Talvez o mais chocante seja a falta de homossexualidade em *Theatrix Presents: Ironwood* (1995), que é uma adaptação para RPG de uma história em quadrinhos pornográfica de mesmo nome. O jogo de interpretação de papéis é surpreendentemente domado, e apenas sugere de leve homossexualidade.

- 27 Todavia, isto não significa que toda a fantasia estava completamente livre de homos. *Rolemaster: Shadow World* (1996) tinha um personagem gay e alguma descrição de mundo, ainda que apenas nos suplementos na internet. No livro de referência *Fading Suns: LodsoftheKnown Worlds* (1996), é declarado que a (deveras rígida) igreja não censura nenhuma orientação sexual. *HârnMaster 2nd edition* (1996) tinha uma tabela relacionada à criação de personagens, na qual todos tem 10% de chance de serem gays ou bissexuais. Em *WarhammerFantasy Role-Play, 2nd Edition* (2205), há uma referência opaca a um conde que tem atração por um belo jovem. Algumas vezes, as referências são tão vagas que elas parecem quase codificadas, e os criadores apenas confirmariam suas intenções nos fóruns na internet.
- 28 O suplemento clássico de *Dungeons&Dragons, The Templeof Elemental Evil*, apresenta um caso interessante. O original surgiu em 1985 e é obviamente livre de elementos queer. A sequência, *ReturntotheTempleof Elemental Evil* (2001) apresenta uma alusão para um casal gay no armário, Rufus e Burne. Esta é a passagem relevante, descrevendo seu habitat:
- Uma parede interna idêntica à parede acortinada cerca esta estrutura principal. Ela tem torres com um único portão (como aquelas no barbacã), criando uma muralha interna cercado a fortaleza, chamada donjon. O donjon tem quatro níveis com um grande salão, um salão de festas, uma enorme cozinha, muitas despensas, um apartamento para Rufus e Burne, uma grande biblioteca, e os aposentos dos hóspedes.
- 29 Consideramos honestamente que esta citação não exatamente exclama “gay”. Mas o principal autor Monte Cook tem certeza disso:
- Não era a intenção do criador original que Rufus e Burne (que eram personagens de jogadores juntos e jogaram a aventura) fossem gays.  
Mas era absolutamente minha intenção retrata-los assim no *ReturntotheTempleof Elemental Evil* (há apenas um quarto para eles em todo o castelo), sem dizer “e eles são gays”, o que seria ridículo. (Ridículo porque não é de fato um problema, e porque eu também não identifico personagens hetero como tais).<sup>14</sup>
- 30 Conforme mudavam as vagas morais e outros jogos de interpretação de papéis começaram a incluir referências à homossexualidade, fantasia tentou acompanhar, mas de maneira muito disfarçada. Contudo, culturas de jogadores não estavam ainda seguindo os livros, e isso se tornou visível quando as criações dos jogadores ganharam mais circulação e visibilidade devido à expansão das redes de computadores.

## Rumo à Regra 34

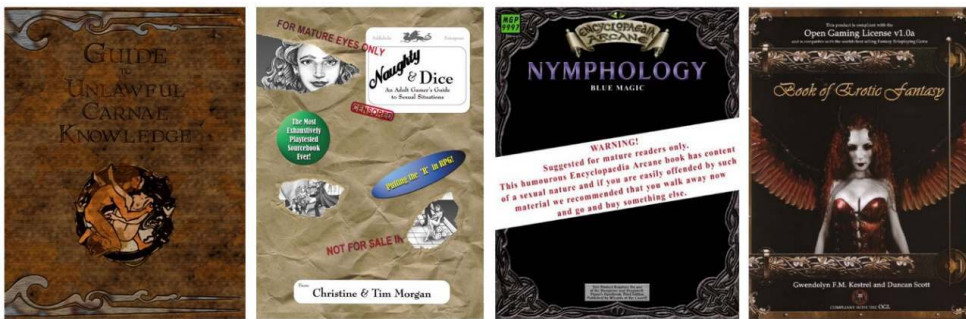
- 31 Na metade dos anos 1990, conforme a internet começava a figurar nas vidas de seus primeiros usuários, suplementos produzidos por fãs dos jogos de interpretação de papéis começaram a emergir. O tom dessas publicações na web era lúdico, pois eles apresentavam feitiços como "a lubrificação de Mordenkainen". Alguns desses abertamente tinham temas sexuais, como o (não oficial) *GURPS Sex* (1993) e o *The Complete GuidetoUnlawful Carnal Knowledge* (1996). Este comparava relações homossexuais a casamentos inter-raciais (como humano-elfo) e apresentava um ensaio sobre o tópico “alguém jogou com um personagem homossexual”. Também sugeria pontos de trama como o “estupro reverso” (descrito como um homem gay estuprado por uma mulher). O guia continha uma referência provocativa às escolhas de profissões por gays:
- Contudo, dizem que homossexuais estão desproporcionalmente em certos grupos, como os aventureiros, que frequentemente são levados a aventurar-se porque não

conseguem se encaixar na sociedade normal, e clérigos de fés que exigem celibato, pois os clérigos nunca precisam explicar sua falta de interesse no casamento convencional.

- 32 Depois do ano 2000, houve um impulso para publicar suplementos de RPG sobre sexualidade. Alguns deles tentaram tirar vantagem da licença aberta d20, mas uma determinação de “padrão de qualidade” foi incluída a tempo de prevenir que o *Book of Erotic Fantasy* (2003) pudesse ser lançado sob a licença. O livro contém uma passagem que evoca a descrição das crenças da caixa vermelha de D&D:

Orientação sexual não tem impacto algum seja nas habilidades do personagem, proficiência em combate, lançamento de feitiços, habilidades de classe (com a exceção de classes de prestígio que por ventura exijam que o personagem seja de uma ou outra preferência sexual), ou na mecânica do jogo. Um personagem gay vive, come e respira como qualquer outro e pode ser gentil, justo, cruel, egoísta, amoroso, ativo ou encantador... como qualquer outro.

- 33 É interessante notar que este suplemento explica que dentre todas as “raças humanoides, humanos tendem a ser mais diversos sexualmente”. Outros suplementos sobre sexo publicados nesse período incluem uma nova versão de *The Guide to Unlawful Carnal Knowledge* (2003), e *Nymphology* (2003); *Naughty and Dice* (2003) era baseado em *GURPS Sex*. Alguns dos livros tinham abordagens bem intencionadas e inclusivas das sexualidades queer, ainda que os textos raramente fossem particularmente perspicazes.

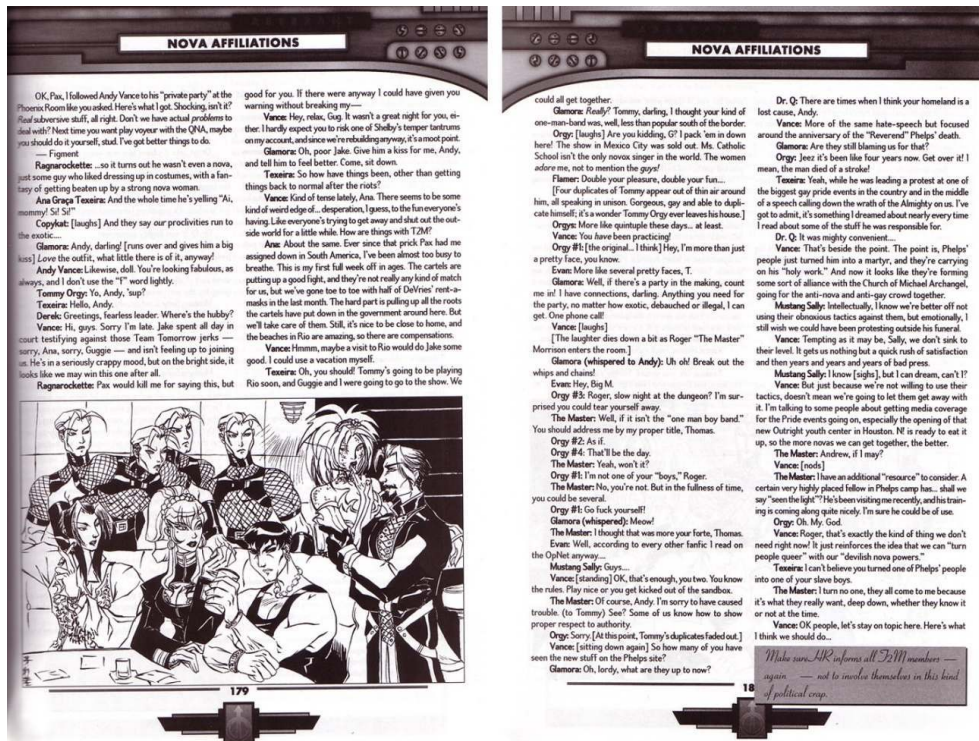


Quatro suplementos gerais sobre sexualidade em jogos de interpretação de papéis de 2003.

## Estamos aqui! Somos queer!

- 34 No começo dos anos 2000, as representações de identidades queer nos RPGs proliferaram. Ainda que o núcleo da fantasia ainda fosse majoritariamente uma zona sem homo, a maioria dos outros gêneros foi atravessada por um bando de personagens não normativos também.
- 35 Ao longo dos anos 1990, GURPS continuou ocasionalmente apresentando menções à homossexualidade apropriadas à ambientação. Normalmente, o tom era muito direto, tentando não fazer um grande espetáculo do conteúdo gay. Gradualmente, representações queer começaram a se tornar mais variadas e proeminentes. Particularmente, a editora White Wolf continuou nesse caminho com seu jogo de super-heróis *Aberrant* (1999), no qual muitos dos suplementos principais tinham personagens gays proeminentes, alguns dos quais também ligados à metatrama do cenário. Algumas vezes, as representações eram um pouco exageradas, contudo. Em *Aberrant*, uma fantasia de realização de desejos, os desejos sendo realizados eram certamente deveras estereotipados.

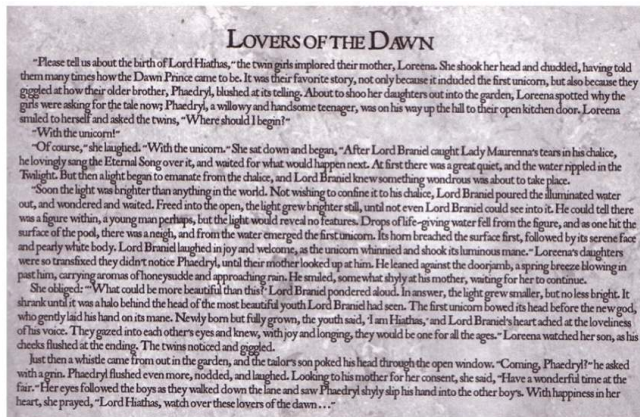
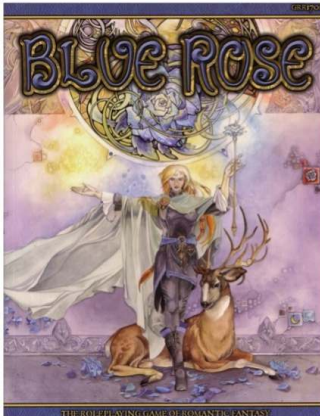
- 36 No *Player's Guide* (2000) é apresentada uma gangue de super-heróis gays chamada Queer Nova Alliance. Os membros da gangue incluem um dono de boate de Ibiza que sofrera *bullying*, chamado Ironskin; uma dragqueen chamada Glamora; um personagem do universo BDSM chamado O Mestre; o protetor de São Francisco chamado Rainbow, e o auto clonador Tommy Orgy. Nesse jogo, o cara mais poderoso do mundo, Divis Mal, também era gay, ainda que não fosse um membro desse pelotão.



Transcrição de um encontro do Queer New Alliance, do *Aberrant: Player's Guide* (2000).

- 37 Depois da virada do milênio, a representação de sexualidades queer pareceu se tornar normal nos livros de referências de jogos de interpretação de papéis. Por exemplo, *Blue Planet 2nd Edition Player's Guide* (2000), *Love and War* (2003), *Mutants & Masterminds: Freedom City* (2003), *Unknown Armies 2nd Edition* (2002), que tem conteúdo queer. Aparentemente, um fator chave é a editora, algumas editoras (p.ex. Green Ronin, White Wolf, Atlas Games, Steve Jackson Games) consideraram as pessoas queer parte de seu público. Algumas vezes o vocabulário desses livros de referências é ainda esquisito, mas a intenção parece ser inclusiva, ainda que representações de sexualidade gay masculina sejam obviamente muito mais proeminentes e variadas do que, digamos, aquelas das pessoas transgênero.
- 38 Ao final do período sobre exame aqui há um livro de referências que devia ser discutido por sua representação progressista, ainda que infundamentada, de sexualidades queer. *Blue Rose* (2005) pertence ao gênero de “fantasia romântica” e é definitivamente voltado para jogadoras mulheres. O mundo ali retratado é baseado em princípios feministas e igualitários ao estilo de Mercedes Lackey, Diane Duane e Tamora Pierce. Como nesses livros, o jogo é repleto de garotos gays sensíveis e amáveis. O livro de referências tem nomes para diferentes tipos de amor – heterossexual (*cepaluath*) e homossexual (*caria daunen*) e marca um ponto dizendo que o amor ao mesmo sexo nasceu nos mitos antes do amor heterossexual. A aventura introdutória no livro básico traz jovens garotos que estão secretamente apaixonados um pelo outro.<sup>15</sup>

- 39 Aparentemente, nos anos 2000 tornou-se possível haver jogos de RPG com temática fortemente queer no mercado, e ninguém dá muita importância para isso. Ainda que, na maior parte dos RPGs queer, as relações seriam simples de tangenciar se os jogadores não estiverem interessados em prova-las, em *Blue Rose* isso não seria possível. Se alguém realmente tentasse, os casais de mesmo sexo retratados no livro poderiam talvez ser interpretados como “apenas amigos”, mas reescrever os mitos centrais que moldam o mundo exigiria muito esforço. Por que sequer considerar tal opção? A discussão de aceitabilidade geral dessas temáticas queer é claramente indicativa da história dos jogos de interpretação de papéis, que não foi inclusiva e tratou este assunto de modo enviesado por um longo tempo.



Os mitos de *Blue Rose* (2005) explicam o nascimento no amor homossexual.

## Pessoas possíveis

- 40 Baseado em nossas observações, está claro que a indústria dos jogos de interpretação de papéis foi bastante conservadora de modo geral quando se trata de representações de sexualidade queer. Aqui buscamos por sexualidades queer em livros de referências de jogos de interpretação de papéis, mas uma pergunta chave permanece: Personagens queer importam, e se sim, para quem?
- 41 Mais especificamente, a representação de sexualidades queer – e identificações com e como os personagens – importam? O livro de Adrienne Shaw, *Gaming at the Edge*, uma etnografia de jogadores queer de jogos digitais off-line, mostra que representação e identificação são temas complexos, e frequentemente jogadores não parecem se importar com representação. Tendo por base apenas a leitura de livros de referências de jogos de interpretação de papéis não somos capazes de comentar se o mesmo se aplica a jogos de interpretação de papéis. Todavia, se jogos de interpretação de papéis não são apenas sobre exploração e conquista, mas apresentam temas sociais e pessoais, então nós tendemos a pensar que representação e identificação devem ser importantes para muitos jogadores.
- 42 A literatura sobre imersão e experiência no contexto dos larpes sustenta isso<sup>16</sup>, bem como a retórica midiática de pânico sobre jogadores se identificando de modo tão forte com seus personagens que se tornam presos a eles<sup>17</sup>. Uma razão para esta diferença é que nos jogos de interpretação de papéis analógicos o personagem tem uma presença mais forte e é mais pessoal, na medida em que jogadores tem mais agência em sua criação e ações. Por outro lado, em uma teoriaêmica de interpretação de papéis no fórum de discussão The

Forge, há diferentes posições acerca do modo pelo qual o personagem toma a decisão sobre as ações do personagem<sup>18</sup>. Posições incluem Ator (usando o conhecimento do personagem), Autor/peão (decisão baseada na preferência do jogador), e Diretor (afetando não apenas o personagem, mas o ambiente). É interessante notar que nenhuma dessas posições requerem identificação com o personagem. Em termos de estudos de jogo isto implica que interpretação de papéis não necessariamente é um jogo de fingir (jogar como se fosse outro alguém), mas pode ser e frequentemente é um jogo de objetos (jogar com objetos conceituais, nesse caso personagens)<sup>19</sup>.

- 43 Mesmo se identificação não fosse importante, por meio do conceito de representação é possível pensar quais tipos de existências são possíveis nos jogos. Em seu livro, Shaw lista três argumentos para representação: ver pessoas “como elas” na mídia, ver pessoas diferente delas (para educar para a pluralidade), e ver quem é possível. Esta terceira categoria parece mais instigante para nós e relevante para o estudo dos livros de referência de jogos de interpretação de papéis. Estes livros são basicamente regras de jogo; eles delineiam como os jogos e os mundos de jogo são. Ter qualquer tipo de presença queer sinaliza que os mundos de jogo podem e de fato incluem pessoas queer. Abrir este espaço de possibilidade parece deveras importante. Contudo, isso permanece especulativo sem o devido estudo com jogadores.

## Conclusões

- 44 Nesse artigo nós começamos a construir uma história alternativa dos livros de referência dos jogos de interpretação de papéis, que mostra que as pessoas queer tem sido e são possíveis em vários mundos de jogo desde o final dos anos 1980, ao menos. Mesmo quando a terminologia usada e os valores incorporados são questionáveis segundo nossos parâmetros contemporâneos, a inclusão de pessoas queer assinala a possibilidade de vidas como essas nos cenários ficcionais.
- 45 Por um bom tempo, as ações e comportamentos dos personagens são eram descritos nos mundos dos jogos de interpretação de papéis – ou pelo menos nos livros de referências nos quais estas práticas se baseavam. Questões de fé e atividades como comer eram algumas vezes definidas explicitamente como não sendo relevantes para a interpretação de papéis, mesmo quando os personagens eram representantes de religiões e havia regras para o consumo, compra e demanda por comida como combustível. Conforme estes cenários de jogos de interpretação de papéis começaram a se tornar mais variados, também a sexualidade começo a ter um papel mais proeminente neles. A ênfase não estava mais em simplesmente abordar o personagem como o cursor em um mundo fantástico, mas como um personagem plausível e possível – uma persona. Ainda assim, sexualidades queer eram com frequência completamente ausentes desses textos, ou eram ao final associadas com desvios, caos e o mal.
- 46 A influência de criadores e autores de jogos individuais foi sem dúvida importante, mesmo nos casos de muitas das representações que hoje em dia são consideradas deveras negativas. No contexto no qual algumas empresas tinham regras estritas sobre o total apagamento aos queers, mesmo as menores menções podem ter sido vitórias importantes naquele momento. Mesmo a menção mais fugaz, um comentário velado, sinalizava que o mundo de jogo de fato apresentava pessoas queer. Contudo, não é possível apreender a importância dessas ocorrências apenas pelo estudo dos livros de referências. Depois as práticas dos jogadores cresceram em influência – muito embora os debates de jogadores



em periódicos dedicados aos jogos foram significativos desde o começo. É evidente que os materiais mais aventureiros costumavam emergir dos fóruns de fãs.

- 47 Vale notar que ainda que a presença de homossexuais tenha crescido e que os temas queer tenham sido abordados com maiores nuances ao longo do período sob exame, interseccionalidade ainda está majoritariamente ausente. Como é evidente nos exemplos desse artigo, pois os homens homossexuais são predominantemente brancos. Questões de etnicidade, ainda que presentes na discussão sobre literatura fantástica, não parecem influenciar os queers nos livros de referência de nenhuma forma significativa ao longo das três primeiras décadas dos RPGs.
- 48 Isto não quer dizer, contudo, que os jogos de interpretação de papéis estão desintegrados com o mundo à sua volta. Relevante para o contexto queer, a crise do HIV/AIDS se refletiu nos RPGs, ainda que fosse em grande parte filtrada pela literatura de horror. Ao invés de estar na vanguarda dos assuntos de representação e inclusão, os RPGs em sua maioria seguiram vertentes que emergiam em outros lugares da cultura popular. Mesmo o jogo que alegadamente é o mais escancarado jogo de interpretação de papéis gay, *Blue Rose*, apenas segue a linha no qual os jogos de interpretação de papéis convencionais se tornam mais inclusivos devido a adaptações de outras mídias, nesse caso um subgênero da fantasia especificamente dedicado a personagens gays. O RPG *Wild Cards* foi um dos primeiros a apresentar um personagem explicitamente homossexual e *Vampiro: a Máscara* certamente deve muito ao homoerotismo dos romances vampíricos de Anne Rice.
- 49 Em resumo, os primeiros jogos de interpretação de papéis silenciaram completamente as sexualidades queer, sustentando que não eram relevantes para a jogabilidade. Uma abordagem que se seguiu, e que ainda é relevante, é a das menções veladas. Queers são possíveis na ficção se o leitor prestar muita atenção à escolha de palavras. Há também usos dos queer que fazem alarde e são guiados por uma agenda, seja argumentando que eles são uma abominação, seja proclamando inclusão e diversidade. Mais recentemente, as inclusões das sexualidades queer têm sido mais factuais, descritas sem ênfase – a menos que o queer seja de algum modo o tema chave do cenário do jogo. As primeiras três décadas dos livros de referência dos jogos de interpretação de papéis nos mostraram como as representações de sexualidades queer saíram da completa escuridão das masmorras para céu aberto.

---

## NOTES

1. Note-se que este artigo usa terminologia encontrada no material pesquisado, alguma da qual não é considerada atualmente apropriada ou correta.

2. Adrienne Shaw. "Talking to Gaymers: Questioning Identity, Community and Media Representation." *Westminster Papers*, 9(1), 2012, pp. 67-89.

3. Por exemplo, ver: Gary Alan Fine. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 1983. Daniel Mackay. *The Fantasy Role-Playing Game: a New Performing Art*. Jefferson: McFarland, 2001. Sarah Lynne Bowman. *The Functions of Role-Playing Games. How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson:

McFarland, 2010. Markus Montola. *On the Edge of the Magic Circle. Understanding Role-Playing and Pervside Games*. Doctoral dissertation. University of Tampere. Tampere: Tampere University Press, 2012.

4. Michael J. Tresca. *The Evoltion of Fantasy Role-Playing Games*. Jefferson: MacFarland, 2010. Joen Peterson. *Playing at the World. A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games*. San Diego: Unreason Press, 2012. Shannon Appelcline. *Designers & Dragons. A History of the Roleplaying Industry*. Silver Spring: Evil Hat Productions, 2015.

5. Adrienne Shaw. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015. Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. New York: Seven Stories Press, 2012.

6. De fato, encorajamos leitores que estão conscientes das representações queer nos livros de referência de jogos de interpretação de papéis não mencionados no artigo que contatem os autores.

7. Ver, por exemplo, a citação de Gary Gygax no livro Michelle Nephew. *Playing with Power: The Authorial Consequences of Roleplaying Games*. Doctoral dissertation, The University of Wisconsin-Milwaukee, 2003.

8. Peterson, 2012.

9. Nota da Tradutora: no Brasil, este pânico moral acerca da relação entre jogos de RPG e satanismo irrompeu nos anos 2000, quando o jogo foi relacionado nas investigações de alguns crimes e acarretou iniciativas legislativas de proibição dos jogos de RPG no país. Ver: FAIRCHILD, Thomas Massao. *Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular*. Tese apresentada à Faculdade de Educação. Universidade de São Paulo, 2007. VASQUES, Rafael Carneiro. *As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar*. Dissertação apresentada à Faculdade de Educação. UNESP, 2008. FIORI, Ana Letícia de. *Contando histórias de morte: etnografia do júri e arenas narrativas do "caso Aline"*. Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo, 2012.

10. Aaron Trammell. "MisogynyandtheFemaleBody in Dungeons&Dragons." *Analog Game Studies*, Vol 2, No 4, 2014. Disponível online em <http://analoggamestudies.org/2014/10/constructing-the-female-body-in-role-playing-games/>. Jon Peterson. "The First Female Gamers." Medium, Oct 5, 2014. Online at <https://medium.com/@increment/the-first-female-gamers-c784fbe3ff37>

11. Paul Mason. "In Search of the Self. A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Theory." *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Edited by Markus Montola and Jaakko Stenros. Vantaa: Ropeconry, 2004, pp. 1-14.

12. Nephew, 2003.

13. Nota da tradutora: tokenism, no original. Refere-se a colocar um exemplar de cada minoria que se deseje representar, sem de fato deslocar a centralidade do grupo majoritário.

14. Cook citado do forum virtual En World. <http://www.enworld.org/forum/showthread.php?157547-Gay-PCs-or-NPCs/page8&p=2746140&viewfull=1#post2746140>. Curiosamente, na versão de jogo para computador de *Temple of Elemental Evil* (2003) há uma sub trama gay (uma das primeiras em videogames): um pirate chamado Berham abertamente flerta com seus companheiros de jogo masculinos, prometendo amor eterno e adoração se ele se libertar das mãos de seu capitão.

15. Outro livro de referência de RPG digno de nota foi publicado em 2005. *Wraethu: From Enchantment to Fulfilment*, baseado nos romances *Wraethu* de Storm Constantine. O jogo traz humanos homens transformados em *hara*, uma espécie hermafrodita andrógina. Temas sexuais estão presentes.

16. Para exemplos, ver: Heidi Hopeametsä. "24 Hours in a Bomb Shelter. Player, Character and Immersion in Ground Zero." *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Edited by Markus Montola and Jaakko Stenros. Helsinki: Ropeconry, 2008, pp.

- 187-198. Markus Montola. "The positive negative experience in extreme role-playing." Proceedings of DiGRA 2010 Conference.
17. Nephew, 2003.
18. Ron Edwards. "GNS and Other Matters of Role-Playing Theory". The Forge. The Internet Home for Independent Role-Playing Games. 2001. Disponível online em <http://www.indierpgs.com/articles/4/>
19. Stenros, 2005. Gordon M. Burghardt. The Genesis of Animal Play. Testing the Limits. Cambridge: MIT Press, 2006.
- 

## ABSTRACTS

Nesse artigo, indagamos porque as representações de temas e personagens LGBTQ têm sido tão raras no contexto dos jogos de interpretação de papéis. Uma análise preliminar das primeiras três décadas (1974-2005) de materiais de referência de RPG em língua inglesa mostra que quando o assunto não foi simplesmente silenciado, ele foi ao encontro de reações que parecem, em retrospectiva, humorísticas ou extremas. Nosso objetivo aqui é mapear uma história alternativa dos livros de referência de jogos de interpretação de papéis, que atente para as sexualidades queer, e conecte estas representações com outras esferas culturais.

In this article, we are asking why representations of LGBTQ themes and characters have been so scarce in the context of role-playing games. A preliminary analysis of the first three decades (1974-2005) of English language RPG source material shows that when the topic has not been silenced altogether, it has been met with reactions that seem humorous or extreme in hindsight. Our aim here is to map an alternative history of role-playing game source books, one that pays attention to queer sexualities, and connect these representations to their cultural spheres.

## AUTHORS

### **JAAKKO STENROS**

PhD, pesquisador de jogos no Game ResearchLab (Universidade de Tampere).

### **TANJA SIHVONEN**

PhD, pesquisadora especializada em mídia digitais e jogos.