

**UFRGS – UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE PSICOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA SOCIAL E
INSTITUCIONAL**

Lucas Aguiar Goulart

**PROUDMOORE PRIDE: POTENCIALIDADES DA CULTURA DE JOGO
DIGITAL E IDENTIDADE POLÍTICA DE GÊNERO/SEXUALIDADE**

Porto Alegre

2012

LUCAS AGUIAR GOULART

**PROUDMOORE PRIDE: POTENCIALIDADES DA CULTURA DE JOGO
DIGITAL E IDENTIDADE POLÍTICA DE GÊNERO/SEXUALIDADE**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Psicologia Social e Institucional. Programa de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Orientadora: Professora Dra. Inês Hennigen

Porto Alegre

2012

LUCAS AGUIAR GOULART

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova a Dissertação PROUDMOORE PRIDE: CULTURA DE JOGO DIGITAL E IDENTIDADE POLÍTICA DE GÊNERO/SEXUALIDADE, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Mestre em Psicologia Social e Institucional pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Dissertação defendida e aprovada em: ___/___/___

Comissão Examinadora:

Henrique Caetano Nardi – UFRGS

Nísia Martins do Rosário, UFRGS

Marlene Neves Strey, PUCRS

AGRADECIMENTOS

Com tantas pessoas a agradecer para que esse atual trabalho pudesse chegar aonde chegou, é bastante difícil ser breve, mas farei uma tentativa – embora provavelmente falhe miseravelmente.

Primeiramente, a todos(as) participantes da pesquisa, que tanto me ajudaram (mesmo sem saber da mesma), e tem coragem para contestar aquilo que parece tão grande e incontestável, de lutar por coisas que realmente valem a pena. Cabe, obviamente, um agradecimento especial a Lindadmorrrer, que – literalmente – me salvou a vida naquela loucura tão colorida e beligerante que é o *World of Warcraft*.

Um agradecimento gigante e descabido para Inês Hennigen, cuja paciência, capacidade, competência, sabedoria e organização foram vitais para que esse trabalho pudesse acontecer. Obrigado por ser orientadora, mestra, amiga e conselheira. Se for pra pagar tudo em bebida, vou ficar pobre.

Um agradecimento aos membros da minha família – minha mãe Rubia, meu pai Fernandinho, minha avó Ivone e meu irmão Pedro – pela paciência, apoio, contestação e.... verba... nos momentos precisos.

À amiga Luciana Rodrigues, pelo apoio, ouvidos e almoços em momentos que realmente precisei. Tão importante que nem sei que piada fazer aqui.

Ao amigo Carlos Baum, pela amizade e dedicação, que só não fez esse trabalho por mim porque eu não deixei. E porque achei que eu faria melhor. Desculpa, Carlos.

A(às) todos(as) outros(as) amigos(as) que são tantos e contribuíram de tantas maneiras que não posso discorrer aqui (me desculpem, se eu escrever mais uma página vou ter de refazer o sumário!). Contudo, um obrigado especial à Anna Trein e ao magnífico Pepe pela assistência técnica!

Aos eternos mestres João Alves Neto e Rogério Lessa Horta, por terem me colocado nessa vida de estudos de gênero. A culpa é (quase) toda de vocês!

A todas as instituições que passei nesses últimos dois anos: NUPSEX (com especial agradecimento ao professor Henrique Nardi), Coletivo Feminino Plural, nosso grupo de pesquisas da professora Inês e o G8-Generalizando. Uma boa parte das grandiosas experiências durante meu mestrado se deve a vocês!

A todas as pessoas com quem bebi nos últimos dois anos, principalmente àquelas que pagaram a bebida.

Aos Power Rangers, por salvarem o mundo todos os sábados de manhã.

E, por último, mas não menos importante, à Cassandra Löhder da Silva, pelo amor e todas as coisas fantásticas que têm vindo de arrasto com ele.

Resumo:

Este trabalho tem como objetivo refletir acerca das potências que a cultura de jogo digital oferece à construção dos modos de ser gendrados e sexualizados. A partir de um evento chamado *Proudmoore Pride* – uma parada LGBT dentro do jogo *online World of Warcraft* – procuro compreender de que maneira se constroem possibilidades de enunciar modos de vida não-misóginos e não-heteronormativos nessa cultura, além das formas de resistência à heteronormatividade. Entendo os jogos digitais como uma cultura e um contexto, não simplesmente um conteúdo explícito. Já a identidade de gênero/sexualidade é concebida como sempre política e contingente, inserida e constituída por e em relações de poder. Em relação aos seus materiais, essa pesquisa é dividida em três dimensões: uma reflexão acerca das condições de possibilidade do que chamei de tecnopolítica de gênero/sexualidade, ou seja, o conjunto de movimentos organizados que se puseram a pensar a necessidade de uma política questionadora de identidades dentro das tecnologias de informação e comunicação e do ciberespaço, focalizando principalmente nos jogos digitais; a análise de fóruns e outras manifestações escritas acerca do evento; e minha experiência como pesquisador-jogador participando da parada em si. Metodologicamente, utilizei elementos da netnografia, e da análise de discurso e genealogia como pensadas por Michel Foucault. Com esse trabalho, constatei que os jogos digitais, apesar de manterem uma programação fixa e restritiva, podem ser usados de modos que não foram imaginados por seus criadores iniciais. Assim, elementos dos jogos são rearranjados pelos(as) seus(suas) jogadores(as) para designar e construir espaços que antes não existiam ali. Dessa maneira, entendo que durante a *Proudmoore Pride* se articula um espaço construído por elementos e narrativas originais do jogo original, mas que devidamente rearranjadas e deslocadas, resultam na visibilização e constituição de formas de vida não-heteronormativas dentro do *World of Warcraft*.

Palavras-Chave: Jogos Digitais – Gênero – Sexualidades – Heteronormatividade – Subjetividade.

Abstract:

This work aims to reflect about the power that the digital gaming culture offers to the construction of sexualized and gendered ways of being. From an event called *Proudmoore Pride* – an LGBT pride parade hosted at an online game called *World of Warcraft* – I seek to comprehend possibilities of enunciation of non-misogynist non-heteronormative ways of life in this culture, in addition to forms of resistance to heteronormativity. I understand digital games as a culture and context, not only as explicit content. The political gender/sexual identity are conceived as always political and contingent inserted and constituted by and in power relations. About its material, this research is divided in three dimensions: a reflection about the possibility conditions of what I called gender/sexuality technopolitics, in other words, the set of organized movements that question identity politics in information and communication technologies and the cyberspace, focusing mainly in digital games; the analysis of forums and other written manifestations about the event; and my own experience as a player-researcher participating of the in-game parade. Methodologically, I used elements of the netnography, of discourse analysis and genealogy as thought by Michel Foucault. With this work, I found that the digital games, despite of having fixed and restrictive programming, can be used in ways that wasn't perceived by its original creators. Thus, gaming elements are rearranged by its players to designate and build spaces that didn't existed there before. I understand that the *Proudmoore Pride Parade* is articulated at a space built with elements and narratives from the original game, in rearranged and dislocated ways, resulting in visualization and constitution of non-heteronormative ways of living in *World of Warcraft*.

Keywords: Digital Gaming – Gender – Sexuality – Heteronormativity - Subjectivity

SUMÁRIO:

Uma Introdução.....	8
Capítulo 1: Norteadores conceituais: Cultura de Jogo Digital e Identidade Política de Gênero/Sexualidade	
1.1 - Contexto e emergência da cultura de jogo digital.....	11
1.2 - O conceito de jogos digitais.....	15
1.3 - Identidade política de gênero/sexualidade.....	19
Capítulo 2: Bem vindo(a) a Azeroth: O campo	
2.1 - Os MMORPGS.....	24
2.1.1 - O World of Warcraft: história e ambientação.....	25
2.2 - Jogando o jogo: uma pequena descrição do Wow.....	26
2.2.1 - Iniciando o World of Warcraft: Tela de abertura e a <i>Battle.Net</i>	26
2.2.2 - Criação de personagens e escolha de servidores.....	30
2.2.3 - Interface Principal do WoW	33
2.2.4 - Aventurando-se.....	36
2.2.5 - Sociabilidade e comunicação.....	38
Capítulo 3: Norteadores Metodológicos.....	42
Capítulo 4: Condições e Possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade	
4.1 - Máquinas, subversão e política: O movimento Cyberpunk.....	50
4.2 - “Garotas Necessitam Modens”: Entre ciborgues e o cyberfeminismo.....	53
4.3 - Jogos Digitais e Mulheres: Girls Games Movement e Grrrl Gamers.....	56
4.4 - A Rede Para Além dos Binarismos: A ascendência do Cyberqueer.....	59
Capítulo 5: “ <i>We’re gay, we play, we’re here to stay</i> ”: delocamentos, transgressões e defesas contra uma cultura heteronormativa:	
5.1 - Fóruns e demais manifestações escritas.....	62
5.1.1 - Posts “Pré Parada” – Sobre as definições da Blizzard em relação a sexualidades LGBT.....	62
5.1.2 - Divulgações da parada.....	69
5.2 - “Meio dia em Proudmoore”: Vivendo a Parada.....	86
Discussão e considerações finais: de um novo campo de batalha, construído por lugares outros.....	107
Referências Bibliográficas.....	112
Glossário	122

Uma introdução

Nos últimos anos, temos presenciado a ascensão do chamado jogo digital. Esse, até pouco tempo, era circunscrito a consoles próprios de jogos, que eram possuídos apenas por entusiastas, formando uma pequena comunidade de aficionados – “gamemaníacos” era um termo corrente para se referir a essas pessoas nos anos 1990. A figura do jovem rapaz solitário, imerso em jogos viciantes e violentos que o levavam a uma “outra realidade” é um eco do que era produzido nessa época, tanto em termos de jogos quanto em relação à imagem da indústria dos jogos digitais em outras mídias.

Entretanto, esse tipo de mídia acabou ganhando contornos e uma estética própria, e os jogos produzidos começaram a se diversificar, repensando seus públicos, plataformas e até mesmo as formas do jogar digital. Assim, nos deparamos hoje com um panorama diferente dos anos 1990: o jogo digital se transformou em uma cultura mais ampla e aberta, permitindo visualizar novas possibilidades de experiência e sociabilidade.

Desta forma, nos encontramos com as questões de gênero/sexualidade. Em sua fase inicial, o público “gamemaníaco” era imaginado como um grupo composto quase exclusivamente por jovens homens heterossexuais. Assim, esta mídia foi considerada por seus(uas) críticos(as) como necessariamente misógina e homofóbica, com veiculações de mulheres altamente sexualizadas, meros objetos sexuais para serem “usados” por homens jogadores, enquanto a existência de personagens não-heterossexuais era invisível e inexistente.

Se formos atentar às pesquisas que cruzam a questão de gênero e dos jogos digitais, 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 femininas nas narrativas. Tilo Hartmann e Christoph Klint (2003), em pesquisa sobre os descontentamentos das mulheres em relação aos videogames, constataram que arquétipos ultrapassados, passivos e hipersexualizados do gênero feminino eram uma das três maiores contrariedades das pesquisadas em relação aos jogos digitais,

além da violência exagerada e dos problemas intra-jogo não poderem ser resolvidos com interações sociais. Berrin Beasley e Tracy Stadley (2002) e Edward Downs e Stacy Smith (2003) verificaram que a proporção de personagens femininas nos jogos digitais é muito menor do que de masculinas, que essas mantêm mais partes do corpo a mostra, vestimentas mais sexualizadas e possuem partes anatômicas (seios, nádegas, pernas) avantajadas. Tais características se repetem também nas capas e em outras produções gráficas publicitárias dos jogos (BURGESS, STERMER e BURGESS, 2007). A menor proporção de figuras femininas e sua hipersexualização foram igualmente constatadas nas resenhas sobre jogos digitais veiculados em meios especializados (IVORY, 2006). Tais premissas também são verdadeiras se tratando de personagens não-heterossexuais nos jogos digitais, onde identidades LGBT são invisibilizadas e, quando visíveis, são alvo de polêmica e controvérsia midiática (SHAW, 2009).

Mesmo sem contestar a validade dos dados dessas pesquisas, Jo Bryce e Jason Rotter (2002) questionam sua pertinência e relevância, pois, ao restringirem-se à análise das imagens e textos explícitos visando apontar uma “misoginia intrínseca” aos jogos, as mesmas estariam negligenciando as formas como as jogadoras (ou quem se identifica enquanto sexo feminino) e o público LGBT usam os jogos que não as(os) teriam como público-alvo. Ou seja, tais análises, puramente centradas no âmbito da “representação”, ignoram completamente a visão do(a) jogador(a) do jogo digital como um sujeito ativo, o que é bastante paradoxal, pois se trata de uma forma de mídia que se baseia exatamente nessa premissa.

Em relação aos discursos sobre os gêneros e sexualidades, os entendo como necessariamente políticos, imersos em um complexo campo de lutas e disputa por diversas apresentações, construções e visibilidades que nunca são totais ou completas. Dessa maneira, é muito difícil enxergar nesses discursos sobre “objetificação feminina” ou “invisibilidade LGBT” a complexidade necessária para poder refletir acerca da potência dos intercruzamentos entre gênero/sexualidade e jogos digitais. Uma tentativa de “representação total” de como mulheres e modos de vida não-heterossexuais aparecem nos jogos

digitais ignora completamente as novas formas e peculiaridades de uma cultura que se mostra cada vez mais complexa e intrincada.

A partir de tais questões, este trabalho se propõe a pensar as possibilidades políticas do encontro dos jogos digitais com as formas de se fazer sujeito gendrado/sexualizado. Buscarei investigar o que caracterizei e nomeei como culturas dos jogos digitais, e como essas podem servir de ferramenta para a construção de identidades políticas de gênero/sexualidade, na visibilização dessas identidades e suas lutas contra a heteronormatividade. Mais especificamente, me dedicarei a analisar o que se produz no entorno e a própria realização da chamada *Proudmoore Pride*, uma parada de orgulho LGBT que acontece *online* no jogo *World of Warcraft* (conhecido pela sigla WoW, que será adotada neste texto), um dos mais famosos e influentes jogos da atualidade.

No **capítulo 1**, apresento meus norteadores conceituais, discorrendo sobre a ascensão da cultura de jogo digital, e algumas de suas significações, trazendo também notas sobre meu entendimento de identidades políticas de gênero/sexualidade. No **capítulo 2**, apresento o campo de análise da presente pesquisa, o *World of Warcraft*, trazendo um pouco de sua conceituação enquanto MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), sua história e fundamentos do seu jogar. No **capítulo 3**, apresento meus orientadores metodológicos, abordando o método da análise de discurso foucaultiana, articulado com elementos genealógicos e netnográficos. No **capítulo 4**, apresento a primeira dimensão de análise, que enfoca os movimentos que possibilitaram pensar políticas de gênero e sexualidade em ambientes digitais, o que chamei de tecnopolítica de gênero/sexualidade. No **capítulo 5**, apresento a segunda parte da análise, discorrendo sobre os materiais construídos sobre a parada pelos(as) jogadores(as), tanto escritos em fóruns específicos quanto dentro da dinâmica do próprio jogo. Nas **discussões e considerações finais** encerro meu trabalho, inter cruzando os elementos apresentados nas três dimensões de análise para pensar na constituição de um espaço que possibilita diferentes encontros e visibilidades de gênero/sexualidade.

Capítulo 1: Norteadores conceituais: Cultura de Jogo Digital e Identidade Política de Gênero/Sexualidade

1.1 - Contexto e emergência da cultura de jogo digital

A constituição de jogos é amplamente reconhecida como importante para a vivência cultural. A prática e a noção de jogo, que remete a uma atividade regrada e lúdica, estão presentes em grande parte da história. As formas dos jogos propostos e seus significados para as culturas, longe de apresentarem uma hegemonia, são diversificadas, exprimindo aspectos relevantes acerca dos contextos aonde eclodem. Tais características possibilitam conceber o jogo enquanto um dispositivo que se constitui para além do puro entretenimento e afirmar que o mesmo cumpre uma importante função social. Nesse sentido, o jogo pode ser compreendido como um processo constituinte de sujeitos na cultura, logo, não se resume, ao contrário, ultrapassa em muito a diversão que costuma trazer (HUIZINGA, 2000).

Dessa forma, nos deparamos hoje com o fenômeno do jogo digital¹, que tem introduzido novas maneiras, estéticas e dinâmicas, do jogar em nossa sociedade. Esse, que teve seu início mercadológico no final da década de 70, modificou-se de inúmeras formas nos últimos 30 anos. Os jogos digitais foram idealizados em universidades americanas e depois passaram para o circuito comercial, encontrando espaço em lugares públicos como bares² (HERZ, 1997); com o tempo, foram migrando para o âmbito doméstico, inicialmente

¹ Utilizo o termo jogo digital, em detrimento a *games* ou *videogames*, em razão dos últimos se referirem mais especificamente a jogos de consoles ou a arcades (fliperamas). Uma vez que o foco de discussão recai sobre as culturas que se instituem no entorno do ato do jogar, entendo que a expressão jogo digital abrange e marca melhor toda esta extensão.

² Os jogos digitais iniciaram como arcades, presentes em espaços públicos como bares e outros locais de comércio. Dessa forma, não tinham como público consumidor os(as) jovens e as crianças, como se pensa hoje, alcançando esse público apenas em sua passagem para os consoles caseiros. Atualmente, com o crescimento do mercado de consoles caseiros e com a ampliação do mercado consumidor, dados da *Entertainment Software Association* (ESA), órgão americano que se responsabiliza por estas mídias, demonstram que os(as) adultos(as) voltaram a ser os(as) maiores consumidores(as) de jogos digitais (<http://www.theesa.com/facts/index.asp>).

como *softwares* para computadores pessoais e, logo após, na forma de consoles próprios. Embora tais plataformas ainda vigorem nos dias de hoje, os jogos digitais podem ser encontrados em praticamente todos os suportes de mídia eletrônica (celular, *tablet*, televisão via satélite, entre outros) e acessados de variadas maneiras (comprados, baixados gratuitamente por internet, etc.). Ligados intimamente aos avanços tecnológicos – e a todas as vicissitudes desses – acabaram por se desenvolver e se disseminar em diálogo com mídias ditas mais tradicionais, instituindo mecânicas e estéticas próprias. Assim, a cultura do jogo digital no contemporâneo se dinamizou, mostrando-se plural e altamente mutante.

Chama a atenção como os jogos digitais, enquanto meio de entretenimento, têm crescido dentro do mercado, não só como influência estética, mas também economicamente. No ano de 2008, a peça de mídia singular que mais lucrou no mundo foi o jogo *Grand Theft Auto IV*, que vendeu 3,6 milhões de unidades no seu primeiro dia de comercialização e 6 milhões de unidades na primeira semana³. Nos anos de 2009 e 2010, outras duas mídias do mesmo tipo (*Modern Warfare 2* e *Black Ops*, respectivamente) tiveram os lançamentos mais lucrativos de todos os tempos, com 4,7 e 5,4 milhões de cópias vendidas no mercado norte-americano em apenas um dia⁴. A ESA calcula que o lucro da indústria do jogo digital cresceu cerca 10% por ano de 2005 até 2009, enquanto a economia americana cresceu cerca de 2% por ano nesse mesmo período. No ano de 2009, o lucro foi de US\$ 10,5 bilhões, e cerca de 68% dos lares estadunidenses possuíam um console de jogos⁵. Foi estimado que os(as) americanos(as) gastariam com jogos digitais, em 2011, cerca de US\$ 21,6 bilhões⁶. Embora no Brasil as cifras circulem por números bem menores – a expectativa de lucro para o ano de 2011 era de US\$ 2

³ <http://www.reuters.com/article/idUSWNAS233520080507>, acessado em 03/10/2011.

⁴ <http://www.cbc.ca/technology/story/2010/11/11/callofduty-video-record.html>, acessado em 03/10/2011.

⁵ <http://www.theesa.com/facts/econdata.asp>, acessado em 03/10/2011.

⁶ http://www.newzoo.com/ENG/1589-Infograph_US.html, acessado em 05/10/2011.

bilhões⁷, é sabida a grande atuação do setor informal neste nicho mercadológico.

Apesar do delineamento aparentemente complexo, de acordo com Sérgio Nesteriuk (2008), grande parte das pesquisas científicas com jogos digitais ignora as inovações propostas por essa mídia. Em relação ao estudo das questões atinentes ao jogo digital na academia, o autor reconhece três grandes formas de abordagem. A primeira, chamada de funcionalista, entende os jogos digitais puramente como estímulos e busca investigar como os mesmos podem influenciar os sujeitos – normalmente crianças ou adolescentes. Essa abordagem funcionalista abriga duas tendências: uma que toma a influência dos jogos como necessariamente negativa em relação a tornar os(as) usuários(as) mais violentos(as) ou misóginos(as); outra que acredita que os jogos digitais podem ser usados para educação formal se forem pensados e construídos especialmente para tal fim. A segunda abordagem concerne aos estudos que dão conta das necessidades de atualização do aparato tecnológico (programação, estrutura gráfica) e mercadológico (marketing) exigido por uma mídia em constante expansão. Finalmente, a terceira abordagem congrega estudos que focalizam os modos como os jogos digitais se apresentam enquanto fenômeno cultural, identificando suas potencialidades para tecer análises culturais do contemporâneo. Essa abordagem cultural é, de acordo com o autor, a menos presente na academia, ou talvez apenas menos visível, seja pela falta de *status* dos jogos digitais como objeto de estudo nas áreas que lhes seriam afins (filosofia, psicologia, ciências sociais), seja pelo desinteresse do mercado em relação a tal abordagem ou, ainda, pela necessidade intrínseca de tais estudos operarem com uma proposta interdisciplinar. Entretanto, é importante ressaltar que o interesse pelas intersecções entre cultura e jogos digitais tem crescido de uma maneira bastante perceptível. Dessa forma, nos idos dos anos 1990, surgiram os chamados *game studies*, uma área de estudos necessariamente interdisciplinar, que visa compreender as diversas formas através das quais os jogos digitais se constituem como cultura (MITSUISHI, 2006).

⁷ http://www.newzoo.com/ENG/1603-Infograph_BR.html, acessado em 03/10/2011.

Os jogos digitais têm desafiado diversas lógicas previamente construídas sobre jogos, mídia e tecnologia. Isso ocorre porque eles se constituem como mídias híbridas, ou seja, evocam estilos narrativos e características originalmente provenientes de outras mídias, mas as transcendem (SANTAELLA, 2009). Assim, instituem um formato, aparato e campo de experiência singular, que funda o que aqui chamo de cultura de jogo digital – que se articula ao que hoje se convencionou nomear cibercultura⁸. Guardam, por exemplo, similaridades narrativas com o cinema (enquadramento de câmera, enredo e estrutura) e com os seriados televisivos (narrativa constante, que vai se complexificando e adicionando/modificando elementos com o passar do tempo). Também mantém relações com a escrita, visto que a presença de texto – como enredo ou explicações complementares – não são raros nesses meios. Entretanto, tais elementos são reeditados em um contexto que é necessariamente interativo, interatividade essa que não reside apenas em uma escolha entre múltiplas opções, mas também implica em desafios de habilidades – motoras, cognitivas, sensoriais, de memorização e de raciocínio lógico e estratégico para quem joga.

Cabe assinalar ainda que alguns jogos digitais também se configuram enquanto ambientes virtuais de sociabilidade. Contudo, me interessa particularmente enfatizar aqui que, para além do que concerne aos jogos em si, existe o engendramento de um espaço complexo de relações sociais e construções coletivas no entorno dos jogos. Esse inclui fóruns e outras vias de posicionamento e debate extra-jogo – que podem estar localizados tanto nos *sites* oficiais dos jogos quanto em outros sítios, e que são produzidos majoritariamente pelos(as) próprios(as) jogadores(as).

Por tudo isso, é impossível pensar o jogo digital como apenas uma opção de lazer. A apresentação de elementos inovadores marca a ascensão dos jogos digitais como meio midiático, redimensionando percepções e sensorialidades e, assim, engendrando realidades multifacetadas (PEREIRA,

⁸ 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”.

2008). Embora sempre dotados de parâmetros até certo ponto pré-definidos, atualmente os jogos digitais têm abrigado questões que vão além da pura competição – que incluem desde experiências artísticas ou poéticas até ativismo político-ideológico. Portanto, mais do que simplesmente um meio de entretenimento tecnológico, os jogos digitais se configuram como uma nova forma de linguagem midiática (KEYFER-BOYD, 2006) e, como pretendo sustentar aqui, um espaço politicamente potente para a produção de (outros) modos de ser.

1.2 - O conceito de jogos digitais

O jogo digital como construto acadêmico tem, nas últimas duas décadas, sido compreendido enquanto uma estrutura calcada em uma fusão lúdico/narrativa, onde o ato de jogar está associado ao ato de constituir uma história e vice-versa. Desse modo, trata-se de uma mídia que exige uma performance participativa de quem joga, performance que mantém o(a) jogador(a) dentro das regras estruturais do jogo – que dizem respeito ao seu objetivo pré-definido e às formas de atingi-lo, configurando seu aspecto lúdico, que aqui refiro como desempenho lúdico. Ao mesmo tempo, o jogo traz elementos simbólico-narrativos que contam uma história e traçam um contexto no qual o(a) jogador(a) está inserido(a), interpelando-o(a) de modo plural e exigindo-lhe uma posição ativa na construção de tal história – o que remete à questão da narrativa.

Estas duas facetas do jogo digital têm distinguido as pesquisas na área: estudiosos(as) “ludologistas” defendem a importância de se buscar entender o jogo enquanto estrutura regrada, conhecer o modo como os(as) jogador(as) reagem às situações propostas pelo mesmo e como o jogo em si lhes influencia (social e cognitivamente); pesquisadores(as) ligados(as) à tendência “narrativa” consideram os jogos digitais muito próximos ao cinema e à televisão; em função disso, enfocam o conteúdo expresso, as formas como as histórias são contadas e o modo como essas se apresentam – e representam – o(a) jogador(a) (JUUL, 1998).

Como assinalado acima, a questão lúdica dos jogos digitais se relaciona à construção da estrutura das regras que os organizam. A constituição das regras do jogo diz respeito a uma mecânica intrínseca e ao modo como ele é conduzido, articulando seus objetivos, os limites de ação e as possibilidades estratégicas oferecidas a quem joga. Ou seja, tal constituição de regras circunscreve as ações do(a) jogador(a). São essas as características que constituem os jogos digitais enquanto jogos propriamente ditos. De acordo com Jesper Juul (2003: sem página)⁹,

Um jogo é um sistema formal baseado em regras, com um resultado variável e quantificável, no qual são atribuídos diferentes valores a diferentes resultados, o(a) jogador(a) empenha esforço a fim de influenciar o resultado, o(a) jogador(a) sente-se vinculado aos resultados, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis.¹⁰

As regras intrínsecas ao jogo postulam a necessidade da realização de certos atos; sua mecânica apresenta uma série de estímulos aos quais se deve reagir de maneiras específicas visando o êxito. Portanto, a posição na qual o(a) jogador(a) é colocado(a) é determinada pela programação, sendo obrigatório assumi-la, em certa medida, para tomar parte do jogo.

Já a questão narrativa dos jogos digitais está ligada à maneira como os(as) personagens, os(as) avatares e o enredo do jogo são tecidos e apresentados ao(à) jogador(a). Embora seja possível um jogo digital de estrutura pura, sem a presença de um conteúdo narrativo – quebra-cabeças como o *Tetris*, por exemplo – grande parte dos jogos lançados comercialmente tem um eixo narrativo mais ou menos desenvolvido. Nesses jogos, a narrativa se apresenta como multiforme, ou seja, se configura enquanto um montante de possibilidades limitadas em uma estrutura fixa, mas que não se sobrepõem ou se excluem. Dessa forma, existe todo um conteúdo que, apesar de não ser

⁹ As traduções dos textos em inglês e espanhol são de minha responsabilidade. Entendendo que, na língua inglesa, grande maioria dos termos não mantém um gênero, esse será flexionado também nas traduções, condizendo com a proposta desse trabalho.

irrestrito, é plural e mantém-se, em certo sentido, indefinido e não-definitivo (MURRAY, 2002).

Ainda de acordo com Janet Murray (2002), as narrativas digitais se constituem com base em três processos (ou prazeres) que, embora distintos, se articulam entre si: imersão, agência e transformação. A imersão diz respeito à capacidade da narrativa de, ao mesmo tempo, se mostrar factível e possível de dialogar com a realidade do sujeito e também instituir fronteiras ao espaço narrativo. Tal demarcação de espaço é como a quarta parede do teatro, ou a tela da televisão. No caso dos jogos digitais, a delimitação se estabelece no próprio ato de jogar, ou seja, no encontro com a mecânica de regras arbitrárias inerentes aos mesmos. Assim sendo, a imersão é o processo que insere e delimita o(a) interator(a) na narrativa.

Já a questão da agência remete à capacidade da narrativa de ofertar ao(à) interator(a) a possibilidade de que suas ações tenham consequências diretas no universo aonde esse(a) está incluído(a). Desse modo, o processo da agência envolve o propósito do sujeito e a capacidade da narrativa de dar a ele ferramentas para moldá-la conforme seu desejo. Assim, a intencionalidade configura-se como parte central da agência, sendo que essa última não necessariamente está presente em todo tipo de mídia interativa, pois algumas delas restringem o campo de ação do sujeito a apenas optar entre determinadas escolhas pré-definidas.

O processo de transformação se refere à capacidade da narrativa digital de portar uma proporção de símbolos e significados que suportem mudanças de intenção de um(a) interator(a). Esse processo, então, diz respeito à possibilidade de oferta de diferentes caminhos narrativos para um sujeito que é necessariamente concebido como múltiplo e caleidoscópico.

Apesar de presente na grande maioria dos estudos sobre jogos digitais, certos(as) autores(as) questionam se é possível ou produtivo manter uma separação conceitual tão marcada entre desempenho lúdico e narrativa. De acordo com David Shaffer, Kurt Squire, Richard Halverson e James Gee (2005: 105),

Mais que uma indústria multibilionária, mais que um brinquedo interessante para crianças e adultos, mais que um meio para o aprendizado informático, videogames são importantes porque eles permitem que pessoas participem de novos mundos. Eles possibilitam às pessoas pensarem, agirem e falarem de novas maneiras. Assim, os(as) jogadores(as) **ocupam** papéis que seriam, de outra forma, inacessíveis para eles(as).

Tal concepção sinaliza que o jogo digital seria um espaço virtual que propiciaria uma experiência diversa, que Kurt Squire (2006) chama de experiência projetada. Nessa perspectiva, o jogar só pode ser visto como performance, ou seja, diz respeito à experiência na qual o(a) jogador(a) está inserido(a), e que se constitui a partir do modo como ele(a) a vivencia enquanto construção pessoal. Embora Kurt Squire (2005) não negue a distinção conceitual entre narrativa e desempenho lúdico, na efetivação da performance sua cisão não tem sentido. A partir disso, o autor aponta uma guinada no modo de conceber as possibilidades de experiência em jogos digitais: da veiculação de “conteúdos” – aos quais os sujeitos estariam passivamente expostos – para a inserção dos(as) jogadores(as) em contextos – nos quais os sujeitos estariam imersos e que se configurariam como ambientes alternativos de vivências e aprendizagens.

A construção do jogar em um ambiente virtual, com suas regras próprias e estrutura matemática, é impossível de ser dissociada das possibilidades narrativas que ali se produzem, do papel dos(as) personagens, da história a ser contada, ou mesmo da participação do(a) jogador(a) em fóruns ou outros locais em que se discute o jogo. O ato de jogar, a necessidade de atualizar-se, de achar soluções para problemas que não se consegue resolver ou, ainda, de negociação ou aliança intra-jogadores(as) – para manter, melhorar ou diferenciar uma performance de jogo – leva os(as) jogadores(as) a tornarem-se membros de comunidades com objetivos em comum. Nessas, compartilham performances, ao mesmo tempo em que as constituem enquanto ato individual e coletivo (MENDES, 2006). Em função disso, junto com Kurt Squire (2007), considero mais interessante analisar como os sujeitos se posicionam ante os contextos nas quais os jogos digitais os inserem do que simplesmente

examinar as formas como o jogo digital manipularia o(a) jogador(a) ou como a história do jogo é narrada.

Além dessas construções realizadas pelos(as) usuários(as), cabe assinalar que a cultura do jogo digital também inclui outros elementos, como os materiais desenvolvidos pelas equipes criativas ou produtoras (trailers, propagandas, capas, manuais), que visam interpelar os sujeitos, se endereçando a eles, na tentativa de atingir públicos-alvos específicos aos quais o jogo, *a priori*, se remeteria. Reafirmo, assim, que a experiência do jogo digital, uma vez inserida dentro do domínio da cibercultura, não pode ser tomada como restrita apenas ao jogo em si (ou a seu suposto conteúdo hermético) de uma forma direta e fechada. As produções extra-jogo constituem também parte da experiência do sujeito interpelado por este tipo de mídia, sendo que a construção da chamada mediação cultural midiática contemporânea passa necessariamente por essas manifestações (ALMEIDA, 2009).

1.3 - Identidade política de gênero/sexualidade

Em relação à constituição dos sujeitos enquanto seres sexuados, Michel Foucault (2006) expõe que uma das estratégias empregadas pelo dispositivo da sexualidade¹¹ foi a de dispor os seres de acordo com o seu “verdadeiro sexo”. Assim, inicialmente se classificou os corpos (humanos e animais) em uma estrutura binária e opostora, ou seja, como necessariamente masculinos ou femininos. Entretanto, mais do que a simples identificação desses corpos, postulou-se uma verdade inerente a eles, um modo de viver e de operar enquanto seres sexuados. A verdade sobre os sujeitos se encontrava, então, em seu sexo, na sua natureza inata corpórea.

Para além dessa separação dos sexos, nos anos 1970, a definição de gênero se torna mais visível. De acordo com essa, o sexo seria simplesmente

¹¹ Esse dispositivo, de acordo com o autor (FOUCAULT, 1986), é composto de uma série de estratégias e discursos difusos e não-lineares sobre a constituição de seres sexuados e da sexualidade das populações. Entretanto, mais do que ser (somente) um sistema de repressão a certos comportamentos sexuais, o dispositivo da sexualidade opera (principalmente) como força de criação que, visibilizando e invisibilizando discursos, construindo modos de ser.

uma base biológica de órgãos reprodutivos, que seriam posteriormente atados a uma construção social, o gênero. Embora o processo de como gênero e sexo se atravessam não seja de forma alguma consensual – sexólogos(as) e biólogos(as) acreditam que os papéis de gênero também são inatos pelo diferencial estrutural neurológico de homens e mulheres, enquanto feministas de segunda onda postulam que o corpo é um campo “neuro”, por exemplo – a questão da bipartição homem/mulher como seres necessariamente contrários é raramente contestada, mantendo uma lógica binária bastante parecida com o “verdadeiro sexo” de que nos fala Michel Foucault (FAUSTO-STERLING, 2002).

Julgo fundamental desestabilizar essas concepções dualistas de sujeito. Entendo que elas preconizam a existência de uma natureza constitutiva interna que se opõe a um mundo externo objetivo, colocando as identidades em uma posição naturalizada. Tal compreensão bipartida da constituição subjetiva – e do mundo – traz consigo uma ontologia calcada em essencialismos. De forma objetiva e categorizadora, a ciência moderna é atravessada por essa ontologia, se constituindo como campo que define a verdade e a natureza dos sujeitos, portanto mantendo essa racionalidade opositora.

Assim, nesta pesquisa nomeio de identidade política de gênero e sexualidade as formas de se reconhecer enquanto ser humano gendrado e sexualizado. Não concebo essa identidade como inata e binária, mas como fruto de um processo sempre incompleto, que se mostra não linear, mas situacional e descentralizado. Portanto, longe de negar a inexistência ou a inoperância do conceito de identidade, lanço mão dele, mas frisando a importância de ressaltar seu caráter político e relacional.

Tal desconstrução do conceito de identidade moderna não tem por objetivo alçar os sujeitos a demarcações “neutras” de um ser humano transcendental e universal, mas entender as identidades como passageiras, etéreas e históricas. Acompanho Donna Haraway (1992) que diz que apenas compondo modelos identitários obviamente “soltos” e claramente plurais, fora

de um sistema hierárquico, é possível desconstituir a ilusão de identidades homogêneas e naturais.

Na tentativa de escapar das concepções dualistas de gênero e sexualidade, encontrei na noção de performatividade de Judith Butler (1999) uma alternativa à construção essencialista do campo do gênero. Ao contrário de outras(os) teóricas(os) feministas de gênero, para as(os) quais esse seria uma simbolização cultural de um dado natural biológico (o sexo), para a autora a construção dos gêneros e dos sexos se daria por uma mesma matriz. Essa matriz instituiria uma natureza aos sexos, promovendo uma definição que alinharia o sexo e o gênero (masculino ou feminino) com uma sexualidade necessariamente heterossexual. Tal matriz social traria à tona o tempo inteiro discursos hegemônicos sobre o sujeito sexuado, lhe incrustando um sexo, um gênero e um desejo sexual. Assim, ela argumenta que as identidades de gênero (e quaisquer outras identidades) não seriam essencial, biológica e previamente constituídas, mas sim instaladas pela reiteração incessante de símbolos, marcas e representações nos corpos dos sujeitos, arranjadas de forma a parecer que tal matriz é, por si mesma, pré-discursiva e inata. De acordo com Judith Butler (2003: 179),

Nesse tipo de ruptura de coerência corporal, a categoria do sexo já não poderia operar descritivamente em nenhum domínio cultural. Se a categoria do “sexo” se estabelece mediante **atos** repetidos, então, inversamente, a ação social dos corpos no interior do campo cultural pode reiterar o próprio poder da realidade por eles mesmos investido na categoria.

Deste modo, a concepção de performatividade questiona a noção de identidade enquanto essência constitutiva da subjetividade, rejeitando a ideia de um sujeito soberano “por trás do ato”. Essa concepção propõe uma inversão no sentido da produção subjetiva, ou seja, os discursos, atos e marcas não provêm de uma identidade pré-definida e pré-discursiva, mas constroem a própria identidade de maneira histórica e contingente. Logo, não existiria uma identidade sexual ou de gênero engendrada fora das marcas de uma cultura. Todavia, é fundamental ressaltar que, mesmo tais marcas não sendo natas,

não quer dizer que exista um sujeito livre que pode construir como quiser o seu gênero, pois ele está o tempo inteiro atravessado por representações e símbolos que visam uma hegemonia heteronormativa.

Porém, os traços que constroem o indivíduo gendrado normatizado podem ser recompostos e usados de uma maneira que subverta essa ordem. Embora as marcas e modelos subjetivos aos quais os sujeitos estão atravessados sejam restritos, as formas como os mesmos podem ser usados não são fechadas ou pré-definidas. Uma vez que, de acordo com a autora, a produção da heterossexualidade é uma fantasia (ou seja, uma reiteração normativa tida como pré-discursiva), e não uma realidade intrínseca aos sujeitos, os símbolos podem ser rearranjados de forma a questionar a ilusão de naturalidade. De acordo com a autora,

A presença dessas normas não só constitui um lugar de poder que não pode ser recusado, mas pode constituir, e de fato constitui, um lugar de competição e manifestação parodísticas, o qual rouba à heterossexualidade compulsória sua afirmação de naturalidade e originalidade. (BUTLER, 1999: 180)

Dessa forma, a construção das identidades de gênero e das sexualidades só pode ser entendida enquanto agência. A agência não é, de modo algum, linear, hierárquica ou centrada em um sujeito-agente. Essa só pode ser entendida enquanto relação de poder, enquanto forças que atravessam e interpelam o sujeito que, embora seja ativo nessa construção, ainda está limitado pelos símbolos da cultura. Não existe, portanto, símbolos culturais subversivos ou reacionários *a priori*, pois os símbolos sempre ganham sentidos dentro de determinados contextos. Assim, a agência é sempre um arranjo político, e a identidade passa a ser constituída enquanto ficção (BUTLER, 1992).

Tais fundamentos demarcam uma concepção de ser humano calcada em um viés necessariamente político e não-essencialista, que encontra fundamento ainda em outra abordagem teórica. Donna Haraway (2000), em seu conhecido Manifesto Ciborgue, preconiza uma constituição subjetiva que nos leva a um novo modelo de ser humano: híbrido, plural, bastardo. Essa

construção ciborgue compõe sujeitos fluídos, logo, se contrasta e opõe à noção de identidades fixas e, principalmente, ao conceito de transcendência e universalidade. Portanto, tal concepção de subjetividade também transpõe as questões diádicas modernas, desfazendo diferenciações antes fundantes do indivíduo, como físico/não físico, humano/máquina e humano/animal. Assim, redefine o sujeito contemporâneo, de uma condição na qual ele é composto por um núcleo fundador absoluto, para uma posição em que o mesmo encontra-se sempre em transformação, constituído histórica e relacionalmente. Em função dessa nova compreensão, conceitos que antes se contrapunham, como natural, artificial ou cultural, não mais se contrastam, mas se articulam e se confundem. Ou seja, o sujeito de Donna Haraway é pós-humano, visto que as sólidas construções que um dia nos marcaram enquanto seres humanos estão ruindo.

Capítulo 2: Bem vindo(a) a Azeroth: O campo

2.1 - Os MMORPGS

Os MMORPGS (sigla em inglês para Jogos de Interpretação Massivos Multijogador *Online*) são jogos *online* massivos, que reúnem milhares de pessoas ao mesmo tempo. Esses jogos implicam na caracterização, construção e personalização de um avatar para o(a) jogador(a) – na maioria das vezes, customizável. Esses avatares são então colocados em cenários pré-construídos aonde interagem, comunicam-se entre si (na maioria das vezes de forma escrita, mas alguns jogos têm suporte para microfone), podendo realizar uma série de ações, desde situações de combate até transações comerciais. Ressalte-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 WILLIANS, 2006).

Os MMORPGS tem dois grandes antecessores diretos: o RPG e o MUD. O RPG – *Role Playing Game* (Jogo de Interpretação de Personagens) – jogo criado na década de 1970, também conhecido como “RPG *pen and paper*” (papel e caneta) ou “RPG de mesa”, para se diferenciar dos RPGs digitais que surgiram no final da década de 1980. Esse RPG é um jogo verbal, aonde os(as) jogadores(as) narram suas ações para a mesa e para o chamado “mestre” do jogo, que faz o papel do “mundo”, ou seja, de tudo aquilo que não são os(as) jogadores(as) presentes. Os primeiros RPGs digitais tinham a intenção de emular esse RPG original, que até hoje serve de grande inspiração para os MMORPGS como o WoW. Ambos mantêm regras matemáticas para calcular as possibilidades dos(as) PCs – os(as) personagens construídos(as) pelos(as) jogadores(as) – frente a combates e outros desafios, e ambos

costumam compartilhar um cenário que foi instituído pelo RPG “*pen and paper*” mais famoso, chamado *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões), cenário que passou a ser chamado de fantasia medieval, ou *high fantasy* e será explicado na sequência.

Já os MUDs (*Multi-User Dungeon*, Masmorras Multi-Jogadores) foram as primeiras experiências de emulação por computador dos RPGs. Assim como os MMORPGS, os MUDs também suportam vários(as) jogadores(as) que jogam ao mesmo tempo, assim como um sistema central de mundo mediado por um programa (que faz o papel do “mestre” do RPG original). Contudo, os MUDs, ao contrário dos MMORPGS, não mantêm um sistema gráfico – ou seja, todas as formas de movimentação e descrição de ambientes e avatares são feitos por texto. Já os combates com inimigos(as) são feitos com base em valores matemáticos, assim como nos RPGs e MMORPGS (MORTENSEN, 2006).

2.1.1 - O *World of Warcraft*: história e ambientação

Lançado em 2004, o *World of Warcraft* é o MMORPG mais jogado no mundo, mantendo cerca de 12 milhões de jogadores(as) e representando 70% do mercado neste segmento. Embora seja a quarta parte de uma série de jogos lançados desde 1994, o *WoW* é o primeiro da série que se apresenta como o gênero MMORPG, sendo os anteriores do gênero de estratégia em tempo real¹².

A história do *WoW* se passa em Azeroth, um continente fictício. Nele, os seres humanos e uma raça conhecida como *Orcs* batalham há séculos pelo controle do continente. Ambas as partes do conflito mantêm como aliadas outras raças de seres fantásticos (que será melhor detalhada na próxima sessão), constituindo assim duas facções: a Aliança, facção humana, e a Horda, facção órquica. Assim, essas duas coalizões continuam uma batalha contínua por dominação de territórios.

¹² Estratégia em Tempo Real – ou RTS (*Real Time Strategy*) – é um gênero de jogo digital na qual o(a) jogador(a) faz o papel de um(a) comandante militar, que deve controlar várias unidades de combate e, ao mesmo tempo, gerir recursos para a construção e manutenção dessas unidades.

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*. Tal estética também é fortemente influenciada pela obra de Robert E. Howard, criador de Conan, o Bárbaro e da chamada “Era Hiboriana”, e por C.S Lewis, criador das Crônicas de Nárnia. A relação entre a *high fantasy* e a sexualidade é ambígua: enquanto os trabalhos de Tolkien e Lewis se aproximam do conceito de “contos de fadas” – aonde a sexualidade é uma questão lacônica e pouco explorada –, a obra de Howard mantém uma aura de sensualidade (heterossexual) constante. No que concerne às relações de gênero, também é bastante dúbia a sua construção na *high fantasy*: enquanto alguns(mas) autores(as) qualificam os cenários de Tolkien como misóginos e com pouquíssimo protagonismo feminino (RAY, 2010), outros(as) veem as poucas protagonistas do autor (e de Lewis) como mulheres fortes e revolucionárias, que enfrentam preconceitos em relação ao seu gênero e se mostram guerreiras capazes de alterar os rumos das histórias (GIOVANNI, 2011; FREDERICK e MCBRIDE, 2007). Além da *high fantasy*, a ambientação do WoW também possui elementos do chamado *steampunk*, mundos fictícios de tecnologia avançada – existindo carros, motos e armas a pólvora, por exemplo – mas de construção arcaica, alimentados a vapor.

2.2 - Jogando o jogo: uma pequena descrição do Wow

Tendo em vista que este trabalho tem como objetivo pensar a cultura dos jogos digitais enquanto ferramenta que abre possibilidades para a construção de identidades políticas de gênero/sexualidade, se faz necessário uma descrição de como o *World of Warcraft* se apresenta como jogo. Dessa

maneira, é possível encontrar algumas pistas de como funciona sua estrutura, ou seja, quais limites e espaços potenciais existem para os(as) jogadores(as) que escolheram jogar o *WoW*.

2.2.1 - Iniciando o World of Warcraft: Tela de abertura e a *Battle.Net*

A tela de abertura é a primeira apresentação do *World of Warcraft* (figura 1¹³) e onde estão contidos alguns elementos gráficos e algumas informações em relação ao jogo. Uma das informações relevantes é a versão do jogo que está instalada no computador (que se encontra no canto esquerdo inferior da tela). Para poder entrar no jogo, é necessário que a versão desse esteja necessariamente atualizada, pois, de tempos em tempos, algumas falhas do jogo – gráficas, matemáticas, estruturais, de programação – são revistas e remodeladas. Nessa primeira tela também é possível mudar algumas opções do jogo (gráficas, sonoras, de conexão) para que se adequem ao computador usado, rever as chamadas *cinematics*, que são videoclipes introdutórios do jogo, ver os créditos do jogo (a lista dos responsáveis pela sua produção), e rever os termos de uso da rede *Battle.net*. Além disso, também estão disponíveis os links para a conta principal no *Battle.net* (*Manage Account*) e para o site oficial do jogo (*Community Site*).

A *Battle.net* é o serviço oficial da produtora do jogo, a *Blizzard* (ao qual vários servidores estão vinculados). Para que se acesse o jogo, é necessário - além de ter o *software* instalado na máquina – adquirir sua licença por esse serviço. Este termo – licença – é usado o tempo inteiro nos Termos de Uso da *Battle.net*¹⁴, pois, quando se adquire o *WoW*, se adquire apenas a licença para

¹³ Grande parte da pesquisa de campo foi realizada no mês de junho de 2011, ou seja, quando ainda não havia cópias ou servidores nacionais de *WoW*. Dessa forma, os termos e as capturas de imagem apresentadas neste trabalho se referem ao *software* em inglês. Os termos do jogo que já se encontravam em português (ou seja, aqueles retirados da *Battle.net* que estavam traduzidos e adaptados) serão assim reproduzidos.

¹⁴ Disponível em português em <http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/termsfuse.html>. Acessado em 29/11/2011.

poder jogá-lo, não sendo possível modificá-lo graficamente ou estruturalmente¹⁵ sem infringir leis internacionais de propriedade intelectual.

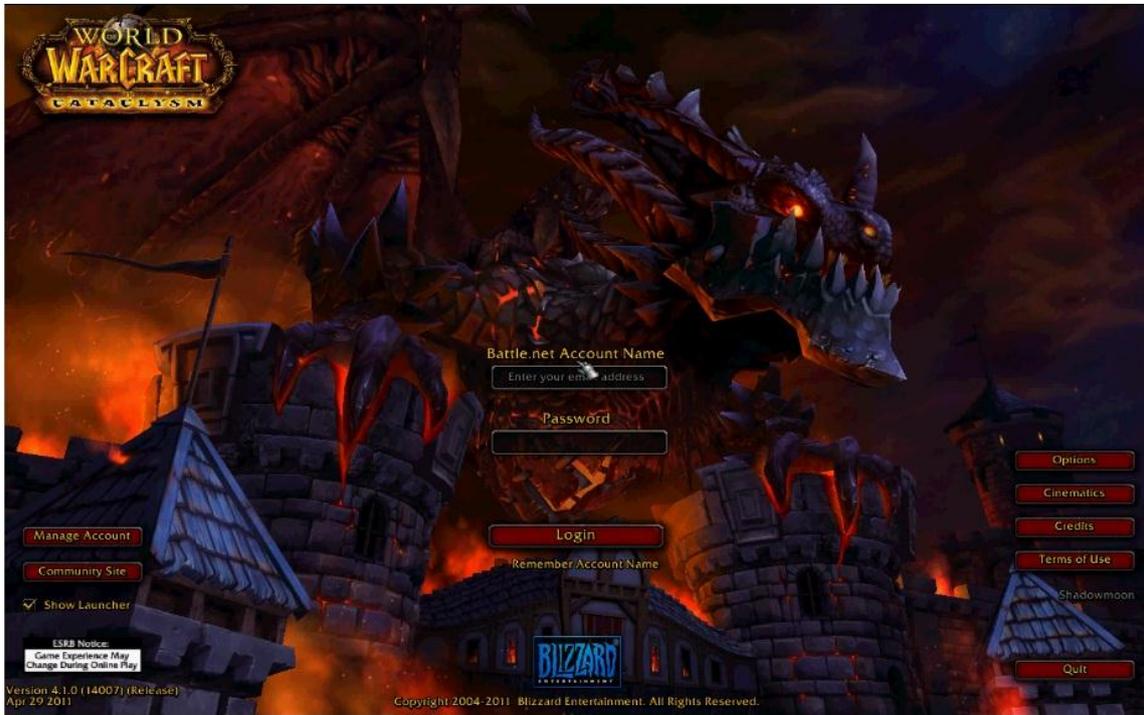


Figura 1: tela de abertura do WoW (com a expansão *Cataclysm*)

Sendo a propriedade intelectual pertencente a *Blizzard*, a empresa tem o direito de se utilizar de qualquer produção que os(as) usuários(as) do serviço façam. Em caso de infração aos termos de uso, além de processado criminalmente, o usuário perde a licença da *Battle.net*. Esta licença pode ser cancelada por diversos motivos (ou, de acordo com a própria empresa, mesmo sem motivo algum), como usar *softwares* ilegais para facilitar o jogo, coletar dados não-autorizados de outros(as) jogadores(as) ou qualquer tentativa de modificar ou perturbar o andamento do jogo. O Termo de Uso deixa claro que toda e qualquer atividade dentro do jogo pode ser, formalmente, reproduzido e

¹⁵ O termo estrutura será utilizado para se referenciar às composições matemáticas usadas para gerenciar as regras do jogo.

lucrado somente pela *Blizzard*. A empresa libera as imagens para fins de divulgação, desde que sem ganhos financeiros.

Além dos termos de uso, o(a) jogador(a) também deve respeitar as Políticas de Jogo próprias do WoW, que tem um caráter mais prático de dinâmica de jogo. Tais políticas se referem principalmente à superlotação de áreas de jogo (chamada de disfunção de zona/área) e assédio. Em relação à superlotação de áreas do jogo é vedado encontros de muitos(as) PCs em certas áreas específicas, ou de uso conjunto de poderes com efeitos muito pirotécnicos, visto que tal prática sobrecarrega o jogo e faz com que ele fique muito lento nessas áreas. Isto leva à necessidade de se avisar à empresa, por meio dos(as) GMs (explicados adiante) para a realização de qualquer evento massivo. Já as regras sobre assédio tentam coibir toda e qualquer forma de discriminação (citadas as raciais ou étnicas, nacionais, de orientação sexual e de gênero), a sugestão de violência fora do jogo, a revelação de detalhes da vida “real” dos(as) jogadores(as), o uso de linguagem chula (pois pessoas a partir dos 13 anos podem jogar), citações ofensivas a figuras religiosas ou propagadoras de ódio racial, prática de *spam*¹⁶ ou ainda publicidade não admitida pela empresa. As penas para as transgressões, porém, não são tão severas como aquelas da *Battle.net*. Na grande maioria das vezes, a pena costuma ser apenas uma notificação, sendo a suspensão da conta por 30 dias, sendo o banimento usado apenas em reincidências. Embora as normas de assédio existam, a forma como são usadas, ou como funcionam, varia enormemente, como explicarei de maneira mais específica no relato da parada.

Apesar de ser um único jogo, o WoW contém três expansões: *The Burning Crusade* (lançada em 2007), *Wrath Of The Lich King* (lançada em 2008) e *Cataclysm* (lançada em 2010). Essas expansões, embora não sejam obrigatórias para jogar, adicionam ao jogo novas raças, classes, habilidades, itens, *quests*, *dungeons* e outros locais geográficos que apenas os(as) jogadores(as) que as têm podem usufruir. Enquanto três delas realmente

¹⁶ *Spam* é a veiculação de mensagens recorrentes, na maioria das vezes de cunho comercial. O jogo automaticamente manda um aviso a um(a) usuário(a) que repita uma mesma frase no intervalo de 30 segundos.

adicionam locais novos para os(as) jogadores(as) explorarem, a expansão *Cataclysm* modificou alguns locais já presentes anteriormente no jogo, que ficam inacessíveis àqueles(as) que não têm essa expansão instalada.

2.2.2 - Criação de personagens e escolha de servidores

Após criada e validada a conta, é necessário construir um(a) personagem (PC) para jogar (Figura 2). Esse(a) será tanto um avatar – sua forma física, como se apresenta para os(as) outros(as) jogadores(as) – quanto uma estrutura matemática, usada para os cálculos do jogo (sua força de ataque/defesa, seus poderes específicos, etc.) chamada de *stats*. A tela para sua criação se compõe de uma barra na lateral esquerda, onde estão dispostas, de cima para baixo: opções de raças (com a diferenciação das facções), a escolha de sexo/gênero (masculino ou feminino), opções de classes, opções de customização estética (cor de pele, estilo de rosto, estilo de cabelo, pêlos faciais [para avatares masculinos] ou *piercings* e brincos [para avatares femininos]). É interessante pontuar que a escolha entre feminino ou masculino – que é necessariamente binária – modifica completamente o avatar. Todos os modelos de rosto e cabelo são diferentes, além dos próprios corpos (abordo tal questão mais adiante).

O avatar se encontra no centro da tela e, de acordo com a classe que vai sendo escolhida, exhibe vestimentas e poses diferentes (de combate, de magia, etc.). Abaixo desse, está o campo aonde se nomeia o(a) PC (que, assim como as características físicas, também pode ser obtido

randomicamente).

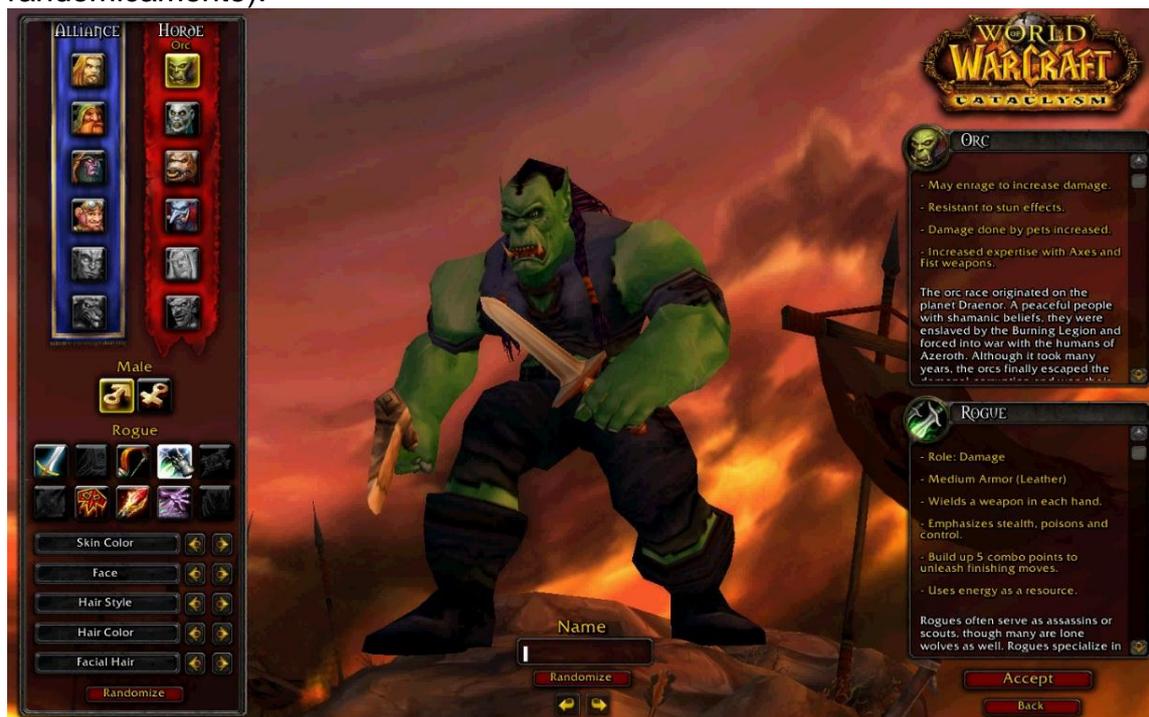


Figura 2: criação de personagens, com um *Orc Rogue* ao centro.

À direita se apresentam explicações sobre as vantagens, desvantagens e poderes da raça escolhida, além de um pequeno texto sobre a história da classe no mundo de *Azeroth*. Uma caixa de texto, abaixo desta, expõe as explicações da classe escolhida: papel no combate (dano, cura, etc.), tipos de poderes que utiliza (marciais, místicos, divinos, etc.) e principais táticas de combate. As raças disponíveis para o(a) jogador(a) dependem das expansões instaladas. Já a classe escolhida depende da raça, pois nem todas as combinações de raça e classe são permitidas. As raças presentes no jogo são: Humanos, *Dwarfs* (Anões[ãs]), *Night Elves* (Elfos[as] da Noite), *Gnomes* (Gnomos[as]), *Dranei* e *Worgen* – essas raças formam a facção da “Aliança”. A outra facção presente no jogo – chamada de a “Horda” – é formada de *Orcs*, *Trolls*, *Tauren*, *Forsaken* (Mortos[as]-Vivos[as]), *Blood Elves* (Elfos[as] do Sangue) e *Goblins*.

As classes presentes no jogo são: *Warrior* (guerreiro[a]), *Rogue* (ladino[a]), *Mage* (mago[a]), *Priest* (clérigo[a]), *Hunter* (caçador[a]), *Warlock* (bruxo[a]), *Shaman* (Xamã), *Druid* (druida), *Paladin* (paladino[a]) e uma classe “avançada” – ou seja, só se pode adquiri-la após um certo nível de personagem

–, chamada *Death Knight* (Cavaleiro[a] da Morte). Cada classe possui uma gama própria de poderes e habilidades, divididas em três módulos temáticos chamados *skill trees* (árvores de perícia). Essas *skill trees* são baseadas em “papéis” das classes, ou seja, qual seria seu lugar em uma *party* (grupo, explicado depois) de vários(as) PCs. Esses papéis podem ser de causar dano a muitos inimigos ao mesmo tempo, causar muito dano a um inimigo individual, possibilidade de receber muito dano, curar, etc.

Após criado o(a) personagem, deve ser escolhido o servidor na qual esse(a) será inserido(a) (figura 3). Cada servidor é um “mundo virtual” separado, ou seja, PCs criados(as) em um dos servidores não irão interagir com outros(as) de outros servidores. Entretanto, é possível que um(a) jogador(a) tenha vários(as) PCs em vários servidores vinculados(as) a uma mesma conta. Os servidores são separados pela região do mundo a qual eles pertencem. No meu caso, estavam disponíveis servidores dos Estados Unidos, América Latina (que hoje inclui o Brasil) e Oceania, e um especial para torneios. Além da separação por regiões, os servidores se distinguem em três tipos: Normal ou PvE (*Player versus Environment*, jogador[a] contra ambiente), PvP (*Player versus Player*, jogador[a] contra jogador[a]) e RP (*Roleplay*, interpretação de personagem). A diferença entre PvE e PvP se dá sobre a forma de confronto entre PCs das duas facções. No modo PvE, a batalha entre PCs se dá em locais específicos (chamados *battlegrounds*) e os(as) jogadores(as) devem estar de acordo com o combate – o que é chamado de “duelo”. No modo PvP, embora PCs que pertençam a uma mesma facção ainda tenham de respeitar as regras de duelo, PCs de diferentes facções se enfrentam livremente, independente de onde estiverem, com exceção de algumas localidades chamadas zonas neutras. Já os servidores RP são locais aonde os(as) jogadores(as) devem “interpretar” seus(suas) personagens, criando histórias para esses(essas), e se comunicando com outros(as) PCs como se falassem como seus(suas) personagens, não como jogadores(as), remetendo à dinâmica dos RPGs “*pen and paper*”. Os servidores têm um “contador de PCs”, indo de servidores praticamente vazios até os que mantêm vinculados mais(as) PCs do que suportariam. Dessa forma, na criação de PCs

em servidores cheios (*full*), o(a) jogador(a) é avisado(a) que pode haver uma lista de espera para jogar nesse servidor, ou ainda quedas devido à superlotação do mesmo.



Figura 3: Escolhendo servidores estadunidenses do WoW.

2.2.3 - Interface Principal do WoW

Após escolhido o servidor, o jogo se inicia com uma pequena *cutscene*¹⁷. Posteriormente, esse vídeo revela sua interface principal centrada no avatar, como mostrado na figura 4.

Nessa interface, o avatar está no centro, de costas para a “câmera”. Tal “câmera” pode ser movimentada à vontade pelo(a) jogador(a). Esse avatar tem algumas capacidades de movimentação como andar, correr, pular, mergulhar e nadar. A posição do(a) personagem no mapa do continente aparece no chamado “mini-mapa”, que se encontra na posição (10) da figura, juntamente

¹⁷ Uma *cutscene* é um vídeo feito com os gráficos do próprio jogo. Difere da *cinematic* por essa ser feita com gráficos diferentes, específicos para o vídeo.

com uma bússola. Clicando nesse, é possível visualizar o mapa completo do continente.



Figura 4: interface principal do WoW, centrada no avatar¹⁸.

Na parte de baixo da interface se encontra, do lado esquerdo, as chamadas *hotkeys*, ou atalhos (indicado pelo número 1 na figura 4). *Hotkeys* são botões para uso rápido de habilidades especiais do(a) PC, sejam de classe ou raça, que ficam representadas por um ícone. Se essas habilidades, quando ativadas, melhoram alguma característica do(a) PC, tal explicação estará ao lado do mapa, no canto superior direito (número 9 na figura 4), representada pelo ícone do poder.

Ao lado das *hotkeys* se encontram outros menus para gerenciamento do(a) PC. O primeiro abre uma tela que mostra os *stats* (as características matemáticas) deste, que é demonstrado na figura 5. Também estão nessa barra instruções sobre as *quests* (missões) do(a) PC. As *quests* são missões dadas por NPCs (personagens não-jogadores[as]), avatares controlados pelo

¹⁸ As indicações na figura foram feitas pelo autor.

próprio *software*). Essas missões podem ser de variados tipos: viajar de um local ao outro para falar com outro(a) NPC, matar um certo número de inimigos(as), conseguir uma quantidade determinada de algum item, derrotar algum(a) inimigo(a) específico(a), etc. A explicação da *quest* aparece logo abaixo do mapa, no canto superior direito da tela (número 8 da figura 4). Finalizada a missão, o(a) PC ganha algum prêmio pela realização da *quest*, pontos de experiência e pontos de reputação na cidade aonde a *quest* foi cumprida.



Figura 5: inventário e stats do(a) PC

Os itens e equipamentos conseguidos pelo(a) PC (a forma de obtenção será explicada na próxima seção) vão para a chamada *backpack* (mochila), que pode ser acessada no canto direito inferior da tela (o número 3 na figura 4). Também é possível utilizar uma “ajuda *in loco*” (número 5 da figura 4), em que, clicando em algum elemento do jogo, se é automaticamente remetido ao tópico de ajuda sobre esse.

Outras informações importantes também estão presentes na tela inicial: a barra que marca a experiência do(a) personagem (número 4 da figura 4), o nome, a quantidade de pontos de vida e de *mana* (energia necessária para

ativação de poderes) do(a) PC, e seu nível, estão presentes no canto superior esquerdo da tela (número 6 da figura 4), e também essas características de algum NPC selecionado (número 7 da figura 4). Também aparece nesta tela a caixa de comunicação (número 11 da figura 4), que será explicada no tópico sobre sociabilidade.

2.2.4 - Aventurando-se

Para qualquer PC construído(a) no WoW, o combate é central ao jogo. Esse pode ser tanto contra monstros(as)¹⁹ controlados(as) pelo computador quanto contra PCs (duelos ou PvPs, como explicado anteriormente). Atacar com armas é uma habilidade inicial de todas as classes, embora nem todas possam usar todos os tipos de armas (armas como varinhas mágicas são exclusivos a classes como magos[as] ou bruxos[as], por exemplo). O ataque pode ser tanto corpo-a-corpo (por exemplo, espadas ou machados) quanto à distância (por exemplo, arcos ou rifles de pólvora), ou com poderes especiais das classes (por exemplo, bolas de fogo dos[as] magos[as]). À medida que vai evoluindo de nível, é possível aos(às) PCs acessar outros tipos de ataques e poderes mais potentes, podendo assim, derrotar desafios – e monstros(as) – mais poderosos(sas). Derrotando-os(as), os(as) PCs ganham experiência e itens.

Para conseguir melhores equipamentos (armas, armaduras, anéis mágicos, etc.), os(as) PCs devem comprá-los (de NPCs ou outros[as] PCs) ou consegui-los derrotando monstros(as). Os(as) monstros(as), quando derrotados(as), liberam o chamado *loot* (saque), ou seja, itens de variados tipos (armas, armaduras, poções, gemas, entre outros), ou *gold* (ouro, a moeda corrente do jogo). Além disso, quando derrotados(as), os monstros(as) também dão ao(à) PC pontos de experiência.

¹⁹ Daqui em diante, a palavra “monstros(as)” sempre se referirá a criaturas inimigas controladas pelo computador.

Entre os itens disponibilizados, existem variados tipos de armadura para diferentes partes do corpo (torso, pés, mãos, cabeça, cintura, etc). Essas se apresentam de várias formas – desde armaduras de ferro até mantos místicos – e o uso dessas é vital para o(a) PC, pois protege-o(a) de dano recebido em combate.

Quando derrotados(as) em combate, os(as) PCs morrem. PCs mortos(as) ficam com o seu corpo aonde foram derrotados(as), mas seu espírito aparece em altares em lugares pré-definidos, dependendo da região aonde morreram. Após algum tempo de espera, o(a) jogador(a) vê seu avatar branco e translúcido, representando seu espírito, e esse deve voltar (caminhando) para o seu corpo, no local aonde foi derrotado(a). Quando morre, o(a) PC perde alguma soma em ouro e experiência.

Os pontos de experiência (daqui em diante chamado simplesmente de xp) são a referência para o nível do(a) PC. Esse nível (que vai de 1 até 85) é a principal definição do quão poderoso(a) um(a) PC é. Cada nível necessita certo número de pontos de experiência para ser alcançado, que são adquiridos cumprindo-se *quests* e derrotando oponentes (tanto NPCs quanto outros[as] PCs), além de concluindo *dungeons* e *raids* (explicadas no próximo segmento).

A questão geográfica também é importante no WoW. Dependendo do local aonde o(a) PC se encontra, mudam completamente os(as) monstros(as) – ou seja, para acessar certas áreas, é necessário que se tenha um nível específico, visto que em algumas áreas os monstros(as) são poderosos demais para se enfrentar em um nível mais baixo.

É possível trafegar pelo mapa do WoW de variadas formas. PCs de nível mais baixo o fazem a pé apenas, ou utilizando os chamados *flight paths* (caminhos de voo), que são transportes voadores (morcegos gigantes ou grifos²⁰, por exemplo) disponíveis em alguns pontos – cidades, na maioria das vezes – que automaticamente levam os(as) PCs por via aérea para outras

²⁰ Grifos são criaturas fantásticas da mitologia grega, que tem a parte de baixo do corpo de leão e a parte de cima do corpo de uma águia gigante.

localidades. Entretanto, para a obtenção desses caminhos de voo, é necessário que se acesse um(a) NPC chamado *flight master* (mestre de voo), que se localiza no destino desejado. Ou seja, com exceção de cidades centrais (as chamadas capitais), é preciso que antes se acesse as localidades por terra. Quando avançam os níveis, os(as) PCs podem adquirir montarias.

2.2.5 - Sociabilidade e comunicação

Sendo um jogo *online*, em que muitas pessoas jogam simultaneamente, a questão da sociabilidade se dá de distintas formas no WoW. A principal é a caixa de comunicação, através da qual é possível se comunicar com outros(as) PCs por escrito. Quando digitado nessa caixa, sem escolher algum tipo específico de comunicação, o que quer que o(a) jogador(a) escreva aparece em um balão acima da cabeça do avatar, que pode ser visualizado pelos(as) jogadores(as) mais próximos(as); se o comando de *shout* (gritar) for utilizado, o texto digitado aparece em um balão vermelho, visível para jogadores(as) mais longínquos(as) do avatar. Também é possível se comunicar de forma não escrita. Usando determinados comandos, é possível fazer com que os avatares realizem uma série de gestos específicos (como abanar, negar ou concordar com a cabeça, gargalhar, mandar beijos ou dançar), que são então “narrados” na barra de comunicações, ou seja, é descrito o que um(a) PC fez ao(à) outro(a).

Existem tipos específicos de comunicação. PCs podem se comunicar individualmente com outro(a) PC quando próximo(a) dele(a), com o comando chamado *whisper* (sussurro). Também é possível se comunicar exclusivamente com sua *party* (grupo), *guild* (guilda), *raid party* (grupo de assalto), além de canais geográficos – toda vez que um(a) PC adentra um novo território, três novos canais abrem-se: o canal geral da região, o canal de defesa da região e o canal de comércio. Além desses, também é possível criar canais próprios (como em eventos, por exemplo).

Além dos(as) PCs e monstros(as), também se encontram nos servidores os(as) chamados(as) GMs. Os(as) GMs são uma equipe da *Blizzard* presente no jogo para cuidar de problemas tanto de sociabilidade (cuidando falas e comportamentos inadequados) quanto técnicos (problemas de jogo, monstros(as) mal calculados, lugares aonde os avatares não conseguem passar, PCs adulterados(as), etc.). Qualquer PC pode enviar uma mensagem ao(à) GM, para avisá-lo(a) a respeito destas questões. Os(as) GMs não têm avatares ou qualquer manifestação “física” no mundo de jogo. De acordo com os relatórios dos(as) GMs é que ocorrem modificações nos sistemas de jogo, revisão de *bugs* e suspensão ou expulsão de jogadores(as) ou *guilds*.

No *WoW* existem quatro formas de agremiação de jogadores(as): *party* (grupo), *raid part* (grupo de assalto), *guild* (guilda) e a maior delas, já explicada, *faction* (facção – Horda ou Aliança). O *party* é um grupo, formado por até 5 PCs, que se reúnem circunstancialmente para conseguir adentrar áreas mais difíceis e perigosas. Tal formação visa facilitar a vitória nas chamadas *dungeons* (masmorras), que são lugares fechados (como cavernas, ruínas ou castelos). Já os *Raid parties* funcionam como os *parties*, porém o número de PCs varia entre 10 e 25, e visam facilitar a vitória nas *raids*, que são como as *dungeons*, porém maiores (cidades abandonadas, sistemas de cavernas) e mais difíceis. A vitória completa em *dungeons* e *raids* dá xp e ouro aos(às) participantes, e alguns itens específicos só podem ser conseguidos nesses locais.

A outra forma de sociabilidade é chamada de *guild* (guilda), que são formadas por pelo menos 4 jogadores(as). Uma guilda é um coletivo de jogadores(as) que se reúnem por algum motivo em comum, que é especificado na sua descrição – seja interpretação de personagens, grupos fixos para *raids* e *dungeons*, fazer amizades, entre outros. Ao contrário de *parties* e *raid parties*, a guilda implica uma afiliação permanente, sendo que o nome dessa consta abaixo do nome do avatar. Os(as) primeiros(as) jogadores(as) a criarem a guilda acabam sendo seus(suas) líderes, nomeiam-na, escolhem seu símbolo e cores, etc.

As guildas, no contexto maior do jogo, são hierarquizadas de acordo com seu número de membros, seus níveis e a quantidade de *dungeons* e *raids* completos. Fazer parte da guilda dá aos seus(suas) membros(as) os chamados *guild perks* (traços da guilda), que podem dar variadas vantagens aos(as) PCs, como mais ouro, experiência ou itens melhores.

Além desses tipos de agremiação, também é possível ter uma lista de jogadores(as) *friends* (amigos[as]). Os(as) jogadores(as) amigos(as) podem se comunicar mesmo se não estiverem próximos(as), ou forem membros de uma mesma guilda. Uma forma de vínculo recentemente implementada é o chamado *Real ID*. Amigos(as) *Real ID* não são centrados(as) apenas no WoW, mas na própria *Battle.net*, e tem acesso aos seus verdadeiros nomes e outros dados (como e-mail, endereço, telefone), além de poderem se comunicar por texto mesmo jogando diferentes jogos da *Blizzard*.

Outro elemento importante do WoW são os fóruns oficiais. Os fóruns oficiais se encontram no site da *Blizzard*, e podem ser acessados por qualquer um(a), embora seja necessário uma conta na *Battle.net* e no WoW para postar. Nos fóruns podem ser discutidos quaisquer assuntos – sobre elementos do jogo, divulgação de novas guildas ou eventos, etc. – em tópicos específicos (tópicos apenas para discutir questões de jogo, apenas para discutir guildas, etc.). Assim como o jogo, o fórum não é centrado no(a) jogador(a), mas sim no(a) PC – é seu avatar, nome e nível que são mostrados junto à postagem; clicando nesse(a), pode-se ter informações sobre seus poderes, equipamentos, guilda que participa (com link para os outros[as] PCs da guilda), sua reputação, entre outras.

É comum encontrar no *WoW* manifestações coletivas e/ou culturais. Algumas manifestações – como comemorações do Natal, dia dos namorados e Páscoa, por exemplo – são iniciativas da própria *Blizzard*, que as promove com equipamentos do jogo temáticos (gorros de papai-noel, orelhas de coelho, etc.) e concursos de fotos e vídeos feitos dentro do jogo. Contudo, outros tipos de manifestações sociais são constituídas apenas por jogadores(as). Eventos como casamentos entre jogadores(as) dentro do próprio jogo já são também

bastante comuns, assim como manifestações do tipo *flash mob*²¹. Contudo, eventos como a chamada *Proudmoore Pride* são bastante raros. A *Proudmoore Pride* é uma marcha de orgulho LGBT, que se organiza no servidor de *Proudmoore* no último fim de semana de junho. Sua peculiaridade se dá por ser um evento anual que acontece desde 2006, e se organiza durante o ano inteiro em fóruns e outras redes sociais (como o *Facebook*, por exemplo). Assim, é possível notar que o jogo comporta manifestações e usos que não foram premeditados para ele, constituídos pelo uso criativo de recursos por seus(suas) jogadores(as). Dessa maneira, o *WoW* se configura como, mais que um jogo, uma plataforma de interação e socialização em mundos digitais.

²¹ *Flash Mob* é um termo que se refere a manifestações coletivas pré-combinadas em locais públicos, em que um grupo de pessoas mantém algum comportamento inusitado, se dispersando logo em seguida. Essas manifestações podem ter cunho político ou não.

Capítulo 3: Norteadores Metodológicos

O campo de estudos dos jogos digitais é, como já referido, uma área que nos força a pensar em uma abordagem interdisciplinar. Esper Aarseth (2003) assinalou que, pela pluralidade e dispersão do campo, muitas vezes é difícil encontrar uma ligação entre pesquisas em diferentes campos (como, por exemplo, um estudo da psicologia sobre seus efeitos em crianças e outro sobre possibilidades estéticas em jogos 3D). Contudo, o autor propõe que os jogos digitais necessariamente implicam em três elementos: jogabilidade, regras do jogo e mundo do jogo. Duas dessas facetas já foram contempladas nos capítulos anteriores – as regras do jogo (nomeada neste trabalho como estrutura) e mundo do jogo (nomeada como de narrativa). A grande maioria das pesquisas acaba por se orientar em estudar uma dessas facetas.

Contudo, entendo que para poder compreender as formas de jogabilidade, acaba sendo necessário o estudo da estrutura e narrativas do jogo. Embora exista uma ligação direta entre a jogabilidade e o que denominei como desempenho lúdico, a questão da jogabilidade vai além da simples performance necessária para alcançar êxito no jogo. Ou seja, a jogabilidade inclui as estratégias, vivências, relações e construções que os(as) jogadores(as) adotam no ato de jogar – mesmo que isso não leve necessariamente ao êxito no jogo em questão. Entendo que o estudo da estrutura é necessário porque essa dá uma forma e um limite ao que os(as) jogadores(as) podem construir ou constituir em seu jogar – jogos como o *WoW* não propiciam aos(às) usuários(as) modificar sua programação (ou seus gráficos). Ao mesmo tempo, também se mostra importante atentar para os elementos narrativos do jogo, visto que esses compõem os símbolos culturais presentes – *a priori* – no cenário de jogo. É importante reiterar que, em uma situação de jogar – e com o jogo sendo considerado uma experiência projetada (SQUIRE, 2006), ou seja, uma tentativa de constituir uma experiência diversa da vida do(a) jogador(a) – a ligação entre a estrutura e a narrativa é muito estreita. Para dar visibilidade à dinâmica que se estabelece entre esses elementos, cito uma das classes do *WoW*. Os *druids* (druidas), por exemplo, são baseados na figura dos sacerdotes pagãos da região da Gália medieval e

lendas dessa região davam a eles poderes sobre a natureza, além de dizer que assumiam formas animais. No *WoW*, os poderes e possibilidades de estratégia dessa classe refletem essas lendas, demonstrando assim a ligação intrínseca entre estrutura e narrativa.

Dessa forma, esse estudo tem como objetivo analisar formas como os(as) jogadores(as) participantes das discussões sobre a parada – e da parada em si – constroem pontos de ligação entre a cultura do jogo digital e as identidades políticas de gênero/sexualidade. Temos como hipótese de que essas construções produzem visibilidades não-heterossexuais e resistências contra uma cultura heteronormativa e misógina. Como decorrência, também abordarei de que formas tal cultura heteronormativa é reiterada e mantida no mundo do *WoW*, além de focalizar como isso é percebido e sentido pelos(as) jogadores(as) vinculados(as) às paradas ou guildas auto identificados com identidades não-heteronormativas. Também considero importante visibilizar movimentos anteriores a esses, entendendo que essas manifestações só foram possíveis dentro de uma rede de significados históricos e contingentes que, entre outras construções, pôde definir a cibercultura – e as culturas de jogo digital – como um campo passível de lutas políticas no âmbito do gênero e da sexualidade.

Para isso, o corpus da análise teve como matérias os fóruns oficiais da *Blizzard* sobre o jogo²², além de algumas passagens de fóruns brasileiros sobre o assunto (*KillerMonkeys*) e quatro postagens e comentários do *blog WoWinsider* (duas de antes da parada, em 2007, o primeiro e a última postagem sobre a parada, em 2008 e 2011), além de alguns fóruns da guilda LGBT chamada *The Spreading Taint* (uma das coordenadoras da *Proudmoore Pride*), e o site oficial da parada (*proudmoorepride.com*). Os fóruns da *Blizzard* e do *WoWinsider* foram escolhidos por serem locais reconhecidos de discussões gerais sobre o *WoW*, enquanto os *sites* da *Taint* e da parada em si

²² Infelizmente, ao início desta pesquisa, com a expansão chamada *Cataclysm* – considerado um “recomeço” do *WoW* – todos as postagens do fórum oficial da *Blizzard* datados antes 12 de outubro de 2010 foram apagados, fazendo com que esta pesquisa se baseasse mais nos debates travados no *blog WoWinsider*.

foram escolhidos por se dedicarem exclusivamente a falar sobre a parada. O site do *Killermoneys* foi acrescentado devido ao meu interesse de demonstrar algumas manifestações brasileiras em relação ao assunto, e foi encontrado pesquisando-se o nome da parada em um site de buscas, e procurando por entradas em português. Nos fóruns, foram colhidos os textos que continham as expressões *proudmoore pride*, *gay pride parade (parada do orgulho gay)* e *LGBT pride parade (parada do orgulho LGBT)*. Esses materiais foram escolhidos por manterem discussões acerca da organização da parada, além de mostrarem discussões sobre a condição LGBT e feminina dentro dos jogos digitais, principalmente o *WoW*. Além desses materiais, também consta como corpus da pesquisa minha experiência de jogo durante a parada em si, além de uma descrição e reflexão acerca de movimentos que se propunham a pensar políticas de gênero e sexualidade inter cruzadas com os avanços ciberculturais.

Como norteadores metodológicos utilizo alguns elementos da análise de discurso e genealogia como pensadas por Michel Foucault, além da abordagem netnográfica. Assim, a presente pesquisa comporta três dimensões: primeiramente, examino alguns movimentos (literários, sociais, filosóficos) que contribuíram para a possibilidade do que chamei de tecnopolítica de gênero/sexualidade em meios digitais, focalizando principalmente na cultura do jogo digital; em seguida, analiso as postagens de fóruns e *blogs* da internet relacionados à parada, atentando às formas de visibilidade dadas às identidades políticas de gênero/sexualidade e aos discursos sobre a heteronormatividade; e, por último, trago minha experiência de jogo no *WoW*, mais especificamente durante a *Proudmoore Pride* de 2011, tendo como foco de análise e reflexão as vivências do pesquisador-jogador quando confrontado com as formas e estratégias construídas dentro da própria dinâmica de jogar digital.

O discurso, para Michel Foucault, não provém de uma estrutura produtora hierarquicamente superior, e também não mantém um significado anterior, oculto ou escondido, portando uma “verdade” que seria invisível e maior que o próprio discurso que ali se encontra. O discurso, nessa perspectiva, deve ser entendido e analisado em sua própria materialidade

“plana”, daquilo que evidencia e visibiliza; deve ser entendido enquanto prática, ou seja, como um processo articulador e construtor de verdades e posições de sujeito (FOUCAULT, 2008).

Dessa maneira, o discurso não é uma erupção de ideias e construções prévias, mas a própria constituição do campo social é mantida, reiterada e manejada pelo discurso em si:

Por mais que o discurso seja aparentemente bem pouca coisa, as interdições que o atingem revelam logo, rapidamente, sua ligação com o desejo e com o poder. Nisto não há nada de espantoso, visto que o discurso – como a psicanálise nos mostrou – não é simplesmente aquilo que manifesta (ou oculta) o desejo; é, também, aquilo que é o objeto do desejo; e visto que – isto a história não cessa de nos ensinar – o discurso não é simplesmente aquilo que traduz as lutas ou os sistemas de dominação, mas aquilo por que, pelo que se luta, o poder do qual nos queremos apoderar (FOUCAULT, 2009: 10).

Assim, ao definir o que nomeava como relações de poder em sua teoria, Michel Foucault afirmou que essas não deveriam ser entendidas como uma hierarquia ou uma característica, mas sim como um jogo de posições.

Parece-me que se deve compreender o poder, primeiro, como a multiplicidade de correlações de forças imanentes ao domínio onde se exercem e constitutivas de sua relação; o jogo que, através de lutas e afrontamentos incessantes as transforma, reforça, inverte; os apoios que tais correlações de forças encontram umas nas outras, formando cadeias ou sistemas ou ao contrário, as defasagens e contradições que as isolam entre si; enfim, as estratégias em que se originam e cujo esboço geral ou cristalização institucional toma corpo nos aparelhos estatais, na formulação da lei, nas hegemonias sociais. (FOUCAULT, 1986: 88-89).

Assim, a análise de discurso foucaultiana não tem como objetivo hierarquizar os discursos, nem buscar alguma “ordem total” por trás dos mesmos, como uma ideologia magna, um conceito final ou a constituição de uma representação imaginária absoluta. Discursos são entendidos por sua dispersão, sua posição tática e por suas possibilidades de acontecimento – ou seja, do que constroem com seu posicionamento. Assim, essa análise entende os discursos como unidades enunciativas, não por se apresentarem como homogêneos, mas sim pelas relações formadas entre objetos, estilos,

temáticas, conceitos, símbolos e representações contidos nos discursos. Dessa maneira, o discurso é compreendido como arquitetado dentro de relações de poder-saber, e da cultura como campo vivo e de disputa de possibilidades de significações (NARVAZ, NARDI e MORALES, 2007).

A genealogia, conforme concebida por uma perspectiva foucaultiana, tem como objetivo analisar as construções de posições de poder-saber e se ocupa com a produção dos “regimes de verdade”. Essa produção de verdades é sempre vista como produzida por um jogo de forças, ou seja, a genealogia nega uma tentativa de alcançar a “verdade mais pura” ou a “mentalidade total de um tempo”. O exercício genealógico, então, desenvolve-se no sentido de traçar um saber histórico das lutas, do que é visibilizado e em que momento, e de como isso se torna verdade, tendo assim como ponto central a análise das condições de possibilidade (NARDI, TITONI, GANNECHINI e RAMMENGER, 2005). Dessa maneira, esses elementos genealógicos contribuem no sentido de questionar aquilo que é automaticamente tomado como verdadeiro, introduzindo uma interrogação e uma necessidade de desfamiliarização e reconceitualização dos próprios conceitos de verdade e realidade, instituindo assim uma “metodologia de desconfiança e crítica” (HOOK e HÜNNING, 2005: 103).

Articula-se a esses elementos metodológicos foucaultianos a inspiração netnográfica. Elementos dessa abordagem metodológica se mostraram necessárias na medida em que entendo que, apesar da cultura de jogo digital se manifestar de diversas formas (escritas, vídeos, etc.), o jogo digital só pode ser entendido enquanto um processo, o que requer uma imersão/inserção em seu contexto. De acordo com Esper Aarseth (2003: 3):

Se não experienciamos o jogo pessoalmente, estaremos propensos a cometer severos erros de julgamento, mesmo se estudarmos as mecânicas e nos esforçarmos o máximo para entender seu funcionamento. E, ao contrário de estudo sobre filmes ou literatura, apenas observar a ação não nos coloca no lugar de audiência. Quando outros jogam, o que acontece na tela é apenas parcialmente representativo da experiência do(a) jogador(a). A outra, e talvez mais importante, parte é a interpretação mental e exploração das regras, que são invisíveis para os(as) não-jogadores(as) desinformados.

Concebo a netnografia (também conhecida como etnografia virtual) como uma adaptação crítica (não uma mera transposição) dos métodos etnográficos para o estudo de construções sociais digitais e do ciberespaço. Métodos etnográficos propõem uma inserção do(a) pesquisador(a) em uma cultura, visando obter dados de uma forma inter-subjetiva, traçando uma rede de significados naquela dada cultura. Assim, o uso de técnicas etnográficas, como a observação participante direta e a inserção no(s) grupo(s) pesquisado(s), se constitui em um relato da vivência do(s) pesquisador(a) em seu encontro com aquela cultura específica, relato esse sempre considerado incompleto e objetável (BRAGA, 2006). Assim, uma pesquisa de inspiração netnográfica mantém os mesmos norteadores de uma etnografia como pensada por Clifford Geertz (1980): uma postura inicial de “estranhamento” do objeto; a consideração da subjetividade; pensar nos dados como não objetivos; e considerar o relato como um texto que mantém possibilidades múltiplas, ou seja, longe de uma interpretação “correta”, total ou final (AMARAL, NATAL e VIANA, 2009).

Mesmo compreendendo essa pesquisa nestas três dimensões – e sua análise com elementos da análise de discurso, genealogia e netnografia – não a vejo isoladas em “partes” diferentes, ou como diferentes estudos. Entendo que cada dimensão acaba por manter algumas peculiaridades e diferenças umas das outras, mas me parece impossível não considerá-las como parte de um mesmo processo. A tecnopolítica acaba por servir como condição de possibilidade para a existência das discussões sobre sexualidades no *WoW* e as vivências no mundo digital, enquanto essas vivências – e discussões escritas sobre elas – constituem novos movimentos, deslocamentos e visibilidades, possibilitando pensar novas formas de organização. Dessa maneira, essas dimensões se engendram e se encontram o tempo inteiro, sendo sua divisão muito mais uma questão de foco de análise do que de separação conceitual.

Em relação aos elementos metodológicos, a escolha dessas formas de pensar a pesquisa passa também por elementos políticos. Tanto a análise de

discurso quanto a genealogia e a etnografia (e a faceta da netnografia que dela converge) acabam por se negar a existência de uma possibilidade de construção de resultados de pesquisa – logo, de ciência – que possam se dizer “objetivos” e “reais” por si só, independente dos posicionamentos do(a) pesquisador(a), considerando-os como interpretações necessariamente contingentes e subjetivas. A análise de discurso não tem como objetivo hierarquizar ou normatizar os discursos e enunciados que ali se encontram, considerando o discurso sempre como uma instância plural e de múltiplos sentidos. A genealogia não se coloca como investigadora das “grandes origens”, daquilo que seria completo e total, mas sim dos saberes e posições de sujeito que são sempre locais, instáveis e fazem parte de certo arranjo histórico. Já a netnografia elege o próprio corpo, história e posicionamento cultural do(a) pesquisador(a) como vitais para o entendimento de como se dão suas vivências em seu “estranhamento” frente ao objeto de pesquisa na tentativa de traçar uma rede de significados naquele espaço-tempo. Neste sentido, é possível encampar uma escrita necessariamente política, entendendo os posicionamentos dos sujeitos não como naturais, fixos e concretos, mas como contingente e em constante transformação. Essa escrita política se afasta, então, de uma tentativa de “descrever realidades” e naturalizar os eventos, levando assim ao questionamento da noção de ciência como disciplina puramente descritiva, objetiva e neutra (FAUSTO-STERLING, 2002).

Não pretendo aqui desenvolver uma pesquisa da complexidade estrutural necessária a uma genealogia ou etnografia, visto meu entendimento que tais iniciativas exacerbariam a dimensão que o atual trabalho se propõe. Contudo, considero que o intercruzamento de elementos dessas três perspectivas se mostrem úteis para a potencialização das análises aqui contidas: a visão contingente e relacional das práticas discursivas oferecida pela análise de discurso, o entendimento das construções de verdade como eventos políticos inseridos em um contexto de poder-saber oferecido pela genealogia foucaultiana, e a possibilidade de visualização de redes de

significação (sempre incompletas, parciais e tendenciosas) oferecidas pela netnografia.

Capítulo 4: Condições e Possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade

Pensar um movimento político organizado dentro de um jogo digital me leva a considerar uma série de questões. Inicialmente, imagino que o uso da tecnologia traz uma nova perspectiva para pensar as formas nas quais um sujeito constrói sua identidade de gênero e sexualidade, e de que forma esse sujeito transforma o seu desejo em vontade política. Além disso, também me faz repensar sobre acerca dos usos das tecnologias e técnicas em si, de como estas oferecem uma série de possibilidades que vão além do que pensaram seus idealizadores iniciais, e de como essas ocupam uma série de lugares simbólicos diferenciados dentro de nossa cultura, lugares que nunca são únicos ou de uma finalidade absoluta. A esse contexto chamo de tecnopolítica: o entendimento de que a cibercultura é um importante campo para a disputa de ideias e identidades. Grande parte destas ideias – de tecnopolítica, questionamento das fronteiras humano-máquina e a importância de pensar as identidades enquanto não-naturais – ganharam visibilidade com um movimento inicialmente literário conhecido como *cyberpunk*.

4.1 - Máquinas, subversão e política: O movimento Cyberpunk

O movimento *cyberpunk* foi concebido como um subgênero da literatura de ficção científica no início dos anos 1980. Nesta época, já havia passado a época conhecida como era dourada da ficção científica. Os temas dessa chamada era dourada – explorações espaciais, futuros em que a tecnologia ajudaria o ser humano a ultrapassar as mazelas sociais, ataques de alienígenas – não haviam sobrevivido à contracultura americana dos anos 1960, sendo “infectada” por este movimento e pelas diversas lutas sociais do período. Nascia assim, a chamada *New Age* da ficção científica.

Os temas da *New Age* da ficção científica divergiam imensamente dos da era dourada. A ligação do ser humano com a tecnologia não era mais

neutra, mas deixava exposta a própria questão da “natureza humana”. Até que ponto o ser humano poderia ser considerado natural no seu encontro com a máquina, até onde esse encontro os modificava e de que maneira poderíamos definir o que é e o que não é mais humano eram alguns dos temas centrais da *New Age*. A dominação dos seres humanos por máquinas que foram construídas para servi-los é um tema corriqueiro da *New Age*. Assim, esse movimento não mais enxergaria na questão da ciência uma metáfora para refletir acerca das potências da tecnologia, mas sim para se perguntar em relação aos limites do próprio ser humano, das diferenças entre realidade e ilusão virtual, e do espaço da consciência no encontro humano-máquina. (AMARAL, 2006)

O movimento *cyberpunk* se considera, inicialmente, um herdeiro direto da *New Age* da ficção científica, por ambos não olharem para os adventos tecnológicos como construtos utópicos ou inocentes. Entretanto, longe de contrapor uma ideia de máquinas como “o outro” com a qual o ser humano se defrontava na busca por sua própria identidade enquanto espécie, o movimento *cyberpunk* preconizava uma realidade aonde a fusão máquina-humana é o ponto base para pensar esta identidade. As histórias *cyberpunks* trazem uma realidade de cidades decadentes, repletas de subtribos urbanas, em luta para negar a possibilidade de uma hegemonia cultural. A esse contexto soma-se a necessidade da alta tecnologia, sendo o encontro carne-máquina não um fim, mas um meio necessário para a ação política. Ao meio disso tudo, a matriz – ou ciberespaço – figurando como a nova fronteira, como um novo mundo que necessita ser conquistado, colonizado. A luta por territórios não é mais (somente) geográfica, mas virtual, existindo em outra esfera que, por vezes, se mostra impossível de delimitar, visto que a tecnologia para acessá-la está, quase sempre, presa aos corpos dos indivíduos. Expõe-se assim uma renúncia à carne “pura”, ao “natural”, ao ser humano não-atualizado (LEMOS, 2002).

A nomeação *cyberpunk* é uma junção de dois termos. Inicialmente “cyber” provém da cibernética de Wiener, a teoria matemática que se propunha a criar sistemas de máquinas autônomas, que pudessem ter *feedbacks* automáticos e funcionassem sem a interferência humana. Apesar dessa

proposta inicial, a cibernética acabou sendo usada para pensar outros sistemas (humanos, econômicos), visto que sua lógica de retroalimentação e homeostase contrastavam com um pensamento de causalidade linear (VASCONCELOS, 2003). O termo “punk” provém dos movimentos contraculturais dos anos 1970, que adotavam a política do anarquismo e da alienação na tentativa de escapar à polarização política entre o capitalismo/liberalismo e o comunismo/socialismo. Assim, o slogan “faça você mesmo” tornou-se marca registrada desse movimento, trazendo a necessidade de rearranjo de elementos do cotidiano (músicas, roupas) para um uso exclusivo daquele indivíduo (AMARAL, 2006). De acordo com André Lemos (2002:94):

A parte ‘ciber’ mostra a relação estreita entre nosso sistema nervoso central e a microeletrônica (ciberespaço, implantes, nanotecnologias). A parte *punk* soma, para além do mundo da cibernética, a apropriação, a paixão tribal e urbana, a atitude “faça você mesmo” no coração da racionalidade tecnológica.

Tal atitude do “faça você mesmo” nos traz a centralidade do chamado *hacking*²³ para a cultura ciberpunk. O *hacking* é a possibilidade de usar as tecnologias para outros fins que não aqueles aos quais foram inicialmente projetadas, podendo assim ser usados por sujeitos inicialmente não contemplados por esta tecnologia, ou ainda para desafiar a própria lógica que esta tecnologia constrói (SANTAELLA, 2003). Dessa forma, diferente da ficção científica *New Age*, o que está no centro não é mais o que é e o que não é humano ou máquina, e as fronteiras dessa relação (como no filme *Blade Runner*, de Ridley Scott, por exemplo), mas sim de como o encontro humano-máquina serve enquanto possibilidade de luta aos indivíduos (como no filme *Matrix*, dos irmãos Wachowski, por exemplo). As máquinas, então, deixam de ser “o outro”, aquele que demonstra/delimita ao ser humano às suas fronteiras,

²³ O termo *hacking* é traduzido por alguns autores(as), como por exemplo Lúcia Santaella (2003) como “pirataria”. Entretanto, visto que o termo pirataria se refere, na maioria das vezes, a usos comerciais de softwares ilegais, manteremos o termo original.

para ser um agente, que faz com que o ser humano possa repensar/flexibilizar estas fronteiras.

4.2 - “Garotas Necessitam Modens”: Entre ciborgues e o cyberfeminismo

Em 1985, Donna Haraway publicou na revista *Socialist Review* o artigo “*A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*”. Neste artigo, a autora vai construir o que ela chamou de ciborgue, uma irônica imagem poético-política de contestação (HARAWAY, 2000). Esse sujeito ciborgue de Haraway é, ao mesmo tempo, materialidade histórica e ficção, um ser híbrido, impuro, bastardo. Um dos principais objetivos desse texto é questionar a experiência total da modernidade, a transcendência e a universalização dos sujeitos.

Sendo assim, essa noção de subjetividade se propõe a transpor as questões diádicas modernas, desfazendo diferenciações antes fundantes do indivíduo, como a do espaço físico/não físico, humano/máquina e humano/animal. Assim, redefine o sujeito contemporâneo de uma condição na qual esse é constituído por um núcleo fundador absoluto para uma posição sempre em transformação, conduzido e constituído relacionalmente. Conceitos que antes definiam os sujeitos enquanto humanidade, como “natural”, “artificial” ou “cultural”, não mais se contrastam, mas se engendram e se confundem. Ou seja, o sujeito de Haraway é “pós-humano”, visto que as sólidas construções que um dia nos marcavam enquanto seres humanos estavam ruindo (HARAWAY, 2000).

É interessante notar como muitas das questões envolvendo os ciborgues harawayanos – o corpo pós-humano, sujeitos constituídos de matéria e ficção, a ciência como campo evidentemente político – eram centrais no romance *Neuromancer* (GIBSON, 2008), considerada a obra mais conhecida e influente do *cyberpunk*, lançada em 1984, apenas um ano antes de *Cyborg Manifesto*. Ambos os textos compartilham a convicção de subjetividades que não mais se definem enquanto identidades fixas e nativas, mas como possibilidades de

vivências dentro de redes aonde se encontram. Para os ciborgues de Donna Haraway e Willian Gibson, o advento de uma hegemonia cultural não é mais o objetivo das tecnologias, ao contrário, é o grande adversário na luta das identidades que são ali construídas como fluídas e passageiras.

Dessa forma, o ciborgue se configura também como figura de contestação às identidades plenas – incluído aqui a identidade “mulher” construído pelos movimentos feministas. Haraway questiona a estratégia política de alguns movimentos de sua época, que endossavam a construção da mulher como ser “natural”, que deve entrar em contato com a sua essência interior e eterna – a figura da “deusa-mãe” – em detrimento a uma tecnocracia necessariamente fálica e patriarcal. Para a autora, construir uma identidade aonde a mulher pode ser apenas o ser natural e eterno é “se retirar” de um embate político-científico que se qualifica enquanto misógino. Em uma genealogia de pesquisas etológicas com símios, Haraway demonstra que, os comportamentos desses animais eram sempre codificados por seus(suas) pesquisadores(as) como constituintes de uma estrutura de dominação masculina. Esses estudos, que teriam como objetivo desvelar a verdadeira natureza constituinte das sociedades humanas, se mostravam apenas uma reiteração e justificativa da manutenção de uma cultura de dominação masculina (HARAWAY, 1992). Sendo assim, a inserção de uma política feminista na produção científica se faz necessária como uma resistência às estruturas que acabam por delinear as técnicas biopolíticas mantidas pelas instituições (HARAWAY, 1997).

Dessa proposta harawayana de “lutar dentro do campo inimigo” – ou, no caso, desconstruir a tecnologia enquanto campo necessariamente “inimigo” – surge um movimento disposto a pensar as ligações das mulheres com a temática das tecnologias e do ciberespaço – formando o que se denominou “ciberfeminismo”. Esse termo nasceu em 1991, trazido por um coletivo de arte australiano chamado *VNS Matrix*, que lançou um manifesto chamado “Ciberfeminismo no Século XXI”, aonde se declaravam como “os vírus da nova desordem mundial, rompendo o simbólico pelo lado de dentro” e advogando

que “o clitóris é uma linha direta para a *matrix*”²⁴. Embora definir totalmente o que é o “ciberfeminismo” seja algo rechaçado pela maioria das(os) autoras(es) – visto que uma definição limitaria a potência desse movimento – essa nomeação acabou sendo dada, primeiramente, a três movimentos distintos: movimentos que se dedicavam a refletir acerca das possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias ao feminismo tradicional – e se ainda era possível manter esse “tradicionalismo” no século XX/XXI (WILDING, 1998), movimentos que pensavam de que forma a rede digital de computadores poderia desconstituir binarismos hierárquicos entre homens e mulheres (BRAIDOTTI, 1996) e quais as decorrências do encontro histórico entre mulheres e as novas tecnologias de informação (PLANT, 1997) – três movimentos possíveis de serem visualizados no próprio *Cyborg Manifesto*.

Sadie Plant (1997) advoga que as mulheres se mostram aptas a lidar com este tipo de tecnologia de informação/educação por sua posição subjetiva em uma sociedade androcêntrica. Para a autora, desde o século XIX existiu uma reiteração de modelos de subjetividade feminina que definiam as mulheres enquanto a antítese dos homens. Enquanto os homens eram considerados racionais, lineares e hierárquicos, as mulheres eram vistas como impulsivas, volúveis e desorganizadas. Assim, as mulheres seriam impróprias para qualquer feito – científico ou artístico – de um real valor progressista ou mesmo civilizatório. Eram, tal e qual, um retrato das históricas freudianas: seres anticivilizatórios, caóticos e incompreensíveis. Sua única real “arte”, de acordo com Sigmund Freud, seria o tear, que, assim como seus pelos pubianos, seria apenas um ato que escondia a falta que estabelecia a própria essência do feminino.

Entretanto, resgatando a figura de mulheres cientistas dos séculos XVIII e XX – mais especificamente Ada Lovelace e Anna Freud – Sadie Plant demonstra que os pensamento de rede, interconexão e não-linearidade já estavam presentes enquanto potência no encontro entre mulheres e os métodos científicos do seu tempo. Assim, a possibilidade histórica do

²⁴ Disponível em <http://www.sysx.org/gashgirl/VNS/TEXT/PINKMANI.HTM>

pensamento sobre redes – descontínuo, contingente, não-hierárquico – se mantinha como possibilidade de uma construção sobre o feminino. As máquinas de programação de *softwares* seriam uma forma de “teares de virtualidades” – ou seja, a configuração de um *software* reside no encontro entre diversas variáveis que não tem um objetivo *a priori*, e tomam forma apenas no seu encontro. Dessa maneira, as questões que, historicamente, sempre foram relegadas ao feminino – e constituídas como hierarquicamente menos importantes – se tornam vitais para o pensamento e processamento de informações no século XXI, ditando uma aliança possível e potente entre mulheres e máquinas.

4.3 - Jogos Digitais e Mulheres: *Girls Games Movement* e *Grrrl Gamers*

Com o nascimento dos movimentos ciberfeministas, no início da década de 1990, a necessidade de se pensar em questões de gênero quando se falava das novas tecnologias se tornava imprescindível para todos movimentos feministas. Assim, o baixo número de mulheres que trabalhavam com tecnologias de informação e ciências informáticas – além do baixo interesse apresentado por meninas em idade escolar nas áreas tecnoinformáticas – se configurava um problema bastante sério. Dessa maneira, alguns pontos acabaram sendo levantados para se pensar no porque dessa falta de interesse feminino nas novas tecnologias. Um desses pontos foi a questão dos jogos digitais.

Se compararmos a relação dos jogos digitais com seu público-alvo, podemos observar que enquanto no início da década de 1980 o foco eram os jogos mais familiares – logo, menos violentos e com propostas menos centradas em uma questão de gênero –, ao final da década e após o *vídeo game crash* de 83²⁵, o foco principal dos jogos digitais passou a ser jovens

²⁵ O *vídeo game crash* foi uma grande baixa na venda de jogos digitais em comparação com a sua produção nos Estados Unidos, que vinha aumentando cada vez mais desde o fim dos anos 70. Essa queda no rendimento acabou por enfraquecer muito a indústria americana, fazendo com que várias empresas falissem. Essa situação se manteve até 1985, com a entrada de empresas japonesas no mercado de jogos digitais americano (Belli e Raventós, 2008).

homens de treze a vinte cinco anos. Na década de 1990 essa já era uma tendência completamente instituída (HERRLING, 2006).

Na metade da década dos anos 1990, a indústria dos jogos digitais novamente voltou a pensar em maneiras de interessar um público feminino. A primeira providência foi adequar os jogos digitais ao que seria o gosto feminino. Assim, preconizou-se a construção de jogos com conteúdo considerado concernente ao seu “universo”. Desse modo, uma infinidade de jogos com temáticas ditas femininas foi incorporada ao mercado (jogos de bonecas, troca de roupas, com a marca Barbie, etc.). De acordo com Justine Cassel e Henry Jenkins (1998), as empresas de jogos digitais entenderam que uma das formas de constituir e manter um público feminino era instituindo um segmento de “jogos femininos”, mas, nessa operação, acabaram colocando as mulheres em posições objetificadas e sexistas.

Em contraponto a esse movimento da indústria, alguns(mas) desenvolvedores(as) de jogos resolveram constituir um movimento que acabou se proclamando *Girls Games Movement* (movimento de jogos para garotas), enquanto o movimento de jogos considerados objetificadores e sexistas acabou sendo chamado de *Pink Games* (Jogos cor-de-rosa). Produtoras especialmente construídas para esses estilos de jogo – tendo a *Purple Moon* como principal referente – tinham como objetivo uma perspectiva demográfica, com menos ênfase em aspectos de uma ultrafeminilidade, e um interesse em construir experiências de jogo baseadas em questões do dia-a-dia de mulheres e meninas. O *Girl Games Movement* também foi o primeiro movimento que se propunha a pensar práticas conjuntas entre desenvolvedores(as) da indústria dos jogos digitais, pesquisadores(as) em estudos de gênero e militantes dos movimentos feministas (CASSEL E JENKINS, 2006).

Nesse mesmo sentido, outro modo de problematizar as questões de gênero no âmbito dos jogos digitais se anunciou. Assim, mais do que movimentos organizados pela própria indústria, foi possível notar uma própria reorganização das jogadoras durante essa época. Henry Jenkins (1998) separa em dois grupos distintos as jogadoras: as *girl gamers* e as *grrrl gamers*. As

chamadas *girl gamers* são aquelas que utilizam os jogos ditos para meninas/mulheres (*Pink Games*). Já as denominadas *grrrl gamers* optam por jogos que são tipicamente pensados para um público masculino, fazendo questão de mostrar-se enquanto mulheres em um ambiente construído, em primeira instância, para homens heterossexuais. Ao invés de requerer um segmento “feminino” próprio, as *grrrl gamers* reivindicam ser representadas em quaisquer jogos. Neste contexto, o autor identifica a ascensão de uma cultura de clãs²⁶ formados inteiramente por jogadoras dedicadas a dar visibilidade e demonstrar sua capacidade competitiva. Assim, jogos se tornaram locais de resistência, negociação e disputa de identidades.

Contudo, apesar de uma interessante proposta para ir além de modelos estereotipados de feminilidades, o *Girl Games Movement* acabou enquanto movimento estruturado no início da década de 2000. Isso aconteceu pelo decadente interesse demonstrado pelos(as) estudiosos(as) com o passar do tempo, e pelas intensas dificuldades em operar com pequenas empresas no mercado de jogos digitais, tendo como consequência o fechamento de muitos estúdios com a proposta do *Girl Games Movement* – incluindo a própria *Purple Moon*. Entretanto, alguns pressupostos do *Girls Games Movement* acabaram por se tornar padrão na indústria dos jogos digitais. Uma das grandes bandeiras do movimento – uma expansão dos conceitos estruturais dos jogos para possibilidades sociais de resolução de problemas – é, hoje, uma constante na indústria, visto que a grande maioria dos jogos mantém conteúdos *online* (logo, necessitando de interação social para o êxito), e os MMOs – que são, por si só, jogos sociais – se tornaram um gênero muito popular e rentável dentro da indústria de jogos (RAY, 2003). Além disso, ao reivindicar jogos com menor “curva de aprendizado” (ou seja, tempo para dominar as principais estratégias dos jogos), o *Girl Games Movement* acabou por potencializar o interesse da indústria nos chamados “jogos casuais”, que

²⁶Clãs são as designações para grupos organizados de jogadores(as). Os clãs costumam disputar partidas de jogos digitais, cujos resultados são postados em sites (oficiais ou não). No *WoW*, as guildas fazem esse papel.

hoje são um dos gêneros mais lucrativos dentro do mercado dos jogos digitais (KAFAI, HEETER, DENNER E SUN, 2006).

4.4 - A Rede Para Além dos Binarismos: A ascendência do *Cyberqueer*

Assim como aconteceu com os movimentos feministas, os movimentos (e concepções teóricas) acerca das identidades lésbicas, gays, bissexuais e transexuais (LGBT) também se modificaram durante a década de 1990. Desde sua popularização pós-Stonewall, na década de 1970, os movimentos pelos direitos LGBT abraçaram uma perspectiva minorizante na definição de suas identidades – ou seja, tomava as sexualidades não-heterossexuais como uma minoria e exceção, sendo a heterossexualidade a norma. Dessa maneira, era interessante a esses movimentos construir “representações positivas” dessas minorias sexuais, afastando-se dos estereótipos lesbigays normalmente visibilizados pela mídia nessa época. Essa política representacional e minorizante de construção de uma identidade, ao mesmo tempo em que buscava uma maior aceitabilidade por parte dos setores sociais mais conservadores, também exercia um efeito regulador e excludente. Centrado principalmente em relações homossexuais masculinos, esses movimentos acabavam excluindo e invisibilizando, entre outros grupos, as mulheres lésbicas e travestis, grupos centrados mais em práticas sexuais do que escolhas de parceiros (por exemplo, sadomasoquistas) (LOURO, 2001) e grupos com práticas controversas, como os *boylovers* (RUBIN, 1993).

Contudo, com o aparecimento da AIDS na década de 1980, grande parte dos esforços em “representar bem” os homens gays se desgastou. Reconhecida como “o câncer gay”, a doença acabou por novamente aumentar a resistência dos setores sociais em relação à homossexualidade. Contudo, nessa época, redes de solidariedade ligadas mais ao combate contra a doença e ao preconceito começaram a surgir. Assim, surgem alianças que não mais tomam a identidade como foco central, entre os movimentos pelos direitos LGBT, familiares e amigos de pessoas doentes, trabalhadores(as) da área da saúde e assistência social, etc. Dentro desse contexto, começam a surgir

estudos de viés pós-estruturalista sobre gênero e sexualidade, que se passou a denominar de teoria *queer*.

A teoria *queer* é uma proposta nascida em departamentos americanos que não eram, em um primeiro momento, ligadas às questões de gênero e sexualidade, como filosofia e crítica literária. O nome *queer*, uma palavra injuriosa da língua inglesa, foi dado a essa tendência de análise para se afastarem dos estudos gays e lésbicos empreendidos na época que mantinham uma perspectiva minorizante, mantendo a heterossexualidade como uma norma. A teoria *queer* vê as sexualidades e os gêneros como construções sociais históricas e contingentes, entendendo como importante a desestabilização das construções estruturais binárias que regem essas relações. Assim, a teoria *queer* passa a ser uma área de estudos que se propõe a manter uma perspectiva anti-assimilacionista, interessada em investigar as sexualidades de uma maneira que contesta categorias e naturalizações das identidades sexuais (MISKOLCI, 2009).

Assim sendo, do encontro dos estudos *queer* com as questões da cibercultura nasce a proposta de *cyberqueer*, termo que surgiu mais ou menos concomitantemente em dois trabalhos. Em um deles, Donald Morton (1995) enxerga nesse movimento uma “subversão imediata”. Para o autor, esta subversão se daria no encontro de duas visões que ainda eram muito recentes – a teoria *queer* e a rede mundial de computadores. A teoria *queer* seria a única capaz de conseguir pensar em um desejo além-identitário, em contraste aos estudos gays e lésbicos, que restringiriam os desejos a identidades lesbigays já constituídas historicamente. Para o autor, a atitude *queer* seria anterior aos próprios estudos gays e lésbicos, e a única forma de questionar a cristalização identitária trazida pela modernidade e pelo materialismo histórico. A rede mundial de computadores também ofereceria uma possibilidade de ir além de um prazer-corpo com práticas como o chamado “sexo virtual”. Tomando como exemplo o sexo por telefone, Morton coloca que os prazeres além-corpóreos seriam uma forma de construir um corpo de desejo puro, de pura potência deleuziana. Dessa forma, construir uma forma de falar de desejo necessitaria a junção destas duas tendências.

Diferente de Morton, no outro trabalho a inaugurar o termo *cyberqueer*, Nina Wakeford (1998) constrói esse termo para visibilizar outras possibilidades de construções não-heterossexuais (ou não-heteronormativas) na recente rede mundial de computadores. Para esta, a rede trazia consigo as possibilidades de encontro fora de um contexto aonde o gênero é necessariamente um dado objetivo, uma dígito que pode – e deve – ser colhido e identificado prontamente no corpo dos indivíduos. Lugares de discussão e debate sobre sexualidades na rede também se mostrariam mais seguros e com menos intervenções injuriosas. Assim, mapeando os locais aonde as identidades LGBTs constituíam ferramentas *online*, a autora vê a existência desses locais como resistências a uma heteronormatividade que vigoraria também em ambientes digitais.

Kate O’Riordan (2007) critica as visões de Donald Morton e Nina Wakenford. A visão de Morton se mostraria tecnoutópica ao extremo, enxergando uma potência subversiva intrínseca no encontro de duas teorias que se constroem como contingentes e circunstanciais. De acordo com a autora, assim como a figura do(a) transexual – que era vista como necessariamente *queer* e desafiadora da regulação binarista dos gêneros e sexualidades – as manifestações LGBTs na rede de computadores também podem se constituir enquanto meras narrações alternativas da estrutura heteronormativa. Quanto ao trabalho de Wakenford, O’Riordan nos coloca que, circunscrevendo a resistência à heteronormatividade a manifestações e formatos prontos, “gruda” necessariamente a proposta da teoria *queer* a certas formas específicas, diminuindo sua potência contestadora.

Capítulo 5: “We’re gay, we play, we’re here to stay: delocamentos, transgressões e defesas contra uma cultura heteronormativa:

5.1 - Fóruns e demais manifestações escritas:

Para analisarmos as formas nas quais a *Proudmoore Pride* tem sido organizada, é importante, primeiramente, investigar as manifestações escritas sobre esta. Isso porque, como já discutimos, se formos levar em consideração o jogo enquanto cultura, para podermos vislumbrar as construções de algumas ideias e manifestações é necessário estar atento às manifestações “extra-jogo”. Assim sendo, as manifestações escritas demonstram as formas às quais questões de heteronormatividade, misoginia e apresentações femininas e LGBTs são construídas dentro do WoW.

Em relação ao material coletado, algumas observações acerca dos funcionamentos dos fóruns são interessantes. Primeiramente, a dinâmica dos fóruns é muito semelhante entre si. Para comentá-los, é necessário o cadastramento no site específico (é necessário dar o nome completo e um endereço de *email* válido em todos estes), com exceção do fórum oficial, aonde são usados os dados da própria inscrição da *Battle.net* (embora o acesso a esses dados não necessite deste cadastro). A exceção desse funcionamento é do *WoWinsider*, que não é um fórum, e sim um blog. Embora não seja um blog oficial da *Blizzard*, o *WoWinsider* é considerado um dos mais importantes e frequentados blogs sobre o *WoW* na internet. Neste, é possível comentar as postagens feitas pela equipe do blog, embora também seja necessária uma inscrição prévia como nos fóruns. Quando postado um comentário, é possível acessar os outros comentários realizados pelo(a) mesmo(a) usuário(a). Uma vez postado um comentário, existe a possibilidade de responder diretamente a ele, ou seja, realizar uma resposta direta a um comentário existente.

5.1.1 - Posts “Pré Parada” – Sobre as definições da Blizzard em relação a sexualidades LGBT

Embora não tenha necessariamente ligação com a organização da *Proudmoore Pride* em si, inicio essa discussão visualizando duas postagens da *WoWinsider* sobre alguns conflitos entre a *Blizzard* e alguns clãs mantidos por LGBTs, denominadas “*Political Correctness Gone Mad?*” (O Politicamente Correto Enlouqueceu?), postado em 28 de janeiro de 2006 e contendo 14 comentários de usuários(as), e “*Blizzard Apologises For LGBT Blunder*” (*Blizzard* se desculpa por “mancada” em relação a LGBTs), postado em 9 de fevereiro de 2006, com 17 comentários feitos por usuários(as).

Tais postagens se referem a uma série de fatos ocorridos em 2006, em que uma guilda europeia estava recrutando em fóruns e canais do jogo membros(as) para uma guilda abertamente amigável a *LGBTs*. Entretanto, os(as) recrutadores(as) desta guilda receberam uma notificação da *Blizzard*, referindo que estes(as) estariam cometendo uma violação da política de jogo, considerando esta divulgação “assédio – orientação sexual”. Quando questionada sobre os motivos desse recrutamento ser considerado assédio, a empresa manifestou-se dizendo que: “Nós determinamos que o anúncio de orientações sexuais não é apropriado para o cenário de *high fantasy* do *World of Warcraft* e, dessa forma, não é permitido”. Além disso, em alguns posts das paradas nesse mesmo site, é relatado que GMs de alguns servidores europeus obrigaram guildas *LGBT* a se desfazerem em 2005, por estarem deixando alguns(algumas) jogadores(as) “desconfortáveis”.

Tais atitudes tomadas pela empresa acabaram gerando maior repercussão do que esperado. Grande parte dos veículos de mídia especializada em jogos digitais reagiu negativamente a essas políticas, acusando a *Blizzard* de impossibilitar guildas assumidamente *LGBTs* para evitar que estas fossem alvo de assédio e hostilidade por parte de outros(as) jogadores(as), o que forçaria os GMs a terem um maior trabalho para o controle deste tipo de ocorrência. Além disso, uma carta aberta à empresa foi assinada por um grupo de acadêmicos(as), trabalhadores(as) de empresas de

tecnologia e jornalistas, pedindo uma maior sensibilidade às questões LGBT dentro do jogo. Estes(estas) afirmavam que a tentativa da *Blizzard* em definir o próprio jargão “homossexual” como necessariamente hostil e difamatório era uma atitude perigosa, não só para o *WoW*, mas para qualquer plataforma de interação social online.

Entretanto, algum tempo depois, a *Blizzard* voltou atrás em suas investidas em relação ao banimento da “sexualidade” no jogo, prometendo inclusive treinamento especial para GMs sobre questões de diversidade sexual e um compromisso em manter maior controle em relação ao assédio sofrido por aqueles(las) que se assumem abertamente como LGBTs, além de um pedido público de desculpas a todos(as) os(as) jogadores(as) envolvidos(as).

Embora estes episódios tenham reduzido as tensões entre a *Blizzard* e jogadores(as) LGBTs em nível institucional, é bastante aparente o fato de que a existência de uma visibilidade da diversidade sexual ainda é encarado como um problema para alguns(mas). Reproduzo aqui comentários escritos por leitores(as) do *WoW Insider* nessas duas postagens²⁷:

“Esse é o meu problema com isso; crianças jogam este jogo, e a sexualidade não tem lugar em um mundo de elfos & dragões”.²⁸
(*WoW Insider*, 2006)

“A *Blizzard* deveria tirar a sexualidade do jogo. Aqui não é o lugar disso. Algumas pessoas acabam fazendo algumas colocações e deixam toda a comunidade em polvorosa. Isso é o que realmente me irrita nos grupos LGBT. Eles não fazem metade de suas coisas porque acham que é o certo. Eles fazem a maioria de suas coisas para esfregarem sua sexualidade na cara das pessoas e quebrarem as normas sociais. Eu sou a favor de direitos iguais, mas esse tipo de coisa realmente me irrita. Deixe isso fora do jogo. 99% do tempo a sexualidade é deixada fora do jogo. É um jogo de RPG com polígonos, não existe muito sexo que possa existir ali, você não pode fazer nada de verdade. Por que se preocupar sobre isso. Se você vai demonstrar amor ou sexualidade em uma maneira além de amigável faça isso no privado ou fora do jogo. Nós temos dragões para matar e portais para abrir. Fuja e mate coisas.” (*WoW Insider*, 2006)

²⁷ Mesmo entendendo que, de acordo com as regras da ABNT, citações com menos de quatro linhas não são recuadas, e que citações literais recuadas não são dotadas de aspas iniciais, manterei essas citações assim, entendendo ser interessante para destaca-las do resto do texto.

²⁸ As passagens retiradas dos blogs são traduzidas a não ser que seja explicitado o contrário.

“Eu não estou tão certo de ter toda a informação, mas eu concordo com o(a) GM original e aqueles(as) que querem a sexualidade fora do jogo. Existem alguns tópicos que causam muita tensão e conflito como preferência sexual, religião, política, etc. Eu não acho que o fato de eu não querer estes elementos em meu MMORPG seja uma coisa ruim. Qual é o limite? Esses tópicos dividem jogadores(as) e acabam com os motivos de jogar estes jogos em primeiro lugar, comunidade e cooperação.” (*WoW Insider*, 2006)

“Ótimo. Meu irmão tem 11 [anos], e joga este jogo, e ele é tipo... completamente inocente em relação ao sexo, e eu espero que ele fique assim até que esteja pronto. Eu não quero que alguém online acabe explicando para ele sobre pássaros-e-abelhas, as abelhas-e-abelhas, ou os pássaros-que-querem-ser-abelhas ou qualquer coisa assim. Ele é só uma criança, e se todas essas coisas atraírem mais homossexuais, lésbicas e transgêneros para o jogo, é melhor que a *Blizzard* tenha um melhor trabalho mantendo as manifestações destes(destas) jogadores(as) para eles mesmos.” (*WoW Insider*, 2006)

Entretanto, algumas postagens fazem um contraponto interessante a essas observações, demonstrando que o jogo está, de qualquer forma, ligado a uma sexualidade heterossexual:

“Parece que a *Blizzard* enlouqueceu quando confrontada com um assunto tão delicado e tentou resolver esse problema fazendo um apelo para afastar toda a ‘sexualidade’ do jogo (apesar dos óbvios símbolos sexuais heterossexuais ostentados por vários[as] personagens[as]). Foi uma maneira ruim de lidar com um assunto difícil (ou seria ‘evitar completamente um assunto difícil?’).” (*WoW Insider*, 2006)

“(...) O jogo inteiro está transbordando heterossexualidade! As fêmeas humanas e elfas da noite, para não mencionar as succubi²⁹, são obviamente construídas para atrair homens heterossexuais. O fato de existir uma população por si só já implica que os(as) personagens estão fazendo sexo e se reproduzindo.” (*WoW Insider*, 2006)

Existem, nessas manifestações apresentadas, duas ideias que serão muito reiteradas por aqueles(as) jogadores(as) que não concordam com a manifestação das diversidades sexuais no *WoW*. A primeira delas é que existe uma barreira bem constituída entre o que seria o mundo “real” e o que seria o mundo “virtual”. O lugar das sexualidades seria, então, o mundo “real”, aquele em que se podem “fazer coisas”. Ou seja, existiria uma ligação muito clara e

²⁹ *Succubi* – coletivo de *succubus* (súcubo) – são demônias que seduzem seres mortais para corrompê-los. Estas são referenciadas em textos religiosos cristãos, mas são presentes com certa frequência em cenários de *high fantasy*.

direta entre as questões de identidade sexual com os atos sexuais em si, e a implicação que a restrição das possibilidades sexuais corpóreas que existem nos meios virtuais inutilizaria a noção de sexualidade.

A segunda ideia que se faz visível é que as questões relativas às sexualidades não-heterossexuais dentro do *WoW*, além de desnecessárias, são um assunto necessariamente polêmico e perturbador. Essas questões desvirtuam o jogo, o levam para longe de seu dito “objetivo original” – opinião essa que também fazia parte da primeira manifestação da *Blizzard* a respeito do assunto. Discussões relativas à sexualidade das pessoas que jogam trariam desconfiança ao jogo. Essa constatação nasce da forma como as lutas de movimentos sociais LGBT aparecem “fora” do jogo – quebrando normas sociais e fazendo questão de se mostrarem à comunidade não-LGBT. Esse “se mostrar” é colocado como algo irritante – afinal de contas, por que necessitariam os(as) homossexuais de se mostrarem, se os(as) heterossexuais não o fazem? Essa visibilidade também aparece muito frequentemente como uma ameaça à sexualidade das crianças que, expostas a possibilidade de existência de modos de vida não-heterossexuais, podem adotar esse “estilo de vida”.

Dessa forma, vejo que existe uma diferenciação binária, por parte de jogadores(as) que não concordam com a visibilização de identidades sexuais LGBTs no *WoW*, entre modos de ser heterossexuais e não-heterossexuais. Foucault (1986), sobre a questão do nascimento da homossexualidade – mais especificamente do indivíduo homossexual – constata que, a grande diferença entre o sodomita (figura presente desde a idade média) e o homossexual (figura nascida no século XIX), é que enquanto o sodomita era um reincidente, o homossexual era uma espécie. Ou seja, enquanto o sodomita era simplesmente um indivíduo que praticava um ato ilícito e imoral em mais de uma ocasião, o homossexual era uma nova espécie, um novo ser humano.

Weeks (2000) nos coloca que, com o nascimento do homossexual enquanto espécie, foi necessário a construção da noção de heterossexual. A questão da normalidade sexual – a heteronormatividade – foi constituída

enquanto contraponto da homossexualidade, em uma completa diferenciação. Assim sendo, embora constituídos enquanto um mesmo movimento, a heterossexualidade e a homossexualidade como construção social são normatizadas. Assim, como podemos ver nas respostas que contrastam e respondem os comentários contrários à visibilização de guildas LGBT, a constante presença de símbolos sexuais heterossexuais não é considerada, por si mesma, como material para uma discussão sobre “sexualidades”. Essa heteronormatividade fica, então, invisibilizada enquanto questão, se tornando inquestionável. A sexualidade heterossexual – por ser a sexualidade “normal”, “corriqueira” – não é vista como incorreta ou abusiva às crianças, fazendo com que as sexualidades e modos de vida não-heteronormativos – construídos como seu contraponto – pareçam ultrassexuais, perturbadores e inadequados. Assim, enquanto a existência de uma guilda LGBT necessariamente traz uma discussão sobre *WoW* e sexualidades – tendo como um dos principais focos a hipersexualização –, a construção gráfica erotizada não levanta tais discussões, por ser – como dizem alguns comentários – heterossexual.

Este estatuto, de que a não-heterossexualidade é necessariamente problemática, foi, em um primeiro momento, definido pela empresa do jogo, ao qualificar as palavras como “gay”, “bicha” ou “LGBT” como necessariamente ofensivas e injuriosas. Para Eribon (2007), a injúria pelas quais os sujeitos que ostentam modos de vida não-heteronormativos são expostos é fundante de sua condição anormal, e a manutenção de palavras como “bicha” ou “sapatona” como xingamentos é vital para esta dinâmica. Embora nessa discussão – e nas posteriores – raramente se veja essas palavras sendo usadas como xingamento às pessoas que são abertamente LGBTs, o que mais aparece é uma construção desses termos como xingamentos “genéricos”:

“Eu vou mudar de opinião quando as pessoas forem suspensas por chamarem outras pessoas de ‘bichas’, ou dizerem que alguma coisa é ‘tão gay’. Isso é 100x pior do que alguém divulgando uma guilda amigável a LGBTs. Eu estou muito perto de cancelar a minha conta por causa disso.” (*WoW Insider*, 2006)

“(...)Neste caso, foram os(as) jogadores(as) homossexuais que quiseram escapar de outros(as) jogadores(as) que usavam palavras como bicha ou gay, então não são eles(elas) que estão tentando tirar a sexualidade do jogo, e não o contrário?” (*WoW Insider*, 2006)

“ (...) Quando as pessoas usam palavras como gay ou bicha de uma forma injuriosa não tem nada a ver com sexualidade, e tudo a ver com preconceito e intolerância. Eu prefiro guildas LGBTs porque o preconceito não está presente... a oportunidade para falar francamente sobre si mesmo assim como todas as privilegiadas pessoas heterossexuais fazem deveria existir.” (*WoWinsider*, 2006)

Para além dessas questões, o que se vê também é uma tentativa de “blindar” a chamada *high fantasy* de uma “ameaça LGBT” – outro argumento usado pela *Blizzard* em sua primeira manifestação. A existência da diversidade sexual deturparia a *high fantasy* enquanto construto cultural, relegando a existência de uma não-heterossexualidade dentro deste cenário a uma total ridicularização. Vemos isso, por exemplo, em um dos comentários de um leitor da postagem:

“(...) eu já me sinto incomodado o suficiente sendo importunado por movimentos de direitos gays na vida real. Eu pensei que essa fosse a razão dos MMORPGS existirem, escapar da realidade. A última coisa que quero é ser cantado por um anão gay. Não, obrigado.” (*WoWinsider*, 2006)

Stevi Jackson (2005) traz que, ao contrário de identidades lésbicas, gays e transexuais, que são mais facilmente visualizadas enquanto politicamente construídas, e mantidas como formas históricas de resistência à heteronormatividade, as identidades heterossexuais – exatamente por serem normativas – não se sustentam por si só, necessitando uma ligação mais próxima com as relações de gênero. Dessa forma, a heterossexualidade normativa enquanto construto identitário só é possível na manutenção das relações de gênero enquanto binárias e excludentes, além da necessária naturalização destas relações de gênero e sexualidade.

Estas discussões acabaram trazendo a tona não apenas discussões sobre sexualidade, mas também sobre gênero, e sobre o quanto assumir-se não só LGBT, mas também mulher, podem trazer problemas aos(as) jogadores(as) nas relações sociais intrajogo, como é visto em uma das postagens reproduzida abaixo:

“Então por que é válido existir uma guilda que proíbe mulheres no servidor Khaz’Goroth? Eu não sei se eles se chamam exatamente

assim, mas eles com certeza se divulgam desta maneira e assumem que nenhuma mulher é aceita quando perguntados sobre o assunto. E não é raro que postagens sobre grupos digam explicitamente que os candidatos devem ser homens. Se não é permitido divulgar guildas baseadas na sexualidade, então não deveria ser permitido divulgar guildas ou grupos baseados no gênero.” (*WoW Insider*, 2006)

Christian Schmieder (2009), coloca que a literatura e outros produtos construídos com a temática *high fantasy* costumam ter dificuldade em abordar questões mais diversificadas se tratando de gênero e sexualidade. No *WoW*, a questão do sexo é binária ao extremo, com a necessidade de escolha entre “masculino” ou “feminino” na criação do avatar. Apesar da possibilidade de customização dos avatares em sua criação (como foi discutido no capítulo II) essas se limitam a parte do rosto e alguns acessórios, sendo os corpos sempre iguais, dependendo da raça e sexo escolhidos. Esses são sempre estereotipados de acordo com os referenciais de beleza caucasiana – corpos dos machos são sempre muito musculosos, e corpos das fêmeas são sempre atléticos e curvilíneos, variando muito pouco de acordo com a raça escolhida.

Andrea Rubenstein (2006) demonstra que, na versão *alpha*³⁰ do jogo, os avatares masculinos e femininos das raças ostentavam uma anatomia muito mais próxima, com um nível menor de dimorfismo sexual. Entretanto, essa construção gráfica foi modificada a pedido dos(as) próprios(as) jogadores(as), que consideravam as mulheres “feias demais”.

Porém, esta mesma cultura *high fantasy* pode ser usada também enquanto resistência a essa necessidade de demarcação binária dos sexos/gêneros. Em 2006, quando lançou a expansão *Rise of The Lich King*, a *Blizzard* resolveu inserir uma raça chamada *Blood Elves* (Elfos do Sangue) que, ao contrário dos *Night Elves* (Elfos do Noite), teriam como principal referência os(as) clássicos(as) elfos(fas) de Tolkien. Estes(as) elfos(as) seriam seres de uma beleza andrógina, com a diferença entre machos e fêmeas sendo

³⁰ A versão *alpha* de um jogo é a primeira versão pública do jogo, feita para os primeiros testes com jogadores(as), para avaliar suas respostas em geral. Após essa versão, costuma-se criar uma versão para testes um pouco mais próxima do que o jogo realmente parecerá na sua versão final, chamada de versão *beta*.

muito menos acentuada em comparação a outras raças. Nesse momento, a comunidade de jogadores(as) se dividiu em duas opiniões – uma delas de que era necessário um maior dimorfismo sexual desta raça, já que a distinção entre homens e mulheres era importante, e uma outra opinião de que a referência tolkieniana de androginia deveria permanecer, por esta ser central na própria definição do que seria *high fantasy*. Ao final deste debate, a empresa resolveu modificar um pouco os *Blood Elves* masculinos, dando-lhes um pouco mais de massa muscular. Ainda assim, esta raça é considerada como “menos masculina”, sendo descrita com conceitos como metrosssexualidade ou homossexualidade. Esta identificação também é aceita – e bem vista – pelos(as) jogadores(as) LGBT do jogo (Sundén, 2006; Schneider, 2009).

Embora nessas discussões a *Proudmoore Pride* enquanto movimento não esteja presente – ela aparece no *WoW Insider* apenas a partir de 2008, embora o site oficial da parada, da *Taint* e da *Stonewall Family* apontem que esta é realizada desde 2006 – é possível notar que discussões sobre as questões de gênero e sexualidade já estavam visíveis. Essas discussões não se limitavam a questionar uma representatividade feminina ou LGBT nestes jogos, mas também a própria noção de até onde é importante – eticamente e em relação ao jogo em si – se atentar a estas questões dentro do universo dos MMORPGS.

5.1.2 - Divulgações da parada:

A partir de 2008 é possível encontrar divulgações da parada em vários sites da internet. Encontrei divulgações no *WoW Insider* (nos anos de 2008, 2009 e 2011), além do site oficial da guilda *Spreading Taint*, uma das guildas organizadoras da *Proudmoore Pride*.

No ano de 2008, o *WoW Insider* entrevistou um dos líderes da *Spreading Taint*. A postagem faz parte de uma “coluna” regular do blog, chamado “*15 minutes of fame*” (15 minutos de fama), que versa sobre diferentes formas de se jogar o *WoW*. A postagem que se tratava das guildas LGBT se chamava “15

minutes of fame: Proudmoore Guild Plays Out LGBT Pride” (15 minutos de fama: Guilda de Proudmoore Joga com Orgulho LGBT³¹), postado em 21 de outubro de 2008, com 384 comentários de usuários.

Nesta entrevista, conhecemos melhor a *Spreading Taint* (“Mácula que se Espalha”). Ela é considerada a maior guilda amigável a LGBTs pertencente à facção da Horda, com cerca de 2.000 membros espalhados em onze “sub-guildas”³². A *Spreading Taint* se considera “irmã” de uma guilda que segue os mesmos princípios, mas se localiza na facção da Aliança, que se chama *The Stonewall Family* (A família Stonewall). A *Proudmoore Pride* é organizada primariamente por estas duas guildas, que marcham em rotas separadas e se juntam para a chamada *after-party* em um campo neutro. Ambas fazem parte de uma agremiação guarda-chuva de guildas LGBT em diferentes MMORPGS (como *Warhammer Online* e *City of Heroes/Villains*) chamada “*Rough Trade Gaming Community*”³³. O entrevistado também comenta que 90% da guilda é formada por homens, 9% de mulheres e 1% por “indefinidos”, e que apesar de existirem membros heterossexuais, estes quando descobertos se tornariam “semi-celebridades”, por sua raridade.

Inicialmente, temos contato com algumas informações importantes – tanto na entrevista como nos comentários – do porque de existir uma guilda que se defina como “amigável a LGBTs”. Quando perguntado o motivo de estar em uma guilda que faz alusão a sexualidades, o entrevistado responde:

“(…) Mas eu queria tentar algo com a Horda, e escapar dos usuais ‘essa dungeon é gay’, ‘eu não estava preparado para essa batalha, sua bicha’, e outros ataques verbais tão comuns em outros servidores. Eu sou durão – mas todo esse lixo cansa quando esses termos são usados tão comumente como expressões”. (*WoW Insider*, 2008)

³¹ “Plays out” serve também como um trocadilho em inglês, que significaria algo como “jogar fora do armário”.

³² Por ter um número máximo de participantes, guildas que tem um grande número de jogadores(as) acabam se partindo em várias guildas menores, que acabam se chamando “sub-guildas”. Essas sub-guildas tem nomes que identificam sua afiliação maior (como *Tainted Love* ou *The Taint*, no caso da *Spreading Taint*).

³³ *Rough Trade* é uma expressão sem equivalente em português, ligada a, ao mesmo tempo, à prostituição masculina, sexo entre homens e BDSM (sodomismo).

Nos comentários podemos ver os motivos que levam os(as) jogadores(as) a estar em uma guilda dita amigável a LGBTs, e o porque essa acaba sendo importante – e, às vezes, vital – para que jogadores(as) se mantenham no jogo:

“(…) Existe um monte de conversas hetero-orientadas (referência sobre namoradas/os, esposas, etc), e isso é parte do jogo também. Uma guilda para os LGBT é uma forma de aproveitarmos os aspectos sociais do jogo sem ter de nos preocupar com reações homofóbicas tão comuns online” (*WoWinsider*, 2008)

“Muitas pessoas insistentemente perguntam ‘por que se juntar a uma guilda LGBT?’, pois gênero/sexualidade é algo que não deveria importar na hora de escolher uma guilda. Em um mundo ideal, não importaria. Porém sendo mulher, posso dizer que gênero é sim um problema. Eu não sofri o inferno que algumas outras jogadoras que eu conheço sofrem, mas existem homens que acham que garotas não podem jogar ou que são todas umas choronas.” (*WoWinsider*, 2008)

“Nossa guilda existe para que possamos jogar com pessoas que sabemos que não nos discriminam e compartilham coisas em comum. É muito parecido com guildas de pessoas que vivem em certos locais, ou guildas de fãs de alguma coisa, ou guildas orientadas apenas para PvP – nós queremos jogar com pessoas aos quais nos adaptamos.” (*WoWinsider*, 2008)

Para Foucault (1986), a resistência aparece enquanto uma faceta inerente às relações de poder (que não é hierárquico, e sim um jogo de forças criador de sentidos, verdades e modos de ser). Ela não se daria por pura contraposição, ou seja, como uma “recusa” a entrar em jogos de poder, mas sim na forma de disputas políticas por visibilidade enunciativa e possibilidades de constituições intersubjetivas. Dessa forma, a construção de uma guilda LGBT pode ser vista como uma forma de resistência, visto que os(as) membros(as) dessa não se recusam a (literalmente) jogar o jogo, ou escondem-se, mas constroem estratégias que visam usar mecanismos presentes no próprio jogo para protegerem-se e, ao mesmo tempo, fugir de uma invisibilização ou de uma visibilização abjeta causada pela construção inicialmente heteronormativa do *WoW*.

Entretanto, para além das guildas LGBT presentes, o próprio servidor de *Proudmoore* aparece como um servidor mais amigável aos LGBTs. Isso é colocado na própria entrevista e pelos comentadores desta:

“[Proudmoore] É um reconhecido refúgio LGBT, embora por isso atraia também uma boa taxa de preconceituosos” (*WoWinsider*, 2008)

“Eu estou em Proudmoore desde o primeiro dia do jogo, e eu realmente gosto do fato de termos tanta diversidade no servidor. Eu creio que o fato de termos – (o que, 6?) grandes guildas LGBT ajuda muito em fazer com que as pessoas notem/aceitem as diferenças.” (*WoWinsider*, 2008)

[em resposta a um jogador queixoso de outros servidores] “Venha pra Proudmoore, por favor! Você não merece se sentir assim!” (*WoWinsider*, 2008)

A rede mundial de computadores, inicialmente entendida como uma estrutura privilegiada para a convivência LGBT e uma ferramenta que possibilitaria um questionamento da necessidade binária de separação entre os gêneros e sexualidades acabou por criar os seus próprios guetos. O anonimato oferecido pela rede, apesar de possibilitar a LGBTs maneiras de relacionar-se com menores índices de violência física (O’RIORDAN E PHILLIPS, 2007), também facilitou manifestações homofóbicas e de ódio. Assim, tendo evoluído como uma facilitadora de redes de sociabilidade e uma plataforma de venda de serviços para públicos específicos, o público LGBT acabou se restringindo a espaços pré-definidos da internet, que são reconhecidos por sua segurança e menor índice de manifestações injuriosas, e, ao mesmo tempo, especializados em oferecer serviços para esse segmento da população (PHILLIPS e CUNNINGHAN, 2007). Além disso, em um dos comentários é citado que conversas sobre “namoradas/os e esposas” seriam conversas necessariamente hetero-orientadas – ou seja, novamente, se reitera a ideia de uma diferenciação binária – heterossexuais e homossexuais são necessariamente diferentes – e heteronormativa. Esse comentário acaba remetendo à também já citada crítica de Kate O’Riordan (2007) ao conceito de Donald Morton sobre o *cyberqueer* que, longe de necessariamente aludir ao fim dos binarismos de gênero e sexuais, a rede mundial de computadores pode simplesmente manter esses referenciais.

Porém, embora a situação de jogadores(as) femininas e/ou LGBT seja mais cômoda no servidor de *Proudmoore*, fora desse esses(as) ainda enfrentam dificuldades e restrições ao seu jogo, caso resolvam compartilhar

dados sobre sua sexualidade ou gênero. Embora a questão LGBT pareça ser, em primeiro momento, a mais afetada, a visão de que as mulheres são jogadoras problemáticas – jogariam mal, entrariam com pouca frequência e costumam trazer conflitos pessoais para as guildas – é bastante evidenciada pelos(as) jogadores (as) (WILLIANS, DUCHENAUT, XIONG, ZANG, YEE E NICKELL, 2006.) A alternativa, tanto para jogadores(as) LGBT quanto para jogadoras heterossexuais é, às vezes, “o armário”:

“Sendo um jogador gay, eu ainda sinto necessidade de me resguardar (eu não estou jogando na casa do meu namorado, estou jogando na casa do meu ‘amigo’) quando jogo nessas guildas (não LGBT) por mais que existam regras para coibir agressores(ras), etc., isso não quer dizer que essas pessoas não vão me odiar pelo que sou.” (WoWinsider, 2008)

“O World of Warcraft é o único lugar aonde não saí do armário. É horrível toda vez que eu faço login saber que eu tenho de esconder o que sou para poder jogar. Eu evito falar coisas em todas as guildas que tenho estado com medo de ser expulso do servidor.” (WoWinsider, 2008)

“Como mulher, eu concordo plenamente com o comentário sobre mulheres que não se assumem com medo de que as pessoas vão assediá-las.” (WoWinsider, 2008)

“Algumas mulheres não ficam espalhando que são mulheres porque não querem ser cantadas ou marginalizadas enquanto mulheres. Não é uma ‘fraqueza de caráter’ quando isso acontece o tempo inteiro.” (WoWinsider, 2008)

Podemos notar, dessa forma, que a guilda Taint tem como objetivos se proteger de violências externas, interações sociais íntimas não-homofóbicas entre membros e uma possibilidade identitária de jogo coletivo. Contudo, a existência da *Spreading Taint* acaba por trazer ao menos outras duas questões à tona. A primeira delas é que, em uma guilda que se caracteriza por algo visto inicialmente como além-jogo, como parte da “vida real”, (em contraponto à “vida virtual”) que se importa com a necessidade de um respeito e cuidado às relações interpessoais e às palavras e termos utilizados – e aonde os temas da injúria e tolerância são centrais – existe a possibilidade de que esta proposta interesse a jogadores(as) (principalmente jogadoras) que também queiram escapar de um ambiente agressivo e competitivo, e se interessem por firmar

relações sociais mais sólidas do que aquelas que o jogo inicialmente ofereceria:

“Acontece que eu sou uma mãe de meia idade, heterossexual, e sou uma feliz membra da Taint. Eu deixei a minha última guilda por pessoas chamando outras de bichas. Eu achava esse tipo de fala ofensiva. A Taint pode ser vulgar, às vezes, mas a minha guilda é demais, e tira tempo para me ajudar várias vezes. Eu tenho um sentimento de família aqui. Ah, e todos os meus(minhas) amigos(as) heteros que jogam WoW são da Taint.” (WoWinsider, 2008)

Outra questão que, inicialmente, pode ser vista como “colateral”, é que a existência de uma guilda construída necessariamente em apoio a uma questão identitário-sexual, o tema da diversidade e das sexualidades necessariamente vem à tona de maneiras nem sempre restritas em uma discussão polarizada no binômio homossexual-heterossexual. Nos comentários, acompanhei como praticantes de diferentes práticas sexuais, ou “estilos de vida” – no caso, *furries*³⁴, *swingers* *BDSM*³⁵ e *poli-pagãos*³⁶ – dizem se sentir mais “representados” e “aceitos” no jogo sabendo que a questão sobre as sexualidade não é esquecida ou plenamente ignorada, e vendo que existe uma possibilidade de confrontar uma “normalidade sexual” presente.

Essa visão – de que uma apresentação política de jogadores(as) LGBT dentro da cultura de jogos digitais é importante – também parte de jogadores(as) aos quais, inicialmente, não se esperaria apoio a essa causa. Cristãos(ãs), republicanos(nas) de meia idade, e outros(as) jogadores(as) declaradamente heterossexuais manifestam-se abertamente a favor da existência e visibilidade da *Spreading Taint* e contra o preconceito e usos ofensivos da linguagem. Além disso, também visualizei manifestações de que o aparecimento da política dentro dos jogos digitais é um direito dos(as)

³⁴ *Furries* são praticantes de um tipo particular de *cosplay* (prática de se vestir como personagens de quadrinhos, animação japonesa ou personagens de jogos digitais), que se transvestem de animais antropomórficos. A prática desta categoria de *cosplay* para fins sexuais não é incomum.

³⁵ A prática mista de *swing* – troca de casais – com *BDSM* – sadomasoquismo.

³⁶ Forma específica de *poliamor* (*poligamia consensual não-androcêntrica*), baseada em considerações *pagão-religiosas celtas*.

jogadores(as), e essa luta por direitos apenas beneficiaria a cultura dos jogos digitais em si, trazendo mais credibilidade para a comunidade *gamer*. Tais manifestações, longe de pregarem uma adesão identitária, apostariam na possibilidade de pluralidade dos sujeitos, entendendo a constituição de identidades homogêneas como um processo normatizador, e que esse processo destoaria de um processo de diversidade sexual como uma valência política que é necessária. Assim, a heteronormatividade seria entendida enquanto limitadora simbólica também para a heterossexualidade, e que sua manutenção acabaria por engessar as formas como a cultura entende as relações entre gêneros e sexualidades (SANTOS, 2005).

Entretanto, esse questionamento da normatividade sexual, e a impossibilidade de se ignorar as diversidades – dentro e fora de um jogo digital – é uma grande preocupação para uma parte de jogadores(as) de *WoW*. Novamente, a sexualidade é vista, por alguns(mas) jogadores(as), como um problema social – pertencente ao “mundo real”, não ao “mundo virtual” – que deveria se manter fora do jogo, por este ser um assunto controverso e necessariamente problemático:

“Por favor, limitem sua política pessoal e sentimentos de “coração partido” aos fóruns dedicados a essa ideologia de auto piedade. A maioria das pessoas que joga *WoW* e leem este site não estão nem um pouco interessadas no que um blog de jogo pensa/sente em relação a um problema social.” (*WoWinsider*, 2008)

“Vocês não podem MESMO deixar isso fora do jogo? Essa luta por reconhecimento e para chamar a atenção continua até em jogos virtuais?” (*WoWinsider*, 2008)

“Eu não sou contra-LGBT, eu só não sei o que isso [tolerância] tem a ver com um jogo online.” (*WoWinsider*, 2008)

Essa visibilização de modos de vida não-heteronormativos, além de trazer essas duas consequências que já foram discutidas, também traz uma discussão sobre o que seriam os homossexuais ou a homossexualidade. A posição de jogadores(as) contrários(as) à importância de uma demarcação LGBT dentro do jogo se utilizam de variados argumentos. A homossexualidade, para alguns(mas) jogadores(as) é um pecado (levando em consideração a Bíblia, principalmente o livro do Levítico), uma doença (comparado ao câncer,

autismo ou esclerose múltipla), e anti-evolutiva (pelo sexo entre duas pessoas do mesmo sexo não gerarem descendentes – logo, enfraquecendo a espécie), novamente (e insistentemente) como prejudiciais às crianças (por ensinarem as crianças a serem LGBTs), prejudiciais a economia e ao desenvolvimento dos países (por não terem filhos gastam menos e atrasam a economia, além de não investirem em escolas), uma perversão e um problema psicológico (por terem uma sexualidade muito desinibida e pública).

Todos esses tópicos são exaustivamente discutidos. Às vezes, as respostas são feitas dividindo um comentário anterior por tópicos, e respondendo tópico a tópico, como é comum de se encontrar em fóruns da internet, com uma resposta questionando todo o texto do(a) “adversário(a)” e este, após, tendo uma contra-resposta do mesmo modo e assim por diante. Nessas respostas, tenta-se advogar uma posição dos modos de vida não-heterossexuais quase binariamente contrária a dos argumentos antes citados, tentando reverter essa posição usando a mesma lógica. Nesses argumentos os(as) homossexuais são pensados enquanto naturais (pelo fato de existirem outros animais que também mantém relações sexuais com o mesmo sexo), não pecadores(ras) (questionando o livro do Levítico³⁷ e utilizando passagens da Bíblia sobre “não questionar a fé do próximo”), como forma de evolução da espécie (homossexualidade como um comportamento evolutivo em razão da superpopulação de seres humanos), como não prejudiciais às crianças (pela homossexualidade ser inata e não uma “doutrina”), como fomentador da economia (por casais homossexuais investirem em áreas diferentes de heterossexuais, diversificando a indústria) e como um espectro psicológico “normal” (de acordo com as resoluções da APA³⁸).

³⁷ O livro do Levítico é um dos livros mais polêmicos nos tópicos, por sua consideração religiosa ser apenas parcial. Além da proibição da sodomia, o Levítico também condena a morte qualquer um(a) que trabalhe aos domingos ou a qualquer filho(a) que se oponha ao pai, proíbe aos indivíduos se alimentarem de seres marinhos não escamosos, proíbe qualquer contato com mulheres durante o seu período de menstruação, legitima a escravidão entre outros comportamentos ignorados pelas doutrinas cristãs.

³⁸ Associação Psiquiátrica Americana, que deixou de considerar a homossexualidade uma doença a partir de 1975.

Gayle Rubin (1993) nos traz que existiriam, em nossa sociedade, áreas de maior ou menor aceitação de práticas sexuais. Os relacionamentos homossexuais estariam, de acordo com a autora, em uma área de transição: sua aceitação enquanto prática estaria largamente ligada à possibilidade de assimilação da homossexualidade a fundamentos e práticas sociais da heterossexualidade e da própria fundamentação moderna de sexualidade – natureza, normalidade, monogamia, entre outros. Dessa forma, a tentativa de mostrar a homossexualidade como natural, não pecadora, evolutiva, não prejudicial a crianças e economicamente interessante teria como objetivo regulamentar as práticas homossexuais como normais, como se essa fosse a melhor alternativa para que tais pessoas sejam passíveis de direitos políticos. Tal construção também ocorreu com os direitos das mulheres e o movimento feminista, tanto lésbico quanto heterossexual, nos anos 80. Estes movimentos intensificaram esforços para causas mais voltadas aos direitos reprodutivos e de violência contra mulheres, em detrimento a críticas a organização heteronormativa do casamento e à monogamia compulsória, que estavam presentes nos anos 1970 (JACKSON E SCOTT, 2004).

Porém, um dos movimentos em que essa tentativa de “emparelhamento” entre homo e heterossexualidade não é visível – e, aparentemente, nem mesmo desejável – é quando vem à tona a questão das paradas de orgulho LGBT – incluindo aqui a *Proudmoore Pride*. A *Proudmoore Pride* é o centro da postagem da *WoWinsider* de 2011, chamada “*The Classifieds: 7th Annual Proudmoore Pride Parade*” (Classificados: 7ª. Parada do orgulho de *Proudmoore*), postado dia 15 de junho de 2011, tendo 66 respostas à postagem inicial. Essa postagem é, como o *15 minutes of fame*, uma “coluna” do blog que, semanalmente, divulga eventos coletivos do *WoW* (paradas, recrutamento de guildas, etc.). Embora não verse somente sobre a parada, essa é o principal anúncio da postagem – contendo, inclusive, o cartaz desta.

Os cartazes da parada (que podem ser encontrados desde 2009) são sempre muito coloridos, construídos com avatares e imagens do próprio jogo, às vezes modificados manualmente (na maioria das vezes, para que fiquem mais coloridos). A partir de 2010, as paradas começaram a ter subtítulos de

acordo com o ano. Em 2010 o seu subtítulo foi “*The Last Dance*” (A Última Dança), visto que 2010 foi o último ano em que a *Proudmoore Pride* pôde manter o seu percurso original (mais detalhes em relação ao percurso da parada serão explorados no segmento a seguir). Em 2011 o subtítulo era “*Coming Together Again*” (Nos Juntando Novamente), em relação ao novo trajeto da parada. Além desses detalhes coloridos, é bastante interessante ver que os cartazes levam, em sua parte de baixo, os nomes de jogadores(as) falecidos(as) – juntamente com os nomes de seus(as) PCs. Nos fóruns do site oficial da *Spreading Taint* é possível ver postagens como a que reproduzo a seguir:

“Eu gostaria de agradecer a todos(as) por oferecerem este evento ao meu tio. Ele lutou durante 21 anos contra a HIV/AIDS e ela finalmente venceu. Ele devotou seu tempo à guilda e muitos(as) dos(as) membros(as) eram seus amigos. A guilda era sua família nesses tempos difíceis e por isso agradeço a todos.” (*WoW Insider*, 2008)

Judith Butler (2003) coloca que, quando se faz parte de uma comunidade como a LGBT, que é considerada menos humana, mais suscetível a violências – físicas e simbólicas – e sendo facilmente invisibilizada – ou visibilizada de um modo abjeto –, o luto deve ser sempre politizado. Dessa forma, é possível ir “além de si mesmo”, considerando a questão das vivências LGBT como importantes e passíveis de luta, ao mesmo tempo em que não se coloca como necessária uma política de identidades fixas.

Também foram encontradas discussões acerca da parada de 2011 no fórum oficial da *Blizzard*, chamada “*Proudmoore Pride-Date Correction/Explanation*” (Correção/Explicação de data da Proudmoore Pride). Essa postagem foi feita no dia 22 de maio e, embora o número registrado nos comentários seja o de 222 respostas ao tópico inicial, é possível notar que grande parte das respostas (principalmente respostas hostis à parada) foram apagadas (embora não esteja claro se pelos mediadores ou pelos próprios usuários). Entretanto, devido à discussão às vezes ocorrer “tópico por tópico” como explicado anteriormente, é possível visualizar textos cujos originais foram apagados. Algumas respostas também dão a entender que esses(as) jogadores(as) que fazem afirmações mais ofensivas sobre a parada, fizeram

PCs apenas para isso, visto que são de níveis muito baixos – o que seria a forma mais próxima de postar “anonimamente”.

Em fóruns brasileiros, existiu uma pequena discussão sobre a parada no fórum do *KillerMonkeys*, um “clã multijogos³⁹” brasileiro. O tópico se chama “Parada Gay no *World of Warcraft*...WTF⁴⁰”, postado no dia 26 de junho de 2009, contendo 14 respostas à postagem original – que era simplesmente um *link* para a notícia da realização da parada.

Entretanto, para alguns(mas) jogadores(as) a parada não é um evento que deveria ter tanta visibilidade. Paradas de orgulho LGBT – além de trazerem todas as questões já comentadas sobre sexualidade e jogos MMORPG – seriam apenas mais uma maneira de demonstrar a todos um “estilo de vida” que deveria ser deixado apenas para um âmbito privado. Para estes(as), uma parada do orgulho gay é simplesmente uma forma de promoção de sexualidades, e tão inútil quanto uma parada de orgulho heterossexual (ou autista):

“Por que LGBTs tem a necessidade de terem uma parada de orgulho? Eu não estou ofendendo – estou seriamente perguntando. Eu sou hetero e eu nunca senti a necessidade de ter uma parada do orgulho hetero ou ficar esfregando minha orientação na cara das pessoas. O que eu não estou entendendo aqui?” (*WoWinsider*, 2011).

“Eu não sei por que fazer uma parada para comemorar um defeito é uma coisa boa. Queria ver o que aconteceria se alguém fizesse uma parada do orgulho autista.” (*WoWinsider*, 2008).

Questionamentos parecidos com esses aparecem também no fórum do *Killer Monkeys Brasil*⁴¹:

“Não tem bordao que eu mais odeie que ‘pra que a sociedade seja forçada a encarar’. É desculpa de sociologo.” (*KillerMonkeys Brasil*, 2009).

³⁹ Um Clã Multijogos é uma agremiação guarda-chuva de várias guildas. O funcionamento do *Killer Monkeys Brasil* é como o já citado *Rough Trade*, mas sem ligações com a identidade LGBT, e sim com a identidade brasileira em geral.

⁴⁰ WTF é o diminutivo de “What the Fuck”, que pode ser traduzido informalmente como “que porra é essa”?

⁴¹ Os textos de fóruns brasileiros serão transcritos literalmente como foram encontrados.

Em resposta a esses comentários, encontramos nos fóruns pesquisados, planejamentos sobre a realização dessas paradas de orgulho LGBT, seus pretensos objetivos e a sua posição como confrontadora social da heteronormatividade:

“Paradas gays são, obviamente, feitas para ajudar as pessoas a se livrarem de sua ignorância” (*WoWinsider*, 2008)

“No dia em que alguém for drogado atrás de uma van, amarrado(a) com correntes e/ou pendurado(a) em uma cerca para morrer simplesmente pelo fato de ser heterossexual é o dia em que eu marcharei numa parada do orgulho hetero com meus(minhas) irmãos e irmãs heterossexuais. O ataque a gays é a razão para eventos de orgulho gay, para que as pessoas vejam que existem milhões de nós que se protegerão daqueles(las) que nos odeiam” (*WoWinsider*, 2008)

“Suponho que você ache que paradas gays não são ‘necessárias’. Mas seu comentário (...) é a razão pela qual essas ainda acontecem. A comunidade LGBT se recusa a ser empurrada pelas sombras por uma parte do país que, sinceramente, não gostaria que nós existíssemos.” (*WoWinsider*, 2011).

“Bom, orgulho é demonstrado de maneiras diferentes por pessoas diferentes. Grupos LGBT tem feito muito progresso nos últimos anos demonstrando quem eles(elas) são e que tem orgulho do que são. É mais um ato de demonstrar que são unidos(as) em seu sentimento, e que se mantêm de pé apesar do ódio e da difamação em que são jogados pelo estilo de vida que mantêm.” (Fórum oficial da *Blizzard*, 2011).

É possível visualizar respostas parecidas na postagem do *Killer Monkeys Brasil*:

“E sim, Parada Gay é um ato de protesto. Gays desfilam na Parada pra que a sociedade seja forçada a encarar que nós existimos, e que também temos que ter os mesmos direitos que todo mundo. É festiva pra ser um protesto inclusivo, estilo ‘Venha ver que nós não somos monstros estranhos, somos gente como vocês’, mas é um protesto... no dia que a gente tiver os mesmos direitos que todo mundo, não vai mais ter Parada” (*Killermonkeys Brasil*, 2009).

“Se vc faz parte de uma minoria que é invisível aos olhos dos outros, vc não existe, seus problemas não existem, logo não precisam ser solucionados. Se vc existe aos olhos dos outros, o mesmo acontece com seus problemas. E uma hora ou outra eles têm que ser resolvidos. Um bom exemplo é casamento gay. 50 anos atrás ninguém falava disso, porque poucos gays existiam aos olhos do público, e, conseqüentemente, este problema ‘não existia’. Agora é um problema que tem que ser resolvido. As paradas gays mundo afora contribuíram muito pra esse tipo de discussão vir à tona. VISIBILIDADE.” (*KillerMonkeys Brasil*, 2009).

Dessa maneira, a parada é colocada enquanto um evento político por natureza, que visaria, primordialmente, dar visibilidade a uma classe que sofre

violência de todas as formas (física e psicológica) e não tem seus direitos respeitados. Além disso, o orgulho se mostra central nesta definição. Isso porque sendo os LGBTs considerados como anormais, doentes e pecadores, a possibilidade de repensar essas formas de definição passaria, necessariamente, por um sentimento de orgulho pelo que se é, e pelo “estilo de vida” que se leva. Assim, mostra-se como desnecessária uma proposta de parada do orgulho heterossexual, pelo entendimento de a vulnerabilidade LGBT em relação à violência e a construção injuriosa de sua subjetividade existente mesmo em jogos digitais. Dessa forma, em relação à parada, vê-se uma dissonância na tentativa política de aproximar a hetero e a homossexualidade como dois polos equivalentes de uma escala sexual.

Embora tais respostas representem uma boa parte das ideias expressadas em relação à parada nos fóruns pesquisados, é possível notar algumas diferenças importantes nas respostas e defesas da parada nos anos de 2008 e 2011. No ano de 2008 é possível enxergar um fundo político ligado a um contexto estadunidense. 2008 foi o ano da eleição presidencial americana, além do ano em que ocorreu o plebiscito da chamada *Prop 8*⁴². Tal atmosfera acabou por delinear discussões acerca de temas como o papel da tolerância política, até onde as questões LGBT são, necessariamente, circunscritas à direita ou esquerda, liberais ou conservadores ou a Republicanos ou Democratas. Também é possível ver discussões sobre as relações entre a diversidade sexual e instituições organizadoras da vida social, como religião, casamento, economia e a família (focada principalmente nas parentalidades). Tais questões não aparecem de modo tão direto – e nem são discutidas com tanto vigor ou importância – nos anos posteriores pesquisados.

⁴² A *California Proposition 8* – simplesmente chamada de *Prop 8* – é uma emenda constitucional que proíbe qualquer casamento entre pessoas do mesmo sexo. Essa foi posta em votação para a população em geral após a outra emenda que mantinha tal resolução – a *California proposition 22* – foi considerada inconstitucional em maio de 2008. A *Prop. 8* foi validada com 52% dos votos válidos no dia 5 de novembro de 2008, invalidando casamentos entre pessoas do mesmo sexo realizados a partir dessa data.

Nos fóruns do ano de 2011, é possível observar algumas estratégias que não estavam tão presentes nos fóruns dos anos anteriores. Uma delas é o humor, como é possível visualizar nos fragmentos a seguir:

Comentário: “Eu acho engraçado como muita gente aqui acha que não tem nada de errado em um homem enfiar um pênis na bunda de outro homem. Se alguém tentasse isso comigo, eu o mataria.”

Resposta ao comentário: “Você já tentou? É bem divertido. :3” (*WoWinsider*, 2011).

Comentário: “O que eu quero dizer com guardar isso para si mesmos é não ir ao prédio mais alto e gritar ‘HEY, EU SOU L.G.B.T.’. O que vocês pensariam se uma pessoa heterossexual fizesse o mesmo?”

Resposta ao comentário: “Eu pensaria: ‘por que aquele cara hetero está em cima de um prédio gritando ‘HEY, EU SOU L.G.B.T.’?’” (*WoWinsider*, 2011).

É interessante notar o quanto o humor acaba aparecendo, em um primeiro momento, em um tópico que, longe de propor uma discussão, é simplesmente injurioso, hostil e ofensivo. O humor parece denunciar uma disparidade da situação, em uma discussão que parece ser sempre presente e longe de um final. O humor acaba se apresentando como alternativa aonde não há uma possibilidade de discussão de argumentos (ou estes já foram esgotados), ou da falta de uma possibilidade política de desconstrução do papel dos LGBT enquanto seres anormais. Outros(as) autores(as) constataram que, embora seja mais comum em guildas menores – logo, com menor necessidade de uma política de representação e um conselho executivo – a interação pelo humor e pelo sarcasmo costuma ser bastante comum em guildas que presam por uma forma hierárquica menos rígida e militarizada, mais ligada a relações sociais informais do que em si questões relativas ao jogar (WILLIANS, DUCHENAUT, XIONG, ZANG, YEE E NICKELL, 2006).

Outra manifestação que, ainda que não fosse completamente ausente, se mostrava menos visível nos anos de 2006 e 2008, é de que a parada é, além de um ato político, uma fonte de diversão. Alguns comentários a esse respeito inclusive colocam a diversão como principal objetivo da parada, em detrimento a um discurso político direto e pronto:

“Ninguém está empurrando um planejamento ou um estilo de vida para ninguém – se você não acreditar, venha ao evento e veja se alguém vai querer lhe vender alguma coisa... política, opiniões, etc. – acredite em mim, estaremos muito ocupados(das) nos divertindo - fazendo uma parada e dançando!” (Fórum Oficial da *Blizzard*, 2011).

Esse tipo de comentário já havia aparecido anteriormente nos fóruns brasileiros, estando presente na discussão construída dentro do *Killer Monkeys Brasil*:

“Acho que o pessoal leva muito a sério. Uma festa é uma festa eu nunca me importei com o significado. Por curiosidade talvez, mas nunca levei a sério. Mas, como não rir? É uma festa! Se fosse algo sério ngm se vestiria ‘daquele’ jeito.” (*KillerMonkeys Brasil*, 2009).

Entretanto, mesmo essa proposta de festa e dança parece ser refutada por aqueles(las) jogadores(as) contrários a visibilidade de modos de vida não-heterossexuais⁴³ no *WoW*:

“Eu sempre sinto que existem motivos escondidos nesses eventos – continuar a causa e mostrar-se para todos. Não estou dizendo que todos são assim – mas a maioria aparece dessa maneira.” (Fórum Oficial da *Blizzard*, 2011).

Talvez essas possibilidades – de não necessitar entrar em embates para a “defesa” das homossexualidades e das transexualidades – se justifique também com o estabelecimento do servidor de *Proudmoore* como abertamente LGBT. Embora essa disposição do servidor à diversidade sexual já estivesse amplamente presente em 2008 – como já comentado anteriormente – em 2011 ela aparece de modo muito mais instituído:

“É engraçado, meu primeiro servidor era RP e eu não sabia o que isso significava e então entrei em um servidor gay sem saber! Risos” (Fórum Oficial da *Blizzard*, 2011)

“Na verdade, creio que você apreciaria a informação – agora você sabe que deve ficar fora de Proudmoore se quiser evitar jogadores(as) que suportam a causa LGBT.” (*WoWinsider*, 2011)

⁴³ Embora eu utilize “modos de vida não-heterossexuais”, uso esse termo para apontar as formas de se pensar vidas e exercícios das sexualidades fora do escopo da heteronormatividade. Entendo, contudo, que esse é um termo que agrega muitas formas plurais, podendo soar uma uniformidade entre as diversas identidades LGBT.

Entretanto, tal instituição de *Proudmoore* enquanto servidor LGBT por excelência, também traz outras tentativas de conter essa “demonstração gay” do *WoW*, restringindo-a apenas a esse servidor:

“Eu não me importo que vocês sejam gays. Parem de me dizer que eu sou contra gays apenas porque quero que este tópico seja movido para *Proudmoore* ou deletado para evitar discussões mais acalouradas” (Tópico Oficial da *Blizzard*, 2011).

Dessa forma, novamente encontramos alguns temas que parecem reincidir sempre quando o assunto é a resistência à existência de guildas ligadas a diversidade sexual – ou a grupos LGBT – e à *Proudmoore Pride*: a necessidade de separar o jogo da “vida real” – sendo o lugar dos direitos LGBTs a vida real – e a insistência dos(as) LGBTs de “se mostrarem” quebrando a “norma social”. Sempre é pontuada, também, a diferença entre os heterossexuais e aqueles que não o são, e a visibilidade dos(as) não-heterossexuais é desnecessária, e sempre causa discórdia e confusão, além de apresentarem um perigo iminente por sua suposta hiperssexualidade. Mesmo quando aceito que exista uma manifestação de visibilidade LGBT, essa deve ser contida e restrita ao “reduto” de *Proudmoore*.

Retomo, dessa maneira, a questão da heteronormatividade, visto que os atos relativos aos modos de vida não-heterossexuais são considerados sempre como perigosos, anormais e/ou antinaturais. Pensando novamente na definição de performatividade de Judith Butler – ou seja, a atribuição de uma matriz heteronormativa que é reiterada e incrustada nos corpos dos sujeitos – é necessário que exista uma demarcação de um limite, uma barreira, que define a humanidade nos corpos ditos “normais”, ou seja, que estejam dentro dessa matriz. Os modos de vida LGBT constituem possibilidades de atos corpóreos que fogem à organização pré-constituída. Assim, as formas não heteronormativas de vida são considerados abjetas, ou seja, aquilo que necessariamente é expulso e repugnado, mantendo-o em certo formato predefinido e protegendo da alteridade da potência dos corpos. Para Judith Butler (2003):

O “abjeto” designa aquilo que foi expelido do corpo, descartado como excremento, tornando literalmente “outro”. Parece uma expulsão de elementos estranhos, mas é precisamente através dessa expulsão que o estranho se estabelece. A construção do “não eu” como abjeto estabelece as fronteiras do corpo, que são também os primeiros contornos do sujeito. (...) A fronteira do corpo, assim como a distinção entre interno e externo, se estabelece mediante a ejeção e a transvalorização de algo que era originalmente parte da identidade em uma alteridade conspurcada. (BUTLER, 2003: 190-191).

Segundo essa lógica, a manutenção da matriz heteronormativa não se concentra apenas na necessidade de afirmar uma bipartição e uma diferença entre os modos heterossexuais e não heterossexuais de vida, mas também é necessária uma construção necessariamente abjeta dos(as) LGBTs, visto que somente dessa maneira é possível marcar um limite ao corpo heteronormativo. Assim, de acordo com a autora, a possibilidade de marcar corpos não-heteronormativos como também humanos não se concentraria na tentativa de normatizar as relações entre LGBTs, de modo que essas possam ser colocadas simplesmente como contrapartes da heterossexualidade, mas investir na pluralidade da potência dos corpos. Para isso, o que se mostra interessante é denunciar a “antinaturalidade” de todos os corpos, e marcá-los enquanto contingentes e construídos por processos sociais históricos.

Longe de simplesmente emular e repetir uma parada de orgulho LGBT dentro do *WoW* – ou seja, trazer um evento pronto de “fora” de um mundo virtual para “dentro” dele – a *Proudmoore Pride* não só visibiliza a existência de sujeitos não-heterossexuais dentro do jogo, mas também demonstra as construções simbólicas sobre os(as) LGBT que se “escondem” nesse ambiente. Essas construções – a manutenção injuriosa de termos que designam modos de vida femininos ou LGBT, e a construção desses modos de vida como abjetos – são condições de possibilidade para a existência da própria parada, e os(as) próprios(as) jogadores(as) que defendem o evento assumem que, sem essas condições, uma parada LGBT não teria valor algum. É interessante notar como o sentido de “perigo” referido pelos(as) jogadores(as) contrários à *Proudmoore Pride* ou a *Taint* reside puramente na visibilidade dos modos de vida não-heterossexuais, ou seja, o quão importante

a heteronormatividade – e a heterossexualidade como único modo legítimo de viver a sexualidade – aparece como bastião da manutenção das “normas sociais”. Inclusive, a noção de heteronormatividade com bastante frequência se encontra com a ideia de que existe uma vida “real” e uma vida “virtual”. A junção dessas noções acaba por delinear que a vida “virtual”, por se mostrar como mais restrita em termos do que se “pode fazer”, remeteria a experiências pré-programadas, e que a modificação dessas arruinam a própria experiência de jogo. Em relação a isso, a visibilidade de uma noção de sexualidade que “transborda” do corpo, se constituindo enquanto questão em meios virtuais se mostra potente, podendo assim, em decorrência disso, pensar na existência de uma política de gênero/sexualidade dentro de jogos digitais.

5.2 - “Meio dia em *Proudmoore*”: Vivendo a Parada:

Se considerarmos a vivência de uma cultura de jogo digital como nos fala Kurt Squire (2006), ou seja, como uma experiência projetada – que as descobertas sobre como jogar, os comandos, estratégias e a própria noção de aprendizado dentro de um jogo digital acontecem na interação do(a) jogador(a) com o ambiente ali construído – vemos o quanto é interessante uma aproximação netnográfica do jogo em si. Essa necessidade se faz, por meu entendimento, que boa parte das formas as quais as identidades políticas não-heteronormativas se constroem e visibilizam no *WoW* passam necessariamente por elementos presentes no jogo digital. Logo, a possibilidade de visibilização dessas formas só se mostra acessível jogando o jogo em si.

Por mais que exista, nos jogos digitais, uma programação que é, com certeza, restritiva das experiências possíveis nos mundos digitais, Constance Steinkuehler (2007) mostra que 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. A autora chama tal processo de *mangle of play*⁴⁴. 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).

Dessa maneira, a inserção no jogo acaba por se mostrar estritamente necessária para o entendimento das possibilidades de construção de identidades políticas não-heteronormativas. Sendo assim, para a pesquisa construí um PC no *WoW*, no servidor de *Proudmoore*, no dia 23 de junho de 2010, 2 dias antes da parada. Entretanto, algumas preparações se iniciaram anteriormente à construção desse PC. Descreverei aqui, um pouco da trajetória do PC, como foi feito para chegarmos até a parada, e as possibilidades de interação e construção simbólica presenciadas durante essa.

Inicialmente, antes de construir o PC, foi necessário algum conhecimento do mapa do *WoW*: aonde seria a parada, por onde essa passa e como chegar até lá. Escolhi, primeiramente, seguir a parada do lado da Horda – visto que, a *Spreading Taint* contém mais material disponível na internet, além de manter os fóruns de sua página oficial acessíveis a não membros – permissão essa que é inexistente nos fóruns da *Stonewall Family*, a guilda organizadora da parada na facção da Aliança. Dessa forma, acessei o endereço do site oficial, em busca de mais informações. Inclusive, o próprio site oficial já se mostra um pouco confuso, visto que esse – por ser de um domínio pago – se mantém no ar apenas duas semanas antes e depois da parada.

Uma das principais funções do *blog* oficial da parada é dar informações em relação ao trajeto da parada, seu início e localização – no caso desse ano, o seu início foi a área chamada *Moor'shan Rampart*, que fica no norte do continente. Existe uma grande preocupação, por parte dos(as)

⁴⁴ 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.

organizadores(ras) da *Proudmoore Pride* em se manterem atentos(as) para que sejam áreas “universais” do *WoW*. Isso porque, como já explicado anteriormente, as expansões do jogo costumam adicionar locais que apenas jogadores(as) que adquiriram tais produtos podem acessar. A última expansão do jogo – chamada *Cataclysm* (cataclismo) – alterou radicalmente parte da geografia, fazendo inacessíveis áreas que antes eram possíveis até para os(as) chamados(as) jogadores(as) *vanilla*⁴⁵. Dessa maneira, o trajeto e área inicial da parada tiveram de mudar, visto que alguns locais de seu antigo trajeto hoje são restritos aos jogadores que possuem o *Cataclysm*.

Também são disponibilizadas informações no site da parada relativos à inserção de jogadores(as) que não são da *Taint* na parada. A guilda criou um canal de comunicação temporário para a parada (que funcionava como os canais de comércio ou defesa de região, já explicados no capítulo 2), e o site dava informações de como acessá-lo. O tempo inteiro, os(as) jogadores(as) de outros servidores são chamados(as) a criarem personagens em *Proudmoore* para a parada – visto que é bastante custoso “migrar” PCs de um servidor para o outro⁴⁶. Além desse canal, também foi criada uma guilda temporária para jogadores(as) “visitantes” – chamada *Taint for a Day* (*Taint* por um dia). Foram disponibilizados os contatos dos(as) membros(as) da *Taint* responsáveis por esses processos, e os horários que estes(estas) estariam online no servidor. Também é citado que, quem necessitasse, poderia contar com um serviço de *scout* (guarda-costas), que será explicado mais adiante.

Além disso, alguns outros detalhes interessantes se encontram no site oficial da parada. O site continha links para as notícias sobre a parada, como o *WoWinsider* e alguns outros vídeos no *Youtube*, por exemplo. É possível encontrar vídeos no *Youtube* sobre a parada desde 2008, e eles são feitos pelos(as) próprios(as) participantes. Tal prática – a de filmar eventos dos jogos, fazendo uma montagem característica – é chamada de *machinima*, e é uma

⁴⁵ Vanilla, literalmente, significa “baunilha”, e se refere, nesse caso, a jogadores(as) que tem apenas o jogo original instalado, sem nenhuma de suas expansões.

⁴⁶ A migração de PCs de um servidor para outro é possível, embora necessite de algum tempo e tenha um custo monetário.

prática bastante comum do *WoW*, contendo desde a gravação de eventos até pequenas histórias construídas com os gráficos do jogo. A grande maioria desses vídeos sobre a *Proudmoore Pride* se constitui de cenas do evento, arranjados em uma ordem característica (na maioria das vezes, uma preparação da parada, a marcha em si e a *after-party*). Grande parte das vezes é adicionada ao vídeo uma música dançante, visto que, por si só, o *WoW* não contém música. Grande parte dos comentários feitos aos vídeos é de felicitações àqueles que os fizeram, participaram da parada ou chamamentos à essas. Contudo, nestes também é possível encontrar xingamentos muito mais diretos aos participantes das paradas do que em fóruns. Ofensas mais objetivas e simplórias do tipo “Bichas” ou até mesmo incrivelmente verborrágicas e escatológicas como “Bichas...vocês são a razão pela qual eu saí dessa porra de buraco fedido de merda, seus veadinhos chupadores de pau” (comentários retirados do vídeo “*Proudmoore Gay Pride March*”, postado no *Youtube* em 21/06/2008) são aqui encontradas, enquanto se mostravam ausentes (ou ao menos foram suprimidas pelos[as] responsáveis pelos fóruns) nos fóruns anteriores. Apesar disso, nesse espaço não acontecem grandes argumentações ou discussões, e grande parte dessas injúrias e comentários realmente ofensivos não são nem ao menos respondidos. Entretanto, existem exceções em que são respondidos, e o são feitos com humor, como, por exemplo:

Comentário: “Hey suas bichas, ouvi dizer que vocês são bichas. Bichonas bichonas bichonas bichonas, boiolas, bichona, risos. Não, sério agora, eu não tenho nada contra vocês seus vadios. Só que vocês são bichonas. Risos, ok, desculpe. Eu estava brincando, eu amo Proudmoore, é um grande servidor bichona. Risos opa, eu fiz de novo, ok.. sério, eu espero que vocês se divirtam em sua nova parada!! :) Divirtam-se bichonas risos.”

Resposta ao comentário: “Você com certeza gosta demais dessa palavra. Tipo, DEMAIS mesmo. Tipo, talvez você esteja escondendo algo. Você se esconde para espiar outros meninos no vestiário? Quero dizer, apesar disso tudo, você ainda assistiu ao vídeo. De acordo com o seu histórico no Youtube, você tem assistido muitos vídeos com a palavra ‘gay’ neles. Interessante. Não se preocupe, não vamos contar pra ninguém ;)” (Retirado do vídeo *Proudmoore Pride* 2009, do *Youtube*).

Novamente, encontramos no humor uma saída para quando a questão da injúria não provém de uma demonstração de ideias ou proposta de discussão acerca da condição LGBT, mas sim de interpelações diretas e puramente ofensivas. Assim, a resistência a essas injúrias tão objetivas é a sua desestabilização enquanto xingamento, deslocando o seu sentido e relativizando seu potencial como violência simbólica.

No ano de 2011, a *Proudmoore Pride* também tinha como objetivo angariar fundos para uma fundação chamada *Child's Play* (Brinquedo de Criança, mas também pode significar Crianças Jogam). Essa fundação, que se autodenomina como “caridade dos(as) jogadores(as)”, é uma entidade que doa jogos (digitais inclusive) e brinquedos para crianças hospitalizadas ou em outras condições de vulnerabilidade. A constituição de comunidades de jogadores(as) – para a troca de estratégias mais potentes de jogos, possibilidades de atualização em relação ao jogar, etc – é vital para as possibilidades de entretenimento trazidas pela cultura do jogo digital (MENDES, 2006). Dessa maneira, além de ligar a *Proudmoore Pride* a valores socialmente responsáveis, ainda fortalece uma identidade que, assim como a LGBT, se mostra presente: uma identidade *Gamer*. Essa identidade é ainda mais colocada em pauta quando as pessoas são incentivadas, na página do *Child's Play*, a deixarem comentários com seus nomes de personagem, não com seus nomes reais.

Outro ponto bastante interessante são as regras da parada. Essas não são muitas, mas a principal delas é a de não entrar em duelos – ou seja, a proibição da “violência” dentro das paradas. Essa regra é mantida principalmente em relação aos jogadores(as) que vem se opor à parada – que, de acordo com o site, “são poucos, mas seu número vem aumentando com o tempo”. É bastante interessante o quanto, em um jogo em que a agressividade, luta e violência são centrais ao jogar, um evento aposte exatamente no contrário dessas tendências, fazendo assim da *Proudmoore Pride* um estado de exceção. Em primeiro momento, me parece que a parada tem como interesse se apropriar do *WoW* como um ambiente social digital, não de sua idéia como jogo de combate. Também é noto como, em um local aonde existe

uma paridade da violência “física” entre heterossexuais e não-heterossexuais – ou seja, aonde a luta é uma forma legítima de se resolverem problemas – essa ferramenta seja desconsiderada.

Dessa maneira, tendo o conhecimento do servidor e dos locais necessários, foi possível construir um PC em *Proudmoore*. Boa parte dos detalhes da construção foi apresentada durante o Capítulo 2 (todas as imagens desse capítulo se referem à construção desse PC). A escolha da raça do(a) personagem – nesse caso um orc – se reflete muito em termos práticos: a área inicial dos(as) PCs orcs é a mais próxima do local aonde a parada se realizaria. O sexo do avatar foi escolhido aleatoriamente, assim como o seu nome, que acabou por ser Gameshi.

Após a criação de personagem, escolhi o servidor de *Proudmoore* de uma longa lista de servidores. *Proudmoore* é um dos servidores mais populosos do jogo, e logo fui avisado pelo jogo de que existia um número máximo de jogadores(as) possíveis ao mesmo tempo e que, caso eu entrasse em um desses “horários de pico”, teria de ficar em uma lista de espera. Após escolher o servidor, uma longa espera (embora o jogo seja online, alguns elementos são instalados no computador, o que faz com que a primeira vez que se jogue tenha um início bastante demorado) e uma pequena *cutscene*, o jogo se iniciou.

O *WoW* guarda similaridades com todos os jogos de MMORPGS mais populares e conhecidos do mercado: a câmera atrás do avatar, a movimentação pelo mouse ou por WASD⁴⁷, uma barra de habilidades. Dessa maneira, em um primeiro momento, não tive problemas para navegar e interagir com o cenário que se apresentava a minha frente. Contudo, demorei algum tempo até descobrir como acessar as funções de *chat*, visto que essas são específicas do *WoW*. Essa familiaridade dos jogos digitais – ou seja, que diferentes gêneros de jogos digitais mantenham características, comandos e

⁴⁷ O esquema de teclas “WASD” indica, literalmente, as teclas W, A, S e D do teclado, que emulam as teclas de setas. Esse tipo de configuração é de certa forma padrão nos jogos digitais centrados em avatares, possibilitando a movimentação por essas teclas, o acesso mais facilitado às outras letras do teclado – que tem variadas funções – e a outra mão centrada no mouse.

objetivos em comum – de certa forma “guia” o(a) jogador(a) para alguns pontos específicos mesmo que esse(a) nunca tenha jogado esse jogo em particular. Dessa forma, alguns passos dos(as) jogadores(as) já são antecipados, por já existir ali uma técnica mais efetiva *a priori* (MENDES, 2006). Dessa maneira, começar a realizar *quests* primárias dos avatares mantidos pelo próprio jogo foi um processo bastante rápido.

Após ter acessado o canal da parada, algum tempo depois de começar a jogar, recebi o convite – e a confirmação – da minha inserção na *Taint for a Day*, a guilda temporária para “convidados” da *Proudmoore Pride*. Antes disso, já havia vasculhado o canal característico de guildas do servidor. Foi possível ver algumas guildas não relacionadas com a *Taint* se declarando abertamente como amigável a LGBTs, e a grande maioria se dizia ser muito mais uma guilda “social” do que “de jogo”, ou seja, não exigiam PCs de níveis elevados, como fazem algumas guildas. Dessa forma, fui prontamente saudado pela recrutadora da *Taint*, e inserido no *chat* exclusivo da guilda. Nesse primeiro momento não foi possível interagir com a recrutadora da guilda, visto que ainda não havia dominado os comandos de *chat* do jogo, e não havia mais ninguém da guilda online.

No dia posterior, quando entrei no servidor, foi possível observar e interagir com outros(as) dois(duas) jogadores(as) que se encontravam ali. Esses(as) provavelmente se conheciam, e conversaram um pouco sobre o que faziam no jogo naquele momento, comemoraram a chegada da sexta-feira (manifestação bastante comum em redes pessoais da internet), incluindo algumas considerações sobre relacionamentos pessoais (no caso, namorados). Essa primeira impressão acaba por demonstrar uma das ideias iniciais enunciadas no tópico anterior sobre se fazer uma guilda amigável a LGBTs: a possibilidade de se trocar informações sobre relacionamentos afetivos e desejos sexuais (na maioria das vezes homossexuais) sem o frequente medo de ser repreendido(a), hostilizado(a) ou ainda assediado(a) – possibilidade essa que apenas jogadores homens heterossexuais teriam.

No dia da parada, com certa antecedência, resolvi tentar encontrar o local da parada. Entretanto, a navegação por *flight paths* (caminhos de voo, como explicado no capítulo 3) e o mapa do *WoW* não são tão fáceis de se operar, mesmo quando já se tem alguma prática em MMORPGS. Dessa maneira, acabei tomando um caminho de voo para a capital dos orcs – *Ogrimmar*. Chegando nessa cidade, acabei completamente perdido. Notei que meu personagem – por estar em um nível bastante baixo, visto que havia jogado por poucas horas – não sobreviveria ao sair daquela cidade para uma “área selvagem” – ou seja, uma área com inimigos controlados pelo computador, nesse caso, muito mais poderosos que o meu PC. Dessa maneira, eu estava – pelas regras do jogo – basicamente impossibilitado de seguir para meu destino. Isso demonstra o quanto que, embora mantenha teoricamente um ambiente livre para a exploração, os MMORPGS tem um sistema de restrição geográfica baseada não em uma proibição clara e diretiva, mas em uma impossibilidade de êxito ao(à) jogador(a). Entretanto, essa diferença acaba por possibilitar aos(as) jogadores(as) constituírem estratégias que visem ultrapassar esse arranjo.

Esse impedimento, que se apresenta como algo muito mais funcional do que por si mesmo estrutural, abre a possibilidade da instituição de uma prática de proteção a PCs menos poderosos por PCs mais poderosos. Constance Steinkuhler (2005) observou em sua etnografia sobre o MMORPG *Lineage* que jogadores(as) mais experientes caçavam PKs⁴⁸ frequentemente, para impedir que esses matassem PCs de nível mais baixo. Além disso, ao se depararem com o fato de que PKs faziam vigílias nas áreas em que os(as) PCs ressurgiam depois de mortos (ao contrário do *WoW*, no *Lineage*, quando mortos, os(as) PCs ressurgem automaticamente em um local pré-definido.), esses locais começaram a ser guardados por PCs de nível mais alto, para que o ressurgimento de personagens de nível mais baixo fosse seguro.

⁴⁸ PK é uma sigla para *Player Killers*, jogadores(as) que matam outros(as) jogadores(as). Em jogos como *Lineage*, quando se mata um(a) jogador(a) fora de um duelo (ou seja, quando uma luta é iniciada de uma maneira não consensual), o(a) PC que iniciou o combate passa a ser considerado *Player Killer*, e pode ser atacado por outros(as) jogadores(as) mesmo fora de um duelo. Por manter duas facções separadas e servidores especiais para PvP, o *WoW* não mantém esse tipo de dinâmica.

Assim, o próprio *site* oficial da parada oferecia informações sobre possibilidades de *scouts* (escolta) para que se chegasse ao local aonde ocorreria a parada. Isso porque alguns(mas) participantes atuam na parada como “convidados(as)” – ou seja, constroem PCs apenas para a parada, visto que não jogam no servidor de *Proudmoore*. Contudo, não necessitei pedir formalmente por uma escolta. Sendo meu baixo nível (para a área onde me encontrava) e minha afiliação de guilda – no caso, a de convidado da *Taint* – visível para outros(as) jogadores(as), logo recebi uma proposta de carona até o local da parada, junto da “montaria” de um(a) outro(a) jogador(a), que no caso era uma moto a vapor. Quando me identifiquei como novo no jogo, minha escolta me explicou que eu realmente não tinha nível para chegar até a cidade aonde ocorria, naquele momento, a pré-parada. Ele(a) também se ofereceu para me ressuscitar caso eu morresse acidentalmente no caminho da parada. Chegando ao destino – *Moor’shan Rampart* – ele(a) também tratou de me aconselhar a não sair da cidade, pois a reação seria – nas suas próprias palavras “o nível deles [monstros] é tipo OH MEU DEUS você está morto!”. Pelo nome de seu personagem, foi possível notar que esse(a) jogador(a) era um(a) dos(das) comentadores(as) do fórum da *WoWinsider*.

Chegando no local da pré-parada, já haviam alguns(as) PCs presentes, mesmo faltando cerca de três horas para o início da *Proudmoore Pride*. Alguns avatares estavam reunidos, dançando. A possibilidade de dança no *WoW* é pré-definida de acordo com a raça e o sexo dos personagens, ou seja, dois personagens com a mesma raça e sexo dançam exatamente igual. Quando perguntados por outro(a) PC o que era aquilo, a resposta de um(a) dos(as) participantes foi “festa pré-parada”, e outro complementou “nós gostamos de festa! risos”.

Depois de um tempo, mais e mais(as) PCs começaram a chegar em *Moor’shan Rampart* para a pré-parada. Viam-se alguns pedidos de teleporte⁴⁹ e de escolta pelo *chat* da guilda. Também chegou ao local da pré-parada o

⁴⁹ Teleporte é a habilidade, no *WoW* conferida aos magos, de transportar automaticamente PCs de um local ao outro do jogo.

líder da *Spreading Taint*, começando a organização de um chat conjunto das sub-guildas. O líder da *Taint* – reconhecível pelo nome de seu avatar – é muito ativo nos fóruns da guilda e mantém alguns vídeos falando sobre a guilda no *Youtube*, aonde se identifica como um homem gay. Essa foi uma das únicas vezes aonde, por ter um referencial de fora do próprio jogo, pude identificar o sexo de um dos participantes. Quando chegou ao local da parada, prontamente me saudou, notando – pela minha guilda, e meu nível de personagem – que eu não era um “nativo” de *Proudmoore*, me fazendo então uma pergunta que ouvi algumas vezes: de que servidor eu estava visitando. Quando respondi que não jogava *WoW* e estava lá apenas pela parada, ele pareceu surpreso e me saudou por isso, passando a informação pelo *chat* da guilda, por onde recebi alguns comentários bastante animados em relação a isso. As outras vezes em que comentei a mesma coisa, recebi sempre respostas de surpresa. Como me identifiquei como alguém que não jogava *WoW*, acabei sendo ajudado pelo líder da *Taint* em algumas questões, como acessar o banco da guilda – aonde pude pegar alguns fogos de artifício e me vestir com a “roupa oficial” daqueles(as) que não participavam de nenhuma *float* (que explicarei a seguir): um tabardo⁵⁰ rosa.

Com a chegada de mais alguns(mas) participantes, foi possível ver algumas ações interessantes que aconteciam no meio da parada. Uma delas é a questão de manifestações políticas – tanto por meios mais tradicionais quanto pelo humor e sarcasmo já comentados. Em relação aos meios mais “tradicionais”, alguns avatares “gritavam” palavras de ordem populares em marchas LGBT nos Estados Unidos adaptados para o jogo, como “Somos gays, jogamos, estamos aqui pra ficar!⁵¹”, e até slogans um pouco mais bem humorados como “Somos *queer*, somos castrados e acostumem-se!⁵²”. Outras manifestações políticas mais habituais foram participantes muito animados com a legalização dos casamentos entre pessoas do mesmo sexo em Nova York,

⁵⁰ Tabardo é uma roupa medieval, uma espécie de manto que deixa os braços e pernas livres.

⁵¹ No original, “We’re gay, we play, we’re here to stay!”

⁵² No original, “We’re queer, we’re steer, get used to it!”. No caso, a parte do “castrado” é uma piada feita por um personagem Tauren – raça composta de seres bovinos antropomórficos.

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 LGBT no mundo. Essa data, que comemora as revoltas de *Stonewall*⁵³, ainda foi lembrada e reiterada como importante na postagem sobre as regras da parada no site da *Taint*, aonde 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 LGBTs 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 – já demonstrada nos fóruns – de que a visibilidade LGBT é, na verdade, uma doença ou uma 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.

⁵³ 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.

Em um dado momento, uma fala de um dos participantes me chamou a atenção: um Tauren 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, inclusive, 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. Inclusive, é possível encontrar no *Youtube*, o vídeo da narração das “chaves” do torneio de 2009 – ou seja, quem luta com quem – lido por um jogador nu. Na parada desse ano, presenciei outro participante mandado as pessoas tirarem suas roupas. Isso se manteve até receber a resposta de um *Forsaken* (morto-vivo): “ninguém quer ver um morto-vivo nu!”. No meio da 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!”. Parece que 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 meu ver, 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. PCs 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) Elfos(as) do Sangue safados(as)” ou “olhem só esses ursos peludos! RAWR!”; PCs gritando “concurso da cueca molhada, VIVA!”, ou “estou numa parada de orgulho e ainda não ganhei nem um beijinho...” (tendo, logo em seguido 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 européias amigáveis a LGBTs, 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.

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 “fama” dos Elfos(as) do Sangue como andróginos e/ou gays, 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. Em um dado momento, resolvi pular com o meu avatar algumas vezes – por ter descoberto esse mecanismo recentemente. 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.

Essa prática de utilização de elementos da programação para exercer novas possibilidades de ser é chamada de jogar transgressor. Para Espen Aarseth (2007: 132), “o jogar transgressor é um gesto simbólico de rebelião contra a tirania do jogo, uma (talvez ilusória) maneira para o sujeito jogador(a) reafirmar seu senso de identidade e individualidade pelos mecanismos do próprio jogo”.

A noção de jogo transgressor remete às discussões de Constance Steinkuhler (2005) sobre o *mangle of play*. A autora aponta que jogos inicialmente pensados em termos de competição, luta e simulação bélica, por exemplo, oferecem possibilidades de abrigar movimentos que podem ser considerados políticos, e que nada teriam a ver com sua proposta inicial. Tais movimentos atestam a impossibilidade de delimitar até onde uma construção é “real” ou “do jogo”, questionando assim essa dualidade – configurando assim uma mistura ou hibridação nos espaços dos jogos. Neste sentido, um contexto de jogo digital que, teoricamente, seria usado apenas para entretenimento, se

desenvolve enquanto palco político, envolvendo visibilidades de formas de ser gendradas/sexualizadas consideradas não hegemônicas – ambientes que, em primeira instância, não contemplariam estas identidades. Dessa forma, por mais que, em um primeiro momento, o *WoW* não tenha em sua “programação inicial” possibilidades para enunciar identidades político-sexuais não-heteronsexuais, existe ali uma potência desnaturalizante da heteronormatividade, que se encontra no rearranjo dos símbolos ali presentes.

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 LGBT 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 (embora anteriormente se chamasse *Bears on The Woods* – Ursos nas Florestas), que aparece desde o primeiro ano da *Proudmoore Pride*. Ela se caracteriza por variados personagens montando, literalmente, ursos, ou *druids* – que tem o poder da metamorfose – transformados em ursos. Os ursos de montaria podem ser encontrados para quase qualquer nível de personagem, e são de variados tipos (negro, marrom, polar, etc.). Um(a) dos(as) participantes – provavelmente desavisado(a) – chegou a perguntar, no chat da guilda, por que haviam tantos(as) jogadores(as) querendo comprar ursos marrons naquele dia. 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 LGBT”. 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. Assim sendo a subcultura ursina (sub na questão de ser uma cultura decorrente da cultura LGBT, não uma cultura “menor”) tem tido amplo crescimento, mantendo sites e revistas relacionadas diretamente com esse tema, além de uma bandeira própria (uma bandeira decorrente da clássica bandeira do arco-íris LGBT, mas com cores mais pastéis e uma pata de urso no canto superior esquerdo), sendo visto realmente como um movimento (DOMINGOS, 2010). Toda essa nova visibilidade ao movimento ursino era demonstrada dentro do jogo, aonde 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, que teve agregado *or trykes* – triciclos – visto que os triciclos foram adicionados ao *WoW* na expansão *cataclysm*). Essa era constituída por avatares – femininos ou não – tendo como “montarias” motocicletas ou triciclos a vapor. A cultura das “sapatonas de motocicleta”, também uma subcultura LGBT, 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*”. A instituição teve alguma visibilidade recente quando, em 2003, foi proibida de criar um registro legal com esse nome, visto que o termo “*dyke*” é tido como um termo pejorativo e ofensivo para designar lésbicas. O movimento também não é bem visto por algumas esferas dos movimentos LGBTs americanos, pois manteria estereótipos de lésbicas como mulheres necessariamente “masculinizadas”. Contudo, o movimento replica que o uso do termo “*dyke*” como forma de identificação o re-apropriaria, e que sua postura anti-assimilacionista contesta as necessárias normas de gênero implicadas nas sexualidades (ILYIASOVA, 2006). Também existem registros de que algumas dessas comunidades muitas vezes

protegiam outras lésbicas e gays de ataques violentos (LAWRENCE, 2000). Dessa forma, na *Proudmoore Pride*, duas dessas tradições já foram mantidas: em 2009, essas escoltavam outra *float* feminina/feminista chamada de “Go Girl!” (Vai Garota!), enquanto, nos anos posteriores (com a ausência da “Go Girl!”) as *Dykes on Bikes* abriam a parada, sendo a primeira *float* a passar.

Outra *float*, presente no ano de 2011, se chamava *Rear Admirals* (Contra-Almirantes). Os(as) participantes dessa usavam chapéus de almirante, que eram distribuídos para aqueles(as) que gostariam de fazer parte da *float*. Essa designação é uma gíria militar para gays, baseada em uma piada inglesa intraduzível⁵⁴. A mimetização e presença de indumentárias militares é bem reconhecida e presente em celebrações LGBT, como mostrado nos bailes de *drag-queens* do clássico documentário *Paris is Burning*⁵⁵. 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 (em serviço ou não). Essas questões sempre estiveram muito presentes na mídia, pelo fato do exército ser a única instituição ligada ao Estado que podia barrar a entrada de homossexuais, alegando que homossexuais nessa instituição causariam controvérsia, um foco maior de mídia em cima das questões militares e entrariam em conflito com boa parte da opinião pública (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

⁵⁴ A piada, em inglês: “The vice of the vice-admiral is the rear of the rear-admiral”.

⁵⁵ *Paris is Burning* (dirigido por Jennie Livingston, 1990) é um documentário sobre bailes de *drag-queens* nova-iorquinas.

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. Essa *float* não tinha muitos participantes – visto que os goblins não são uma raça muito popular no jogo em si.

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. David García (2003: 92) observa que

O enunciado performativo está constitutivamente posicionado entre, por um lado, uma singularidade que lhe confere o contexto específico pelo qual adquire seu significado, e, por outro lado, um “algo mais”, que excede o contexto e institui seu caráter interacional, que por sua vez o permite funcionar em outros contextos distintos, adquirindo significados diferentes.

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 mantém 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 LGBT, as *floats* simbolizam, readaptam e reconduzem partes da própria história do movimento pelos direitos LGBT. 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 LGBT dentro do *WoW* por algumas figuras que são, ao mesmo tempo, conhecidas e novas, construídas de e por uma forma que nunca é final.

Após as *floats* se organizarem, a parada começou a seguir a sua rota até o porto que leva a *Booty Bay*, a área neutra aonde a Aliança e a Horda se encontram para a *after-party*. Contudo, operar em um servidor lotado, em uma área com muitos(as) jogadores(as) *online* e sendo de um país tão longe do servidor original – e com uma conexão bem menos potente – traz seus riscos.

Quando a parada realmente começou, minha conexão com o jogo caiu. Esse tipo de queda de servidor é bastante comum nesse tipo de evento. Entretanto, minha volta foi apenas possível quando a parada já havia atingido *Booty Bay* – logo, em outra área do jogo.

Como já comentado, a localização no mapa do *WoW* não é uma questão tão simples como pensada e, tendo que seguir o trajeto da parada sozinho, logo acabei me perdendo – e, sendo obviamente atacado pelos monstros que rondavam o local – nesse caso *Sunscale raptors* (dinossauros do tipo raptor com uma coloração roxa, que se organizam em bandos). Sem ninguém em volta para ajudar, passei algum tempo entre tentar me esquivar dos monstros (comparando o nível dos monstros com o de meu PC, lutar era inútil), e morrendo muitas vezes. Logo, o ato de correr, ser atacado, morrer, voltar com meu espírito para o corpo, correr um pouco mais e morrer novamente se tornou uma constante. Após algum tempo, notei que havia uma jogadora comunicando no *chat* da guilda que queria se reunir com outros(as) jogadores(as) brasileiros(as) na *after-party*. Prontamente me identifiquei como brasileiro e pedi ajuda, dando algumas referências de minha localização. Após algum tempo, fui achado – e salvo – por uma *Forsaken*.

Notei, em um primeiro momento, que o avatar era também de nível baixo e usava o tabardo da guilda *Taint for a Day* – logo, também era uma “visitante” do servidor. Também reconheci o nome de sua PC: era uma das comentadoras do fórum do *KillerMonkeys Brasil*. A jogadora me comentou que era de um outro servidor *full*⁵⁶, reconhecido pelo grande número de brasileiros⁵⁷, e que lá as questões de xingamentos em relação a LGBTs – e do uso de palavras como “gays” e “bichas” para depreciação – também eram bastante comuns. Além disso, xingamentos em português e outras línguas que não fossem o inglês não eram detectados pelos GMs ou pelos filtros.

⁵⁶ *Full* é o número máximo de PCs em um servidor – ou seja, um servidor *full* é um servidore muito populoso do *WoW*.

⁵⁷ Lembrando que isso tudo ocorreu antes da existência de servidores brasileiros e do lançamento oficial do *WoW* no Brasil.

Quando me identifiquei como pesquisador, minha interlocutora comentou que também sempre tivera vontade de fazer um trabalho acadêmico sobre o jogo, mas se preocupava com a dificuldade conseguir literatura sobre o assunto. Também me falou do quanto o *WoW* pode ser apaixonante, e das muitas referências a cultura pop que existiam no jogo. Ironicamente, em *Booty Bay* ela me mostrou algo que tinha o Brasil como referência: a estátua de um *goblin*, de braços abertos como o Cristo Redentor, mas que estava em ruínas – e guardado por monstros(as) – depois da expansão *Cataclysm*.

Ao chegar a *Booty Bay* tive o conhecimento das outras questões a qual minha interlocutora me afirmava. Juntamente com os participantes da parada – que estavam novamente dançando, gritando palavras de ordem e lançando poderes para terem efeitos de luz – outros(as) PCs de nível baixo – logo, provavelmente criados somente para a ocasião – estavam pulando em volta dos participantes que ali estavam, “gritando” – em português – coisas como “pula, veadinho” ou “ai que vontade de dar a bunda! Peraí, já passou”. Por mais que o(a) jogador(a) que acabou salvando meu PC e me conduzindo a *Booty Bay* pedisse, aos(às) GMs que intervissem, nada aconteceu.

Embora, em primeiro momento, o ato desses jogadores parece ser o mesmo dos(as) participantes da parada – ou seja, esses mantêm também uma atitude que parodia as relações de gênero e sexualidade. Contudo, nem sempre a paródia age de uma forma subversiva e denunciante da ontologia da constituição sexual e de gênero. As paródias podem servir também para a reiteração da diferença entre os sexos e as orientações sexuais, mantendo-a em seu dualismo característico (SALIH, 2002). No caso, as paródias podem ridicularizar e descaracterizar a sexualidade enquanto questão política, refazendo a ideia da heterossexualidade como única forma legítima de sexualidade, recolocando os modos de vida não-heteronormativos em uma posição de abjeção (BUTLER, 1993).

Discussão e considerações finais: de um novo campo de batalha, construído por lugares outros

Nesta última parte, me proponho a sublinhar algumas questões que provém do intercruzamento do estudo da cultura de jogo digital em uma abordagem política de gênero e da sexualidade. Uma dessas questões tem como centro a discussão acerca da construção de que haveria um “mundo real” e o “mundo digital”. Uma das perspectivas possíveis para esse arranjo é de que essas realidades são dois “mundos” separados, e assim deveriam se manter. Essa concepção bipartida é ainda mais forte em jogos digitais (principalmente MMORPGS), visto que esses teriam um objetivo claro – a diversão, pura e simples. Esse é um dos mais fortes enunciados daqueles(las) jogadores(as) que creem não existir um espaço para reivindicações LGBTs em um mundo de jogo. A entrada e visibilização de uma disputa política de identidades sexuais e de gênero estragaria e contaminaria o jogo, acabando com seu real significado – escapar do “mundo real”. Contudo, grande parte do desenvolvimento de jogos atuais acaba por se focar nos relacionamentos *online* como parte de um contato social ampliado. Um bom exemplo disso, dado pela própria *Blizzard*, é o chamado *Real ID* – a ferramenta que permite saber quando alguém está *online*, além de compartilhar dados como nome e endereço. Esse exemplo demonstra que a potência dos jogos MMORPG como plataformas socializantes é um importante foco para as empresas do mercado de jogos digitais. Exatamente essa era uma das propostas pensadas pelo *Girl Games Movement* nos anos 1990: jogos sociais, aonde os desafios do jogo deveriam levar em consideração soluções que instigam relacionamentos com outros(as) jogadores(as). Além disso, essa necessidade da manutenção de comunidades que vão além do jogo em si acaba por ajudar no desenvolvimento do jogo digital enquanto uma cultura, ou seja, dotada de construções que vão além daquilo que é presente no jogo em si (e desenvolvida pelos criadores iniciais dos jogos).

Para além dessas tendências da própria indústria, temos também a iniciativa dos(as) próprios(as) jogadores(as), que é o caso da *Proudmoore Pride*. A própria proposta de uma parada LGBT em um ambiente digital que não é (ou não era inicialmente) pensado para este fim desafia a cisão entre “mundo real” e “mundo digital”. Essa parada também atesta a potência e as possibilidades do jogo digital, demonstrando a característica dos jogos digitais de colocarem enquanto agentes ativos do processo e da experiência do jogar digital os(as) próprios(as) jogadores(as). Tal arranjo acaba por destoar do posicionamento que questiona as “representações” femininas e/ou LGBT dentro dos jogos, entendo que aquilo que é evidenciado narrativamente não pode ser tomado como um fim em si, mas pode ser rearranjado e reeditado em outros contextos aos quais não havia sido pensado, como dito por Constance Steinkuhler (2005) quando fala do “*mangle of play*” ou Espen Aarseth (2006) quando fala do “jogo transgressor”. Nesse caso, 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. O tempo inteiro se enuncia o quanto a sexualidade deveria ser algo “pessoal”, que se mantém “entre quatro paredes” e não deve ser “esfregada na cara” das pessoas. Contudo, os(as) participantes da parada entendem que abster-se da discussão da sexualidade é invisibilizar variados modos de vida, relegando indivíduos LGBT a um jogo “no armário”, para protegê-los de uma violência que é simbólica, mas absolutamente injuriosa e os mantém em uma posição abjeta.

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. Assumo que, muitas vezes, esse trabalho “mistura” a questão de gênero (visibilidades femininas) com a questão das sexualidades (visibilidade LGBT), sem o devido discernimento. Contudo, entendo – amparado pelos trabalhos de Stevi Jackson (2005) e Judith Butler (2001) – que o processo de heteronormatização das relações sociais passa pela normalização dos corpos e sexos, mantendo assim uma estreita relação entre as relações de gênero e de sexualidade. No caso específico da *Proudmoore Pride*, por exemplo, entendo que 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”. Ao mesmo tempo, a possibilidade, necessidade e importância dessas discussões em torno dos jogos digitais e da própria cibercultura nasceram com o que chamei de tecnopolítica de gênero e sexualidade, que deve sua própria existência aos movimentos que se autodeclararam ciberfeministas e ao *Girls Games Movement*. Dessa maneira, mesmo entendendo a homofobia e a misoginia como processos distintos, creio que a sua ligação com a heteronormatividade é intensa, sendo muito difícil identificar onde esses processos se bifurcam, sendo, a meu ver, mais interessante analisar em que momento eles se acoplam e se potencializam.

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 irrealis 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 pixelados 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, pretensamente, aquela experiência. 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* (e a existência de guildas como a *Taint*) pode, nesse sentido, ser vista como um lugar de heterotopia: em um curto período de tempo, o combate é abolido do jogo: PCs 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 LGBT. Os poderes dos personagens não são mais avaliados pela potência destrutiva que tem, mas puramente por seus efeitos pirotécnicos. Estão lá, na *Proudmoore Pride*, vários lugares, em diferentes momentos: a parada de orgulho de São Francisco, o *Stonewall Inn*, *Moor'Shae Barrens*, *Booty Bay*. O que acontece, naquele momento, não é o jogo no sentido que a palavra adquiria em um primeiro momento, mas sim uma festa e uma parada, mantida por aquilo que antes eram elementos que constituíam o jogo. 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 Bibliográficas:

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>

AARSETH, Espen. **Playing Research:Methodological approaches to game analysis.** Apresentado na Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference, 2003. Disponível em <http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf>

ALMEIDA, Marco Antônio de. **Informação, tecnologia e mediações culturais.** Perspectivas em Ciência da Informação, vol. 14, número especial, Belo Horizonte, 2009, pp. 184 – 200.

AMARAL, Adriana. **Visões Perigosas: Uma Arque-Genealogia do Cyberpunk.** Editora Sulina, Porto Alegre, 2006.

AMARAL, Adriana, NATAL, Geórgia, VIANA, Luciana. **Netnografia como Aporte Metodológico da Pesquisa em Comunicação Digital.** Comunicação Cibernética, 2009. Disponível em <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/4829/3687>.

BEASLEY, Berrin. & STANDLEY, Tracy Collins. **Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games.** Mass Communication & Society, 5(3), Londres, Routledge, 2002, pp. 279-293

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.

BELLI, Simone, RAVENTÓS, Cristian López. **Breve Historia de los Videojuegos.** Athenea Digital, num.14, Barcelona, 2008, pp. – 159 – 179.

BRAGA, Adriana. **Técnica etnográfica aplicada à comunicação online: uma discussão metodológica.** UNIrevista, v. 1 no. 3, São Leopoldo, 2006.

BRAIDOTTI, Rose. **Cyberfeminism With a Difference.** Disponível em http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm

BRYCE, Jo & RUTTER, Jason. **Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility.** In F. Meyre (Ed.), *Computer Games and Digital Cultures—Conference Proceedings.* Tampere, University of Tampere Press, 2002, pp. 243 – 255

BURGESS, Melinda C. R., STREMER, Steven Paul., BURGESS, Stephen .R. **Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers.** *Sex Roles*, 57(5), Amsterdam, Springer Netherlands, 2007, pp. 419-433.

BUTLER, Judith. **Bodies that matter: on the discursive limits of 'sex',** Londres, Routledge, 1993.

_____. **Contingent Foundations: Feminism and the Question for "Postmodernism".** In in BUTLER, J. & SCOTT, J.; *Feminists Theorize the Political*, Routledge, New York, 1992, pp. 3-21.

_____. **Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do "sexo".** In: LOURO, G. L. (Org.). *O corpo educado: pedagogias da sexualidade.* Autêntica, Belo Horizonte, 1999 pp. 151-172.

_____. **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.

_____. **Undoing Gender.** Routledge, Londres, 2004.

CASSEL, Justine. & JENKINS, Henry. **Chess for Girls? Feminism and Computer Games.** In CASSEL, J. & JENKINS, H. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, MIT Press, Cambridge, 1998, pp. 2 – 45

_____. **From Quake Girls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games.** In KAFAI, Y.B., HEETER, C., DENNER, J. & SUN, J.Y. *Beyond Barbie and Mortal Kombat New Perspectives on Gender and Gaming*, MIT Press, Cambridge, 2008, pp. 5 - 20

DI GIOVANNI, Justine A. **I Am No Man: J.R.R. Tolkien's *The Lord of The Rings* as a Gender-Progressive Text.** Apresentado originalmente como trabalho de conclusão de curso. Williamsburg, 2011.

DOMINGOS, J. J. **O Discurso dos Ursos: Outros modos de ser da homoafetividade.** Marca de Fantasia, João Pessoa, 2010.

DOWNS, Edward. & SMITH, Stacy .L. **Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis.** *Sex Roles*, V. 62, N 11-12, Springer, Amsterdam, 2002, pp. 721 – 733.

ERIBON, Didier. **Reflexões Sobre a Questão Gay.** Companhia de Freud, Rio de Janeiro, 2008.

FAUSTO-STERLING, Anne. **Dualismos em Duelo.** *Cadernos Pagu* (17), no. 18, Campinas-SP, Núcleo de Estudos de Gênero-Pagu/Unicamp, 2002, pp. 9 – 79

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2004.

_____. **A História da Sexualidade**. Rio de Janeiro, Editora Graal, 1986.

_____. **A Ordem do Discurso**. Rio de Janeiro, Editora Graal, 2008.

_____. **O Verdadeiro Sexo**. In Foucault, M. *Ditos e Escritos V – Ética, Sexualidade e Política*, Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2004, pp. 82 – 91.

FREDERICK, Candice; MCBRIDE, Sam. “**Battling the Woman Warrior: Females and Combat in Tolkien and Lewis**.” *Mythlore* v.25 v.3, 2007, pp. 29-41.

GARCÍA, David Córdoba. **Indentidad sexual y performatividad**. *Athenea Digital*, no. 4, Barcelona, 2003, pp. 87 – 93.

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

GIBSON, William, **Neuromancer**. Editora Aleph, Rio de Janeiro, 2008.

HARAWAY, Donna. **Ecce Homo, Ain't (Ar'n't) a woman, and inappropriate/d Others: The Human in a Post-Humanist Landscape**. in BUTLER, J. & SCOT, J.; *Feminists Theorize the Political*. Nova Iorque, Routledge, 1992, pp. 86 – 100

_____. **Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX**. In: SILVA, T. (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Autêntica, Belo Horizonte, 2000, pp. 37-130

_____. **Modest Witness@Second_Millennium.FemaleMan_Meets_Oncomouse**. Routledge, Londres, 1997.

_____. **Simians, cyborgs and women**. Routledge, Nova Iorque, 1992.

HARTMANN, Tilo & KLIMMT, Christoph. **Gender and computer games: Exploring females' dislikes**. *Journal of Computer-Mediated Communication*, v. 11, n. 4, Calgary, 2006, pp. 910 – 931

HERRLING, Alicia. **A Piece of the Action: Women's Quest to Become a Part of the Video Game industry**. *Journal of Undergraduate Research IX*, 2006, pp. 1 – 8.

HERZ, Jessie Cameron. **Joystick Nation. How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds**. Princeton. Little Brown & Company. 1997

HOOK, Derek, HÜNNING, Simone Maria. **Genalogia, Contra Saberes e Psicologia**. In Guareschi, N., Hünning, S.M. Foucault e a Psicologia, Edipucrs, Porto Alegre, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Perspectiva. São Paulo, 2000

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

IVORY, James .D. **Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games**. *Mass Communication & Society* 9(1), Routledge, London, 2006 pp. 103–114.

JACKSON, Stevi. **The social complexity of heteronormativity: gender, sexuality and heterosexuality**. Trondheim, 2005. Disponível em: <http://www.hf.ntnu.no/itk/heteronormativity-2005/Jackson.pdf>

JACKSON, Stevi, SCOTT, Sue. **The Personal is Still Political: Heterosexuality, Feminism and Monogamy**. *Feminism & Psychology*. Londres, Thousand Oaks e Nova Dhéli. vol 14, no. 1., 2004, pp. 151-157

JENKINS, Henry. **“Complete Freedom of Movement”: Video Game as Gendered Play Places**. In CASSEL, Justine. & JENKINS, Henry. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, MIT Press, Cambridge, 1998, pp. 262 – 296

JUUL, Jesper. **A clash between game and narrative**; Apresentado na conferência *Digital Arts and Culture*. 1998. Disponível em http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

_____. **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/gameplayerworld/>

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.

KEIFER-BOYD, Karen. **Jogos Computacionais: Arte no Século XXI**. in SANTAELLA, L. e FEITOZA, M. *Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Videogames*. Cenage Learning. São Paulo, 2009, pp. 123 - 136.

LAWRENCE, Benjamin Nicholas. **Trading Leather Drag for Lavander Bullets**. *Sexuality & Culture*, v.4, n.1, 2000, pp. 85-89

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

LOURO, Guacira Lopes. **Teoria Queer – Uma Política Pós-Identitária para a Educação**. Revista Estudos Feministas, v. 9, n. 2, pp. 541 – 553, 2001

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos Eletrônicos: Diversão, Poder e Subjetivação**. Papyrus. Campinas, 2006.

MISKOLCI, Richard. **A Teoria Queer e a Sociologia: o desafio de uma analítica da normalização**. Sociologias, Porto Alegre, ano 11, nº 21, jan./jun. 2009, pp. 150-182

MITSUSHI, Yara. **Game Studies: a problemática metodológica**. UNIrevista, vol. 1, no. 3, São Leopoldo, 2006, pp. 1 – 8

MORTENSEN, Torill Elvira. **WoW is the new MUD: Social Gaming From Text to Video**. Games and Culture, v. 1, no. 4, 2006, pp. 397 – 413.

MORTON, Donald. **Birth of the Cyberqueer**. PMLA, v. 110 n. 3, 1995, pp. 369 – 381.

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

NARDI, Henrique Caetano; TITONI, Jaqueline; GIANECHINNI, Letícia; RAMMINGER, Tatiana. **Fragmentos de uma genealogia do trabalho em saúde: a genealogia como ferramenta de pesquisa**. Cadernos de Saúde Pública, v. 21, n. 4, Rio de Janeiro, 2005, pp. 1045 - 1054

NARVAZ, Martha; NARDI, Henrique Caetano; MORALES Blanca. **Nas tramas do discurso: A abordagem discursiva de Michel Pêcheux e de Michel Foucault..** Revista Psicologia Política, v. 6. 2007

NESTEURIUK, Sérgio. **Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades**; in SANTAELLA, L. e FEITOZA, M. Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Videogames. Cenage Learning. São Paulo, 2009, pp. 23 - 36.

O'RIORDAN, Kate. **Queer Theories and Cybersubjects: Intersecting Figures**. In O'Riordan, K. e Phillips, D.J. Queer Online. Peter Lung Publishing, Nova York, 2007.

PEREIRA, Vinícius Andrade. **G.A.M.E.S. 2.0 – Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Moduladores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades**. In: ANTOUN, H. (ORG.). *WEB 2.0. – Participação e Vigilância na Era da Comunicação Distribuída*. Maudx. Rio de Janeiro, 2008.

PHILLIPS, David J., CUNNINGHAN, Carolyn. **Queering Surveillance Research**. In O'Riordan, K. e Phillips, D.J. Queer Online. Peter Lung Publishing, Nova York, 2007.

PLANT, Sadie. **A Mulher Digital**. Editora Rosa dos Tempos, Rio de Janeiro, RJ, 1997.

RAY, Sheri Graener. **Gender inclusive game design. Expanding the market**. Hingham, Charles River Media, 2004.

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.

RUBENSTEIN, Andrea. **Idealizing Fantasy Bodies**. IRIS Gaming Network. Disponível em <http://theirisnetwork.org/2007/05/26/idealizing-fantasy-bodies/>

RUBIN, Gayle. **Thinking Sex: Notes for a Radical Theory of the Politics of Sexuality**. In Abelove, H., Barale, M.A., Halperin, D.M., *The Lesbian and Gay Studies Reader*, Routledge, Nova York, 1993.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **O paroxismo da auto-referencialidade nos games**. in SANTAELLA, L. e FEITOZA, M. *Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Videogames*. Cenage Learning. São Paulo, 2009, pp. 51 - 66.

SANTOS, Ana Cristina. **Heteroqueers contra a heteronormatividade: Notas para uma teoria queer inclusiva**. Coimbra, 2005. Disponível em: http://www.ces.uc.pt/myces/UserFiles/livros/223_Oficina_do_CES_239_Nov2005.pdf.

SALIH, Sara. **Judith Butler**. Routledge. Nova York, 2002.

SCHMIEDER, Christian. **World of Maskcraft vvs. World of Queercraft? Communication, Sex and Gender in the Online Role-playing game *World of Warcraft***. *Journal of Games and Virtual Worlds* v.1, no. 1, 2009, pp. – 5 – 21.

SHAFFER, David Williamson, SQUIRE, Kurt, HALVERSON, Richard, GEE, James. **Video games and the future of learning**. *Phi Delta Kappan*, Vol. 87 No. 2. 2005, pp. 105 - 111.

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>

SQUIRE, Kurt. **From Content to Context: Videogames as Designed Experience**. Educational Researcher, Vol. 35, No. 8, Sage Publications 2006, pp. 19 - 29.

_____. **Games, learning, and society: Building a field**. Educational Technology, Vol. 4, No. 5. 2007, pp 51 - 54.

STEINKUEHLER, Constance. (2007). **Massively multiplayer online gaming as a constellation of literacy practices**. E-learning and Digital Media, vol. 4, no. 3. 2007, pp. 297 - 318

_____, **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, disponível em <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/steinkuehler.html>

VASCONCELLOS, Maria José Esteves de. **Pensamento sistêmico: o novo paradigma da ciência**. Papirus, Campinas, 2003

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

WILDING, Faith. **Where's Feminism in Cyberfeminsm?** n.Paradoxa, v.2, 1998.

WAKEFORD, Nina. **Cyberqueer**. In Munt, S.R., Medhurst, A. The Lesbian and Gay Studies Reader: A Critical Introduction. Cassel, Londres, 1998, pp. 20-38.

Anexo I: Glossário:

Avatar: Estrutura gráficas que simboliza seres, que podem ser desde jogadores(as), chamados(as) PCs, ou controlados pelo próprio sistema do jogo, chamados NPCs.

Battle.net: Serviço da *Blizzard*, que gerencia tanto o *WoW* quanto outros jogos da produtora que possam ser jogados online.

Blizzard: Empresa produtora, distribuidora e gerenciadora do *WoW*.

Canal de comunicação: No *WoW*, canais de *chat* entre jogadores(as). Esses canais podem ser: de comércio e defesa (separados por região geográfica do jogo), de *party* ou *raid party* (grupo ou grupo de assalto), ou de *guild* (guilda). Esses canais de comunicação são de uso exclusivo para aqueles que estão na região geográfica característica, ou fazem parte dos grupos citados, não sendo possível a visualização dos *chats* por pessoas fora dessas estruturas.

CG: Sigla para *Computer Graphics* (Computação Gráfica), refere-se a pequenos filmes inseridos nos jogos digitais (na grande maioria das vezes, em sua introdução) feitos com gráficos próprios, distintos daqueles usados no jogo. Diferencia-se da *Machinima* e da *Cinematic* por essas serem feitas com gráficos do próprio jogo.

Cinematic: Vídeo feito com gráficos do próprio jogo pela produtora deste, se diferencia de *Machinima* (feito por jogadores[as]) e *CG* (que é feito com gráficos próprios).

Classe: Conjunto arquetípico de poderes e possibilidades de estilo de jogo dos(as) PCs. No *WoW* as classes são: Warrior (guerreiro), Rogue (ladino), Mage (mago), Priest (clérigo), Hunter (caçador), Warlock (bruxo), Shaman (xamã), Druid (druida), Paladin (paladino) e uma classe “avançada” – ou seja, só se pode adquiri-la após um certo nível de personagem – Death Knight (Cavaleiro da Morte)

Duelo: Forma consensual de luta entre dois(as) PCs. Nos servidores PvE é única forma possível de confronto entre jogadores(as).

Dungeon (masmorra): Locais fechados – como cavernas ou castelos abandonados – que podem ser explorados e vencidos. Por sua dificuldade, são na maioria das vezes, jogados em *parties* (grupos).

Expansão: Produto opcional do jogo, adquirido separadamente. As expansões oferecem mais opções de raças e classes de personagem, além de possibilitar *quests* e acesso a locais proibidos para aqueles(as) que não a possuem. As expansões do *WoW*, até o momento, são *The Burning Crusade* (A Cruzada Flamejante, lançada em 2007), *Wrath Of The Lich King* (A fúria do Rei Lich, lançada em 2008) e *Cataclysm* (Cataclismo, lançada em 2010).

Faction (Facção): Divisão dos(as) PCs do *WoW*, dependendo de sua raça. Humanos, Night Elves (Elfos da Noite), Dwarves (Anões), Gnomes (Gnomos), Dranei e Worgen formam a facção conhecida como a Aliança. Os Orcs, Trolls, Tauren, Goblins, Forsaken (Esquecidos) e Blood Elves (Elfos do Sangue) formam a facção conhecida como a Horda. As facções ocupam regiões distintas do *WoW* e, em servidores conhecidos como *PvP*, PCs de uma facção podem atacar livremente jogadores da facção oposta.

GM: Sigla para *Game Master* (mestre do jogo), um(a) funcionário(a) da empresa gerenciadora do jogo que observa e às vezes intermedia, *in loco*, as manifestações dos(as) jogadores(as), cuida as punições desses em caso de desrespeito aos termos de licença de uso do jogo e reporta *bugs* do sistema de jogo para a empresa. Também referido como DM (*Dungeon Master*, ou mestre da masmorra).

Guilda (Guilda): Agremiação de jogadores(as), se diferencia de *party* por ser uma estrutura social mais fixa, com um nome, um símbolo e uma hierarquia. Assim como os(as) PCs, a guilda tem níveis, que fazem com que os(as) PCs a ela filiados tenham algumas vantagens. Quando filiada a uma guilda, o(a) PC mantém o nome desta abaixo do seu, sendo prontamente identificado(a) como membro(a). Mantém um canal de comunicação próprio.

Inventory (Inventário): Espaço aonde as personagens guardam seus equipamentos.

Machinima: Vídeo feito com os gráficos do próprio jogo por usuários(as) desse. Diferencia-se de CG e *Cinematic* por esses serem produzidos pela produtora inicial do jogo.

Mana: Energia mística, necessária para a ativação dos poderes.

MMORPG: Sigla para *Massive Multiplayer Online Roleplaying Game* (Jogo de Interpretação Online Massivo), jogos digitais de exploração e aventura que acontecem online, aonde vários(as) jogadores(as) jogam ao mesmo tempo.

Nível: Valor numérico que varia de 1 a 85, e representa a escala de poder dos(as) PCs.

NPC: Sigla para *Non-Player Character*, personagem não-jogador(a): avatares controlados pelo próprio jogo.

Party (Grupo): Pequena agremiação de jogadores(as) – até 10 – feitas para facilitar o êxito em *dungeons* (masmorras). Grupos maiores – de 10 a 25 – são possíveis para as chamadas *Raids* – *dungeons* maiores e mais difíceis – e se chamam *Raid Party* (grupo de assalto). Se diferenciam de *guild* (guilda) por serem mais circunstanciais, informais e passageiras.

Poderes: Habilidades características de cada classe. Cada classe tem variados poderes, divididos em três módulos temáticos, chamados *Skill Trees* (árvore de habilidades). Esses poderes podem ser ativos (ou seja, necessitam ser usados, e custam *mana*), ou passivos (automaticamente aumentam alguma característica do[a] personagem, não necessitando serem usados). Quando ativados, esses poderes exibem gráficos característicos, possibilitando a identificação por outros(as) jogadores(as).

PC: Sigla para *Player Character*, personagem construído por jogador(a), contendo uma parte gráfica (chamado de avatar) e uma parte matemática para fins de jogo (chamado de *stats*).

Quest (missão): Consiste em uma série de desafios propostos por um NPC. A sua realização traz recompensas (experiência ou itens) ao(à) jogador(a).

Servidor: É o “mundo” aonde os(as) PCs se encontram. Embora todos esses mundos sejam iguais geograficamente, PCs criados em um servidor não podem interagir com PCs de outro servidor. Os servidores se dividem em três categorias: Normal ou PvE (Player versus Environment, aonde os(as) jogadores(as) só podem se atacar em duelos), PvP (Player versus Player, aonde jogadores(as) podem atacar livremente jogadores(as) de outras facções) e RP (*Roleplay*, aonde os(as) jogadores(as) devem interpretar seus personagens). Além disso, os servidores tem um contador de PCs inscritos nesses, podendo ser mais ou menos populosos, necessitando, muitas vezes, de uma lista de espera para se jogar nos mais populosos.

The Spreading Taint: Maior guilda amigável a LGBTs alinhada à Horda. Localiza-se no servidor de *Proudmoore*, e é co-organizadora da *Proudmoore Pride*.

The Stonewall Family: Maior guilda amigável a LGBTs alinhada à Aliança. Localiza-se no servidor de *Porudmoore*, e é co-organizadora da *Proudmoore Pride*.

WoW: Sigla para *World of Warcraft*.