



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA
CURSO DE DOUTORADO

VICTOR HUGO DA SILVA SANTOS

**SIGNIFICAÇÕES E (R)EXISTÊNCIAS DE JOGADORES GAYS NO
CONTEXTO DE JOGOS DIGITAIS: League of Gaymers**

Recife

2024

VICTOR HUGO DA SILVA SANTOS

**SIGNIFICAÇÕES E (R)EXISTÊNCIAS DE JOGADORES GAYS NO
CONTEXTO DE JOGOS DIGITAIS: League of Gaymers**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Psicologia.

Linha de pesquisa: Processos Sociointerativos e Desenvolvimento Humano.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Renata Lira dos Santos Aléssio

Recife

2024

Catálogo de Publicação na Fonte. UFPE - Biblioteca Central

Santos, Victor Hugo da Silva.

Significações e (r)existências de jogadores gays no contexto de jogos digitais: League of Gaymers / Victor Hugo da Silva Santos. - Recife, 2024.

230 f.: il.

Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-graduação em Psicologia, 2024.

Orientação: Renata Lira dos Santos Aléssio.

1. LGBTQIA+; 2. identidade; 3. masculinidade; 4. brincadeira; 5. performance. I. Aléssio, Renata Lira dos Santos - Orientação. II. Título.

UFPE-Biblioteca Central

CDD 150

VICTOR HUGO DA SILVA SANTOS

**SIGNIFICAÇÕES E (R)EXISTÊNCIAS DE JOGADORES GAYS NO
CONTEXTO DE JOGOS DIGITAIS: League of Gaymers**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Psicologia.

Linha de pesquisa: Processos Sociointerativos e Desenvolvimento Humano.

Aprovado em: 19/06/2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Renata Lista dos Santos Aléssio (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE

Prof^ª. Dr^ª Maria Isabel Patrício de Carvalho Pedrosa (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE

Prof. Dr. Benedito Medrado Dantas (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE

Prof. Dr. Christian Gonzatti (Examinador Externo)
Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS

Prof^ª. Dr^ª. Ana Paula Soares da Silva (Examinadora Externa)
Universidade de São Paulo – USP

À minha avó, Beatriz Lopes da Silva, mulher que sempre acreditou nos estudos e sempre incentivou a todos da família a crescerem por meio da educação e do respeito ao próximo.

À minha mãe, Gilvania Maria da Silva Santos, por ter me educado a partir de uma compreensão feminista, me possibilitando ter um olhar mais crítico sobre as relações sociais.

A todas as pessoas da comunidade LGBTQIA+ que lutam incessantemente contra o preconceito e a discriminação, acreditando que podemos conquistar equidade de direitos para sermos quem somos sem temer!

AGRADECIMENTOS

Eu acredito muito no poder transformador da educação. Assim como Paulo Freire expressa em sua obra, eu acredito que a educação muda as pessoas e as pessoas mudam o mundo (para melhor!). Chegar até este momento da minha formação acadêmica e produzir esta tese não é fruto de um trabalho solitário, mas de um conjunto de mãos habilidosas, de mentes brilhantes e de corações amigos! Sobretudo no atual contexto sociopolítico brasileiro, marcado pela pandemia de COVID-19 e do desgoverno bolsonarista. No entanto, para além da tese que vocês estão lendo, considero como grande conquista dessa minha jornada o aprendizado que adquiri e os lugares que acessei por meio da educação.

Agradeço à Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), enquanto estrutura e equipe de profissionais (equipe de técnicos, que cuidam da organização e da limpeza dos ambientes que utilizamos todos os dias; técnicos administrativos, que contribuem para a gestão da instituição e nos ajudam a resolver às questões burocráticas; e aos professores, que compartilham conosco o conhecimento necessário para a nossa formação pessoal e profissional). Eu acredito nesse modelo de Universidade pública, gratuita e de qualidade para todos!

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), uma das fundações responsáveis pelo desenvolvimento dos programas de pós-graduação no Brasil, pela disponibilidade da bolsa de estudo que me possibilitou produzir conhecimento (trabalhos publicados em anais, artigos publicados em periódicos e apresentações em eventos) e me dedicar exclusivamente à minha formação acadêmica. Ressalto que a bolsa de estudos para jovens pesquisadores brasileiros deve ser um direito, o país investe em nós e nós investimos no país, produzindo pesquisa de qualidade!

Agradeço a Alexandra Elbakyan, desenvolvedora do Sci-Hub, e a todos que lutam pela democratização do conhecimento científico! Sei que há um investimento na produção do conhecimento, porém acredito que este deve ser de domínio público, uma vez que essa produção beneficia toda a sociedade!

Agradeço ao Programa de Pós-graduação em Psicologia (PPGpsi) da UFPE por acreditar no meu potencial no momento da seleção e ao longo do meu desenvolvimento no programa. Aceitar um estudante advindo de outra área e abraçar a minha proposta foi muito acolhedor para mim. Desde o princípio me senti livre para acessar todas as oportunidades que me foram oferecidas e contribuir para o crescimento deste PPG. Agradeço muito a João Cavalcanti, secretário do PPG quando iniciei o doutorado, e a Werik de Lima, atual secretário, pela paciência e ajuda nos processos internos do programa.

Agradeço muitíssimo a todas as professoras e todos os professores do PPGpsi pelos ensinamentos e contribuições para a minha formação enquanto pesquisador e docente e pessoa. Correndo o risco de ser injusto com a maioria dos docentes do PPG, expresso um agradecimento nominal à Benedito Medrado e Jorge Lyra pelo acolhimento no programa e pelo carinho ao longo do meu doutorado! Acredito que os laços que construí no PPGpsi e no Departamento de Psicologia serão para sempre!

Dedico também agradecimento a Selma Leitão, professora do PPG de Psicologia Cognitiva e do Departamento de Psicologia da UFPE por ter me acolhido e ensinado metodologias qualitativas de análise de dados, pude aprender muito sobre ter um olhar mais atento e sensível aos dados de pesquisa! Agradeço também ao professor André Souza-Leão, professor do PPG em Administração (PROPAD) da UFPE por contribuir na minha formação dos estudos de fanidade e cultura pop – este são dois campos muito ricos que a Psicologia precisa se apropriar deles como uma área de estudo.

Agradeço a todas e todos que fazem ou já fizeram parte do Laboratório de Interação Social Humana (LabInt), ao qual sou membro. Foi dentro deste laboratório que tive a oportunidade de trocar e compartilhar conhecimentos, vivências acadêmicas e momentos agradáveis com outros membros que vieram a se tornar amigos. Agradeço a algumas pessoas que se tornaram importantes e contribuíram de várias formas ao longo dessa minha jornada: Lassana Danfá, Marcella de Holanda, Isabela Bezerra, Clarissa Correia, Alina Coriolano, Vanessa Pequeno, Lígia Ferreira, Karla Kely, Paula Houly, Marília Sena, Sírnia Freire, Jéssica Tenório, Isadora Ladislau, Nathália Teófilo, Rebeca Noberto, Guilbert Araújo... Peço mil perdões por aqueles que não citei nominalmente aqui, sintam-se todos agradecidos por todos os momentos compartilhados enquanto estávamos no LabInt. Obrigado por me acolherem e me ensinar que pesquisa não se faz sozinho!

Agradeço também aos meus colegas de turma do doutorado, em especial a Alexandra Leite, Giliane Cordeiro, Laerte de Paula e Patrícia Caetano, com quem tive a oportunidade de me aproximar mais ao longo das disciplinas. Infelizmente a pandemia dificultou que vivêssemos outros momentos ao longo do doutorado, mas foi muito bom me sentir acolhido por todos vocês!

Não poderia deixar de agradecer a Santíssima Trindade do LabInt – Isabel Pedrosa, Fátima Santos e Renata Aléssio. Muito obrigado, Bel (como chamamos nossa decana do Departamento de Psicologia) por me acolher no LabInt e me ensinar muito do que sei hoje sobre Psicologia do Desenvolvimento, por me ensinar a ter um olhar atento sobre os fenômenos que ocorrem no cotidiano e por aceitar o convite de estar na minha qualificação e na banca de defesa do meu doutorado! Meu infinito agradecimento a Fátima (nossa Magnânima) por ter me acolhido no LabInt desde o mestrado, como minha co-orientadora de dissertação – você me ensinou muito sobre Psicologia Social e sobre ética acadêmica! Vocês são uma inspiração para mim!

Agradeço, especialmente a minha orientadora, Renata Aléssio, por acreditar no meu potencial e me dar fôlego para trilhar esse caminho, muitas vezes tortuoso, mas cheio de alegrias. Agradeço pelo carinho das escutas, pela sensibilidade nas orientações, pela compreensão nos meus momentos de falhas e por me acolher como um filho (lembro quando você falou que eu era o leão Lambert, adotado por uma ovelha). Obrigado por embarcar nas minhas ideias megalomânicas, me permitindo abrir as asas para voar mais alto; por me mostrar que é possível fazer docência com dedicação e cuidado com os alunos; por me inspirar a ser um profissional tão maravilhoso quanto você é! Eu não poderia ter tido uma orientadora (não só para a tese, mas para a vida) tão humana quanto você é! Espero que continuemos nossa amizade para sempre!

Minha gratidão a Aline Monnerat, minha psicóloga, que me acompanhou ao longo desses últimos anos e me ajudou no processo terapêutico de entrar em contato comigo mesmo e perceber quantas conquistas eu realizei ao longo da minha vida.

Deposito aqui minha gratidão também aos professores Sidclay Souza e Edclécia Reino, dois bolsistas do Programa Nacional de Pós Doutorado/Capes (PNPD) por me ensinarem sobre pesquisa qualitativa e me ajudar a pensar sobre os métodos realizados no desenvolvimento da minha tese!

Agradeço também a Karine Propino Viana e Anine Gundersen por verem potencial em mim e me contemplarem com um intercâmbio de dois meses na Noruega. Esta experiência me fez crescer muito como pesquisador e como pessoa! Muito obrigado também a Esra Ummak, responsável pelo meu processo de mentoria na Noruega, por se interessar em compartilhar seu conhecimento e contribuir para o meu desenvolvimento como pesquisador e para a melhoria da minha tese. Muito obrigado pela sua amizade e por todas as portas que você me abriu durante o meu intercâmbio!

Sou grato a Lílian Mayerhofer e a Zyada Ayorech pelo acolhimento, amizade e confiança durante minha estadia na Noruega, sobretudo por me possibilitarem a oportunidade de apresentar a minha pesquisa em um dos eventos da Universidade de Oslo. Meus agradecimentos também a Erol Hussein, a Trude, a Amalie e a Magnus Henrichsen por abrirem a casa de vocês para me recepcionarem na Noruega como parte da família de vocês e compartilharem a cultura norueguesa comigo! Com a ajuda de vocês, eu pude compreender mais sobre este país maravilhoso e desenvolver mais meu olhar sobre a alteridade. *Tussen Takk!*

Agradeço muitíssimo a minha família, em especial às minhas tias Gilma Silva, Francimar Costa, Francineide Silva e Jeane Santos, por serem pessoas que foram e ainda são muito importantes para a meu crescimento enquanto ser humano. Sei que família não é o lugar mais perfeito do mundo (como alguns insistem em dizer que é), mas é nesta família, como todos os seus problemas e belezas, que sou amado e acolhido. Devido a questões sobre minha sexualidade, houve tempos de hiatos e de afastamentos, porém hoje sei que vocês torcem pelo meu sucesso!

Sou eternamente grato aos meus pais, Gilvania Maria e Mário Roberto, por sempre me incentivarem e me possibilitarem todas as condições para focar na minha educação. Embora nossa relação tenha sido afetada durante mais de 10 anos devido ao preconceito e discriminação homofóbica, meus pais sempre foram as pessoas que mais me incentivaram a seguir atrás de uma formação acadêmica. Hoje, depois de reestabelecermos uma relação saudável, eles continuam sendo as pessoas que continuam a incentivar a crescer no mundo por meio da educação.

Minha imensa gratidão a minha avó materna, Beatriz Lopes, por ser a mulher que, mesmo com as adversidades da vida que uma mulher negra e periférica pode sofrer nesse país, sempre se sacrificou para que os filhos e netos pudessem ter uma educação

de qualidade. A pobreza, a fome e a violência doméstica não foram mais fortes do que o desejo de ver os filhos na escola e bem encaminhados na vida. Você é meu orgulho e minha inspiração! Obrigado pelo carinho e por ser uma das primeiras pessoas na família a me respeitar e amar incondicionalmente!

Agradeço aos meus amigos mais próximos que me acompanharam ao longo dessa jornada de vida e que me escutaram durante esse processo de doutoramento. Novamente, corro o risco de ser injusto com alguns que não serão citados aqui, porém algumas pessoas foram bastante presentes e estavam sempre me incentivando neste processo. Gratidão a Auristela Silva, Daniela Farias, Flavia Fonseca, Lara Régia e Kamilla Alves – amigadas que ganhei durante o curso de mestrado. Agradeço também a Ana Carolina Sales, André Oliveira, Andrey Arruda, Camila Belarmino, Cecília Morena, Débora Vanderlei, Daniel Braga Coimbra, Filipe Mamede, Frederico Passeri, José Fay, Lenita Ramos, Luan Sacramento, Maria Júlia Andrade, Priscilla Ramos, Simone Figueiroa, Tassiana Farias, Thiago Morais – amigos que a vida me presenteou e que foram pessoas sempre presentes na minha vida. Sem amigos a vida se torna mais difícil, vocês são meus suportes!

Agradeço a Ártemis, minha cachorra, por todo carinho e amor incondicional, principalmente nos momentos mais difíceis da minha vida, por me mostrar que viver não cabe no Lattes. Adotem animais de rua, eles são anjos em quatro patas!

Um agradecimento mais que especial a Phagner Ramos, por ser sempre um referencial e um suporte nos momentos mais difíceis da minha vida. Foi graças a você que tive a oportunidade de me apaixonar pela Psicologia, de me encontrar enquanto um profissional, um pesquisador e uma pessoa melhor. Nada disso existiria se não fosse o sua ajuda e seu afeto.

Obrigado por serem essas pessoas que, por meio da educação mudaram e continuam a mudar o mundo – o meu mundo! Eu sou a prova viva que a educação é transformadora: o neto de uma mulher negra vinda de Paudalho, Zona da Mata de Pernambuco, o filho de uma mulher negra periférica e um membro de uma família que passou fome, mas sempre acreditou na educação como forma de alcançar melhores condições na vida, hoje é o primeiro doutor da família. E o primeiro doutor desta família é GAY!

Repito: eu acredito muito no poder transformador da educação!

"I always talked about you, Zidane.
How you were a very special person to us, because you taught us all
how important life is."
"You taught me that life doesn't last forever.
That's why we have to help each other and live life to the fullest."
"Even if you say goodbye, you'll always be in our hearts.
So, I know we're not alone anymore."
"Why I was born... How I wanted to live...
Thanks for giving me time to think."
"To keep doing what you set your heart on...
It's a very hard thing to do.
We were all so courageous..."
"What to do when I felt lonely...
That was the only thing you couldn't teach me.
But we need to figure out the answer for ourselves..."
"I'm so happy I met everyone...
I wish we could've gone on more adventures.
But I guess we all have to say goodbye someday."

"Everyone... Thank you. Farewell."
"My memories will be part of the sky..."

Vivi Ornitier – Final Fantasy IX

(FINAL FANTASY IX, 2000)

Permita que eu fale, não as minhas cicatrizes
Elas são coadjuvantes, não, melhor, figurantes, que nem devia tá aqui
Permita que eu fale, não as minhas cicatrizes
Tanta dor rouba nossa voz, sabe o que resta de nóiz?
Alvos passeando por aí
Permita que eu fale, não as minhas cicatrizes
Se isso é sobre vivência, me resumir a sobrevivência
É roubar o pouco de bom que vivi
Por fim, permita que eu fale, não as minhas cicatrizes
Achar que essas mazelas me definem, é o pior dos crimes
É dar o troféu pro nosso algoz e fazer nóiz sumir

AmarElo (Sample: Belchior - Sujeito de Sorte)

– Emicida part. Majur e Pabllo Vittar

RESUMO

A cultura de jogos digitais, situada dentro do universo da cultura pop, foi e ainda é constituída a partir de uma lógica machista, racista e cisheteronormativa, privilegiando e reforçando a presença do padrão de jogador homem, branco, cisgênero e heterossexual. No entanto, o agenciamento de outros jogadores, especialmente pessoas LGBTQIA+ e mulheres cisgênero e heterossexuais, provoca fissuras em questões relacionadas a gênero e sexualidade na cultura de jogos digitais. Um dos jogos online mais jogados da atualidade é o *League of Legends*, conta com uma comunidade brasileira de jogadores LGBTQIA+ bastante atuante nas plataformas de mídias digitais. A partir de reflexões sobre processos desenvolvimentais da perspectiva teórico-metodológica da Rede de Significações, com foco na discussão sobre identidades e masculinidades de jogadores gays – *gaymers* –, o objetivo desta tese foi perscrutar as significações de ser jogador gay por meio do jogo *League of Legends*. Para isso, foi realizada uma pesquisa participante e de caráter naturalista com quatro jogadores gays. Os dados foram construídos através de videograções de sessões de jogo e analisados microgeneticamente para identificação de episódios interacionais. São destacados 28 episódios que evidenciam dinâmicas de interação entre os jogadores gays mediadas por brincadeiras e utilização de memes como uma forma de fortalecimento de afetos e de identidade entre os jogadores, constituindo uma rede de apoio e de resistência contra preconceitos e discriminações, numa nova concepção de enredamento. Observou-se a reprodução de elementos de machismo e transfobia estrutural, frequentemente presentes nas narrativas dos jogos, que corrobora com a manutenção do privilégio masculino na sociedade. Por outro lado, percebeu-se que os jogos digitais apresentam um potencial de catarse para que os *gaymers* consigam brincar com performances de gênero, permitindo se distanciar do padrão de masculinidade hegemônica e acessar elementos tipicamente associados à feminilidade a partir de um espaço seguro de sociabilidade.

Palavras-chave: LGBTQIA+; identidade; masculinidade; brincadeira; performance.

ABSTRACT

The culture of digital games, located within the universe of pop culture, was and still is constituted based on a sexist, racist and cisheteronormative logic, privileging and reinforcing the presence of the standard male, white, cisgender and heterosexual player. However, the agency of other players, especially LGBTQIA+ people and cisgender and heterosexual women, causes fissures in issues related to gender and sexuality in digital gaming culture. One of the most played online games today is League of Legends, which has a Brazilian community of LGBTQIA+ players who are very active on digital media platforms. Based on reflections on developmental processes from the theoretical-methodological perspective of the Network of Meanings, focusing on the discussion about identities and masculinities of gay players – gaymers –, the objective of this thesis was to examine the meanings of being a gay player from the game League of Legends. For that, a participant and naturalistic research was carried out with four gay players. The data was constructed through video recordings of gaming sessions and analyzed microgenetically to identify interactional episodes. 28 episodes are highlighted that demonstrate dynamics of interaction between gay players mediated by jokes and the use of memes as a way of strengthening affection and identity between players, constituting a network of support and resistance against prejudice and discrimination, in a new conception of entanglement. We observed the reproduction of elements of sexism and structural transphobia, frequently present in game narratives, which corroborates the maintenance of male privilege in society. On the other hand, it was noticed that digital games present a potential for catharsis so that gaymers can play with gender performances, allowing them to distance themselves from the standard of hegemonic masculinity and access elements typically associated with femininity from a safe space of sociability.

Keywords: LGBTQIA+; identity; masculinity; jokes; performances.

RESUMEN

La cultura de los juegos digitales, ubicada dentro del universo de la cultura pop, se constituyó y aún se constituyó a partir de una lógica sexista, racista y cisheteronormativa, privilegiando y reforzando la presencia del jugador estándar masculino, blanco, cisgénero y heterosexual. Sin embargo, la agencia de otros jugadores, especialmente las personas LGBTQIA+ y las mujeres cisgénero y heterosexuales, provoca fisuras en cuestiones relacionadas con el género y la sexualidad en la cultura del juego digital. Uno de los juegos online más jugados hoy en día es League of Legends, que cuenta con una comunidad brasileña de jugadores LGBTQIA+ muy activos en plataformas de medios digitales. A partir de reflexiones sobre procesos de desarrollo desde la perspectiva teórico-metodológica de la Red de Significados, centrándose en la discusión sobre identidades y masculinidades de jugadores gay – gaymers –, el objetivo de esta tesis fue examinar los significados de ser jugador gay desde lo juego League of Legends. Para ello se llevó a cabo una investigación participativa y naturalista con cuatro jugadores gay. Los datos se construyeron a través de grabaciones de vídeo de sesiones de juego y se analizaron microgenéticamente para identificar episodios de interacción. Se destacan 28 episodios que resaltan dinámicas de interacción entre jugadores gay mediadas por bromas y el uso de memes como forma de fortalecer el afecto y la identidad entre jugadores, constituyendo una red de apoyo y resistencia contra los prejuicios y la discriminación, en una nueva concepción del entrelazamiento. Observamos la reproducción de elementos de machismo y transfobia estructural, frecuentemente presentes en las narrativas de juegos, lo que corrobora el mantenimiento del privilegio masculino en la sociedad. Por otro lado, se advirtió que los juegos digitales presentan un potencial de catarsis para que los gaymers puedan jugar con performances de género, permitiéndoles distanciarse del estándar de masculinidad hegemónica y acceder a elementos típicamente asociados con la feminidad desde un espacio seguro de sociabilidad.

Palavras-clave: LGBTQIA+; identidad; masculinidad; broma; actuación.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Mapa de Runeterra com regiões e cidades destacadas	866
Figura 2 – Tela inicial do jogador com a loja de itens aberta	88
Figura 3– Esquema gráfico do mapa <i>Howling Abyss</i> (ARAM)	90
Figura 4 – Esquema gráfico do mapa <i>Summoner's Rift</i> (Normal Game)	91
Figura 5 – <i>Skins</i> da campeã Lux lançadas até o ano de 2020	95
Figura 6 – Diagrama de Venn com os universos culturais da tese	100
Figura 7 – Splash Arts das personagens escolhidas pelos participantes (Qiyana, Nami, Seraphine e Sona, respectivamente)	108
Figura 8 – Splash Art da Campeã Illaoi, a Sacerdotisa Cráquem	147
Figura 9 – Diferenças entre campeões não humanos masculinos e femininos	157
Figura 10 – Splash arts das skins Heimerdinger Curtindo o Verão e Graves Curtindo o Verão	160
Figura 11 – Splash art das skins Braum Curtindo o Verão e Sett Curtindo o Verão	161
Figura 12 – Trundle oferecendo seu “porrete” para Seraphine	164
Figura 13 – Reação da Qiyana ao deboche do grupo	175
Figura 14 – Performances de seios grandes de Qiyana, Seraphine e Sona	178
Figura 15 – Jogadores utilizando o ícone do Orgulho 2021	191
Figura 16 – Efeito arco-íris do efeito guarda territorial	192
Figura 17 – Arte promocional das skins Guardias Estelares de 2017	194

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Diferenças entre os modos de jogos do LoL	94
Quadro 2 – Ofensas frequentes relatadas pelos participantes da pesquisa realizada por Pires e Fortim (2021)	98
Quadro 3 – Caracterização das sessões videogravadas	107
Quadro 4 – Caracterização dos jogadores participantes das videograções	107
Quadro 5 – Perguntas, Objetivos e Principais Observações da pesquisa	202

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	18
2. A CULTURA, OS JOGOS E OS JOGADORES	28
2.1. APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS ENTRE BRINCADEIRAS E JOGOS	29
2.2. OS JOGOS DIGITAIS – A EVOLUÇÃO DO VIRTUAL PARA O SOCIAL	
33	
3. O JOGO DAS IDENTIDADES E DAS MASCULINIDADES	38
3.1. A IDENTIDADE SOCIAL E O JOGO DA DIFERENÇA	39
3.2. MASCULINIDADES, UM JOGO DE MULTIJOADORES	47
3.3. INTERSECÇÕES ENTRE MASCULINIDADES E IDENTIDADES NERD/GEEK	56
4. AS RELAÇÕES INTERGRUPAIS NO CIBERESPAÇO	63
4.1. O CIBERESPAÇO E CIBERCULTURA	63
4.2. A CULTURA (TÓXICA) DE JOGOS DIGITAIS	67
5. REDE DE SIGNIFICAÇÕES: COMPREENDENDO SIGNIFICADOS A PARTIR DE UMA COMPLEXA MALHA SEMIÓTICA	74
5.1. A MATRIZ SÓCIO-HISTÓRICA, AS DELIMITAÇÕES E AS POSSIBILIDADES DE SIGNIFICAÇÕES	77
5.2. JOGOS DE PAPÉIS E O TEMPO PRESENTE	81
6. BEM-VINDOS A LEAGUE OF LEGENDS: CIRCUNSCREVENDO O CAMPO DE ESTUDO	85
7. PERGUNTAS E OBJETIVOS DA PESQUISA	100
8. MÉTODO	102
8.1. IMPLICAÇÕES DO PESQUISADOR NA PESQUISA	102
8.2. CONSTRUÇÃO DOS DADOS	104
8.3. PARTICIPANTES DA PESQUISA	106
8.4. ANÁLISE DOS DADOS	108
8.5. ASPECTOS ÉTICOS DA PESQUISA	111

9. DESENVOLVENDO RELAÇÕES DE AMIZADE E TECENDO REDES DE AFETOS	112
10. MASCULINIDADES GAYS, FALOCENTRISMO E REPRODUÇÃO DE PRECONCEITOS	145
11. PERFORMANCES E INTERAÇÕES PARA CONSTRUIR POSSIBILIDADES DE DESENVOLVIMENTO	170
12. CONSIDERAÇÕES FINAIS	206
REFERÊNCIAS	211
ANEXOS E APÊNCICES	227

1. INTRODUÇÃO

“A escalada pode ser longa, mas a vista vale a pena.”

Taric, o escudo de Valoran

Assim como um bom jogo, a história é um elemento essencial para que o jogador se sinta interessado em jogar. Não poderia ser diferente aqui, em uma tese de doutorado, onde há etapas para serem cumpridas e desafios a serem ultrapassados. Nestas linhas que falam sobre ciência, teorias e métodos, também falam sobre várias vidas, em especial da minha vida.

Permitam-me, então, contar uma história sobre um garoto que cresceu na década de 1990, rodeado por vários elementos da cultura pop como filmes, desenhos, histórias em quadrinhos, videogames e tantos outros produtos da indústria do entretenimento. Dentre estes, os jogos digitais sempre ocuparam um lugar especial na sua vida, tanto que ele se tornou um jogador de videogames, paixão que se iniciou ainda na infância.

Desde então, ele percebeu que era diferente da maioria dos meninos de sua idade, que gostavam de futebol (ou jogos de futebol). Na adolescência, a diferença tornou-se ainda mais evidente quando ele se percebeu ser um homem homossexual. Não compartilhar dos mesmos gostos que a maioria dos garotos do seu círculo social fez com que os estudos e os jogos digitais se transformassem em refúgios contra os questionamentos sobre sua masculinidade e sua sexualidade. Ao longo de sua juventude, percebeu que, assim como gostar de pessoas do mesmo gênero, jogar jogos digitais também não era uma atividade vista com bons olhos pela sociedade, especialmente se não era realizada por uma criança.

Nos anos 2000, a internet viabilizou que os jogos digitais adentrassem em uma nova era de comunicação e compartilhamento de experiências dos seus jogadores, possibilitando o acesso a outros lugares do tempo e espaço e a criação de redes entre pessoas que possuíam interesses em comum. Nesse vasto universo do ciberespaço, tive oportunidade de compreender melhor minha sexualidade por meio de leitura em sites e diálogo com outros gays, bem como conhecer novos jogos e fazer amigos por meio destes. Mas nem tudo era positivo. Também vivenciei nos espaços virtuais dinâmicas de opressão contra grupos subalternizados, em particular, contra homens que não eram lidos como másculos – assim como eu.

As violências sofridas ao longo da minha história de vida – sobretudo a invisibilidade imposta pela cisheteronormatividade, a qual pessoas LGBTQIA+ são submetidas todos os dias, me inquietaram a compreender como sujeitos vulnerabilizados, por destoarem dos padrões normativos hegemônicos, (re)significam suas experiências de vida e lutam para (r)existir em vários contextos. A partir deste interesse, decidi lançar olhares não somente sobre as feridas causadas pelas agressões, mas também sobre as cicatrizes que contam sobre quem nós somos e mostram os desafios que nós superamos e nos deixaram mais fortes.

Passeio pela minha história, de forma breve, com o intuito de circunscrever o contexto da idealização desta tese, bem como situar o leitor em relação ao pesquisador que vos fala. Defino-me como *gaymer* (jogador pertencente a comunidade LGBTQIA+) e, portanto, parto do princípio do meu lugar de fala (Ribeiro, 2017), assumindo o protagonismo, junto com os interlocutores pesquisados neste trabalho, para falar de nossas próprias experiências.

Apresento-me também como pesquisador que também é fã – denominado como aca-fã¹ nos estudos (Jenkins, 2006) – de jogos digitais para ousar a investigar a intersecção destes universos caleidoscópicos que são a cultura dos jogos digitais e a de gênero e sexualidade humana. Compreendo que estas duas identidades contribuíram de forma positiva para o desenvolvimento desta pesquisa, visto que a aproximação com o campo implicou em uma maior apreensão do fenômeno, sobretudo pela apropriação das linguagens utilizadas por ambos os grupos aos quais pertenço.

No entanto, não quis tornar esta tese apenas um local de denúncias de violências e discriminação contra a população LGBTQIA+. Compreendo, assim como Foucault (1986), que as relações de poder nos constituem, podendo nos impossibilitar de ocupar alguns espaços, mas também nos propiciam ocupar outros e alcançar lugares que até então nos eram negados.

Destaco que a cultura pop tem se tornando um dos espaços de disputa mais contundentes dos últimos anos, pois houve uma expansão do mercado consumidor, fazendo com que essas produções midiáticas deixassem de ser voltadas exclusivamente para um nicho de consumidores e conseqüentemente aumentasse o consumo dessas produções midiáticas. Entende-se como cultura pop como:

¹ O termo aca-fã é uma junção das palavras *academic* e *fan*, cunhado por Henry Jenkins (2009) para designar um pesquisador cujos estudos envolvem um objeto do qual também possui uma relação de fanidade com algum produto da indústria do entretenimento. Isto não implica dizer que um aca-fã não é possui criticidade acerca do seu objeto de estudo, mas que possui um olhar diferenciado sobre os fenômenos por causa desta dupla identidade.

[...] conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento; se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura (música, cinema, televisão, editorial, entre outras) e estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante (Soares, 2014, p. 41).

Por conseguinte, a cultura pop tem conquistado espaços de destaque em vários cenários, inclusive no político (Martino; Marques, 2022). No Brasil, por exemplo, durante a bienal do livro em 2019, o então prefeito do Rio de Janeiro tentou censurar uma história em quadrinhos da Marvel, “Vingadores: a cruzada das crianças”, por conter um beijo entre dois super-heróis gays, Hulkling e Wiccano. A repercussão do caso gerou uma comoção social, evidenciando disputas entre conservadores, fundamentalistas religiosos e apoiadores de extrema-direita de um lado contra a comunidade LGBTQIA+ e pessoas progressistas (Gonzatti, 2022).

Este episódio é um dentre muitos que representam como a cultura pop possui atravessamentos políticos, influenciando e sendo influenciada pelo contexto político. Ao mesmo tempo que a cultura pop tem sido um meio para falar sobre assuntos sérios, questões políticas e sociais; a política tem se utilizado dos recursos do entretenimento para alcançar o seu público. A política deve ser entendida como “as ações relativas à distribuição de poderes, questões de identidades, demarcação de lugares e direitos no espaço público” (Martino; Marques, 2022, p. 3).

A cultura pop tem sido um lugar de dominação e demarcação das identidades nerd/geek², embora a indústria do entretenimento tenha aberto possibilidades para novas representações de pessoas e produzido histórias mais inclusivas. Esta abertura para a diversidade acentua ainda mais as disputas intergrupais. Como consequência, os ambientes permeados pela cultura pop são marcados por violências, como preconceitos, discriminações e agressões dirigidos a grupos sociais vulnerabilizados como mulheres, pessoas negras e comunidade LGBTQIA+, por exemplo. Entretanto, também de articulações entre os sujeitos que elaboram resistências e ressignificações para permanecer em ambientes dominados pelo preconceito e conseguir modificar a forma como são percebidos.

² O termo nerd, inicialmente utilizado para se referir a pessoas estudiosas que tiravam notas altas na escola, passou a ser empregado, por volta da década de 1970, para designar pessoas que eram aficionadas por cultura pop. Já o termo geek é usado para se referir a pessoas que possuem grande interesse por tecnologia, sobretudo por microinformática. Por se tratar de identidades que se aproximam bastante, no senso comum, ambos os termos acabam sendo utilizados para categorizar ambos os grupos (Yokote, 2014).

Dentro dos vários nichos englobados pela cultura pop, os jogos digitais têm sido um dos produtos midiáticos que mais tem ganhado destaque na atualidade. Se antes os jogos já estavam presentes no cotidiano das pessoas, com a pandemia de COVID-19, o consumo deste tipo de mídia apresentou um aumento. De acordo com os dados da Pesquisa Game Brasil (2022), o quantitativo percentual de brasileiros que possuem o hábito de jogar jogos digitais teve um incremento de 66,3% para 74,5%, em comparação aos anos 2019 e 2022, respectivamente. O motivo deste aumento foi apontado pela pesquisa como uma forma pela qual as pessoas buscaram se divertir dentro de casa e com os amigos utilizando tecnologias virtuais.

Por utilizarem conexões no domínio da internet, os jogos digitais encontram-se situados dentro dos arranjos midiáticos contemporâneos, principalmente em relação à web 2.0, sendo este termo utilizado para identificar as diferentes maneiras de compreender a utilização, produção e compartilhamento de conteúdo e as interações na internet (O'Reilly, 2007). Esta rede de computadores interligados possibilita que os seus usuários possam criar e difundir ideias centradas na sociabilização e na coprodução de conteúdos midiáticos por meio das plataformas de mídias sociais, por exemplo, Facebook, Instagram e Twitter; plataformas de produção de vídeos (YouTube, Twitch, Tik Tok) e enciclopédias colaborativas, como Wikipédia.

Por meio destas conexões mediadas pela internet, os *smartphones* também possibilitaram e potencializaram formas de existência e de interação social. No entanto, ressalta-se que, recentemente, houve um aumento do risco para a população LGBTQIA+, sobretudo para homens gays, que tem utilizado tecnologias de informação e comunicação. Alguns aplicativos de encontros e de relacionamentos, como *Grindr*, *Scruff* e *Hornet*, têm sido utilizados como ferramentas para cometer atos violentos e crimes de ódio contra pessoas LGBTQIA+, inclusive assassinatos. Destaca-se, desta forma, que os recursos digitais – as plataformas de mídias digitais, os jogos ou os aplicativos – impactam significativamente na forma como as pessoas têm interagido na atualidade.

Com o maior acesso das pessoas ao ciberespaço (Levy, 1999; Castells, 2003), os conteúdos presentes nos jogos digitais passaram a extrapolar os seus limites e ganhar novos contornos na internet, tornando-se alvo de discussões, teorizações, especulações e modificações dos seus usuários, os jogadores. No campo dos jogos, o ciberespaço inicialmente era um ambiente de busca para solucionar problemas que não se conseguia resolver dentro de um jogo e se atualizar em relação a lançamentos e novidades acerca do

mercado de jogos. Não obstante, também passou a ser um ambiente de interação entre jogadores que buscam negociar e se ajudar dentro e fora dos jogos, além da produção e difusão de conteúdos para melhorar o desempenho, diferenciar ações de outros jogadores ou desenvolver performances dentro dos jogos, transformando-se em uma instância coletiva da experiência de jogar um mesmo *game*, mesmo que ele seja *singleplayer*³ (Goulart; Nardi, 2017a).

Ainda nessas instâncias coletivas, sejam em grupos, páginas, fóruns e comunidades, também são (re)produzidas piadas, histórias (relatos pessoais, *fanfics*⁴, creepypastas⁵ etc.), imagens, vídeos e outras formas de conteúdos midiáticos sobre experiências, performances, narrativas e mecânicas dos personagens e dos jogadores. Sobre esses limites entre o que acontece dentro dos jogos e nas interações da internet, Goulart e Nardi (2017) defendem que as experiências do jogar em um ambiente virtual não são dissociadas das narrativas que são produzidas sobre os personagens e as histórias contadas com a participação do jogador no ciberespaço e outros locais em que se discute o jogo, inclusive nas discussões sobre a indústria dos jogos como produtora de conteúdos estéticos, mecânicos e narrativos.

O conjunto dessas construções performáticas que acontecem tanto dentro como fora dos jogos digitais são denominadas, por Shaw (2010), como cultura de jogo digital. Goulart e Nardi (2017) compreendem que não se pode falar apenas em uma cultura e sim de uma variedade de culturas de jogo digital, uma vez que elas se apresentam em diferentes ambientes, gêneros e comunidades. Por mais que elas possuam elementos em comum, são mediadas por pessoas distintas e produzem diferentes experiências.

Entretanto, a cultura de jogos digitais se apresenta, majoritariamente, como expressões de privilégio masculino, tendo uma construção histórica da relação da composição de uma identidade nerd/geek e o consumo pelo mercado *mainstream*⁶ (Goulart; Nardi, 2017a). A cultura nerd/geek é reconhecida uma gama de culturas e subculturas que são majoritariamente relacionadas aos homens, aos jovens e aos heterossexuais da classe média e alta. Essas várias

³ É um modo de jogo digital que possibilita apenas a participação de uma pessoa, sendo os demais avatares do jogo controlados por computador. Este modo de jogo se contrapõe ao *multiplayer*, o qual se caracteriza pela presença de vários jogadores, os quais estão conectados (on-line ou off-line) desenvolvendo interações de competição ou cooperação entre eles.

⁴ Abreviação de *fan fictions*, ou ficção de fãs. São obras produzidas por fãs a partir de textos originais produzidos pela indústria do entretenimento.

⁵ Termo utilizado para definir as histórias de terror ou lendas urbanas que são divulgadas de forma viral no ciberespaço.

⁶ Nomenclatura utilizada para se referir a algo que é convencional ou comum em determinada cultura. Está associada, geralmente, a produções midiáticas que são amplamente conhecidas por um determinado grupo, possui disponibilidade de acesso para obtenção e tem grande apelo mercadológico.

culturas funcionam de forma interdependente, porém é comum elas serem reconhecidas pelo senso comum como parte de uma identidade nerd consolidada.

Como reflexo da cultura nerd/geek, a cibercultura, estabelecida por estes jovens que dominam o ciberespaço, organiza as masculinidades nerds/geek, por meio de uma linguagem tecnocientífica própria, a qual é construída por homens para homens, transformando em uma ferramenta de dominação de conhecimento. Conseqüentemente, são criadas barreiras que impedem as possibilidades de acesso de outros sujeitos que fogem aos padrões masculinos (Goulart; Nardi, 2017a). Portanto, essas relações de poder não seriam simplesmente compostas por questões de ordem simbólica e social, mas também técnica. O ciberespaço, geralmente, é pensado como local livre e democrático, o qual possibilita a proteção de diversas identidades sociais. Devido à crença utópica da descorporificação total da internet, as diferentes formas e funções que os corpos ocupam nos espaços sociais poderiam ser ignorados com um discurso de pretensa igualdade que, na realidade, tem como objetivo ignorar as diferenças (Hayles, 1999).

No entanto, o que se observa no ciberespaço é um antigo histórico de preconceitos contra minorias sociais, por exemplo, casos de misoginia, de homofobia, de transfobia, de racismo e de gordofobia na cibercultura, sobretudo na cultura de jogos digitais (Carvalho; Rocha, 2016; Gray, Buyukozturk; Hill, 2017). Assim, as mulheres, a comunidade LGBTQIA+, as pessoas negras, as pessoas com deficiência e outras minorias sociais acabam sendo mais vulneráveis que outros grupos e tendem a sofrer mais violências nesses espaços.

O conceito de vulnerabilidade encontra-se ainda em construção, recebendo contribuição de diversas áreas do conhecimento, dentre elas: epidemiologia, ciências sociais e existencialismo. No entanto, entende-se vulnerabilidade como uma dinâmica de interdependências recíprocas que exprimem valores multidimensionais, de ordem biológica, social e existencial, que conduzem a formas de exclusão, segregação e negação de direitos. Uma situação de vulnerabilidade tem como característica a restrição das capacidades relacionais de uma pessoa se afirmar no mundo e de desenvolver agência e resiliência diante de situações de fragilização. A vulnerabilidade social ou coletiva, situação a qual as minorias sociais estão mais propensas a se encontrar, está vinculada aos aspectos contextuais, como fatores econômicos, sociais, culturais, raciais, de gênero e sexualidade, dentre outros que implicam em processos de exclusão social (Oviedo; Czeresnia, 2015).

Entretanto, como o ciberespaço é formado por uma extensa gama de culturas, as minorias sociais têm provocado importantes mudanças na constituição da cibercultura, diversificando-a e rompendo com a exclusividade masculina, heterossexual e cisgênera. Goulart e Nardi (2017) compreendem que, mesmo sendo um ambiente preconceituoso, o ciberespaço também possibilita outras formas de arranjos na materialização e representação de pessoas não masculinas, não heterossexuais e não cisgêneras.

Fundamenta-se esta tese na relevância de compreender como minorias sociais lutam pelo direito de existir em um local dominado por preconceitos e de promover visibilidade a sujeitos que são marginalizados pela sociedade apenas por serem quem são. Adota-se aqui o uso do termo minorias sociais ao invés de grupos vulnerabilizados, a partir das discussões propostas por Siqueira e Castro (2017). Os autores salientam que tanto os grupos vulneráveis quanto as minorias sofrem discriminação e são vítimas da intolerância, porém conceitualmente possuem diferenças que implicam em práticas sociais distintas. Os autores destacam que os grupos vulnerabilizados não possuem traços em comum que permitem formar identidade, enquanto as minorias se constituem a partir de elementos culturais, formando uma identidade grupal.

Os autores ainda complementam que os grupos vulnerabilizados encontram-se dentro do corpo social, porém não são o corpo social (grupos dominantes). Ao mesmo tempo, as minorias não são reconhecidas como detentoras de direito. Desta forma, os grupos vulnerabilizados focam na luta para sair das condições que causam discriminação. Por sua vez, as minorias assumem a identidade como uma forma de proteção cultural, construindo vínculos subjetivos de solidariedade entre os membros que visam proteção contra o preconceito e a discriminação. Além disso, as minorias adotam uma postura de transformação social, buscando participação nas decisões políticas e o reconhecimento de direitos (Siqueira; Castro, 2017).

Compreende-se, portanto, que ambos os termos são polissêmicos e estão em disputa. A utilização do termo minorias carrega consigo uma falsa concepção de que esses grupos representam uma parcela quantitativamente menor na sociedade. Por outro lado, o termo grupos vulnerabilizados enfoca as fragilidades, mascarando as potencialidades das pessoas. Também reconhecemos a historicidade da utilização do termo minoria social para se referir a grupos que possuem desvantagens políticas em relação a outros grupos socialmente privilegiados e lutam por transformação social, como na obra *Psicologia das Minorias Ativas* de Moscovici ([1976] 2011).

Diante desta realidade, lanço olhares para o jogo *League of Legends* (LoL) para compreender o fenômeno descrito nesta tese. A escolha deste jogo se fundamenta na sua popularidade, sendo um dos jogos digitais mais jogados na atualidade. Também apresento como embasamento desta escolha a existência de um dos maiores grupos brasileiros, sendo voltado para mulheres heterossexuais e LGBTQIA+ jogadores de LoL nas plataformas de mídias sociais, o *League of Divas* (LoD). No entanto, nesta pesquisa, as lentes estão centradas nos jogadores gays (*gaymers*), buscando compreender a relação com os demais jogadores que constituem a cultura de jogos digitais e os processos de (re)significação que possibilitam esses jogadores a resistirem e existirem nesta cultura.

A invisibilização dificulta as possibilidades do sujeito de exercer sua própria subjetividade e nega o acesso a lugares dominados pelo preconceito, sobretudo ambientes de garantias básicas dos direitos humanos, como é o caso do lazer. Compreendo que, ao trazer visibilidade aos jogadores gays por meio deste trabalho, uno-me ao conjunto de *gaymers* que tensionam a indústria de jogos, provocando mudanças no desenvolvimento de jogos digitais, visto que faz parte de uma cultura baseada no consumo. Também me reúno com outros pesquisadores da UFPE que têm pensado sobre as questões relacionadas a comunidade LGBTQIA+, a partir da articulação entre a Psicologia do Desenvolvimento e estudos sobre jogos digitais.

Neste ponto, destaco que Nogueira; Silveira; Pinho (2023) realizaram uma pesquisa descritiva e bibliográfica, fundamentada nos estudos bibliográficos e documentais, no repositório de teses e dissertações da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) sobre a temática LGBTQIA+. Foram encontrados 113 trabalhos, distribuídos nas áreas de Humanas; Sociais Aplicadas; Linguística, Letras e Artes; e Saúde. A Psicologia foi a área de conhecimento que mais teve trabalhos, sendo 25 dissertações e 3 teses. No panorama das temáticas observadas nos trabalhos, observa-se o combate ao preconceito à comunidade e seus integrantes, propondo reflexões e projetos que visam questionar as estruturas sociais que reforçam e validam o preconceito e a discriminação das pessoas LGBTQIA+.

De forma específica, as pesquisas relacionadas aos homossexuais (gays e lésbicas) traziam como temática o avanço em conquistas por direitos e combate a homofobia. Predominaram trabalhos sobre homossexualidade masculina, sobretudo os que contestam a performance de gênero masculino; com relação à feminina, as temáticas que mais emergiram foram maternidade e relacionamentos homoafetivos. Quando se tratava sobre bissexualidade, os temas de invisibilidade e apagamento da sexualidade eram mais presentes.

Os assuntos de identidade de gênero, movimento social, luta por direitos e combate a transfobia apareciam associados à transgeneridade; já o questionamento dos papéis de gênero estava mais conectado à travestilidade; enquanto nuances e cuidados de saúde relacionados à transição sexual e hormonização eram temas alusivos à transexualidade. Poucos trabalhos relacionados a arte *drag* ou transformista apareceram, apresentando tema central a performance de gênero. A identidade *queer* também expressou pouca frequência, trazendo assuntos relativos ao questionamento das relações de sexo, do gênero e da sexualidade impostas pelas normas sociais.

Percebe-se, portanto, que os temas relacionados à comunidade LGBTQIA+ encontrados em trabalhos de tese e dissertação na UFPE apresentam um olhar social sobre as relações individuais e grupais que as pessoas dissidentes da cisheteronormatividade desenvolvem com a sociedade, tendo como foco as questões relacionadas à mobilização de movimentos sociais (Nogueira; Silveira; Pinho, 2023).

A partir deste contexto, esta tese teve como objetivo perscrutar as significações de ser jogador gay na cultura de jogos digitais a partir do jogo *League of Legends*. Partimos da hipótese de que os jogadores gays (re)significam suas existências e experiências no ciberespaço, modificando o significado do conteúdo dos jogos e interagindo por meio de brincadeiras, e constroem resistências dentro de uma cultura voltada para o consumo, repetição de experiências e constituições de identidade. Compreendo os atos de existir, ocupar e permanecer como o conceito de resistência, postulado por Foucault (1986), visto que se configura como um aspecto inerente às relações de poder, o qual não se compõe de forma hierárquica, porém no jogo de forças produz sentidos e significados. Essas relações, constituídas por meio de dispositivos de poder, articulam lutas por espaços, visibilidades e jogos de força de dominação e de subversão das normas.

Goulart e Nardi (2017) argumentam que algumas possibilidades de resistência contra o funcionamento opressivo dentro dos jogos digitais são elaboradas a partir de ressignificações, deslocamentos ou (re)apropriações de conteúdos oriundos do *mainstream*, como também do uso de elementos históricos desse para rerepresentar possibilidades outras de sujeito e de experiência. São por meio dessas ressignificações das experiências vividas (Jodelet, 2006) que são constituídas diferenças entre jogadores dentro da cultura de jogos digitais que podem ser compreendidas como uma forma de opressão ou de diversidade (Brah, 2006).

Esta tese foi construída em onze capítulos. No capítulo 1, que corresponde à introdução, apresento o tema pesquisado, a problematização e o contexto que possibilitaram o desenvolvimento desta pesquisa. No capítulo 2, são apresentados e diferenciados os conceitos de brincadeira e jogos, além de discutir acerca do desenvolvimento tecnológico e social dos jogos digitais. No capítulo 3, busco construir uma argumentação teórica sobre identidade social, conceitos de masculinidades e como estes dois dialogam na construção de uma identidade nerd/geek a partir da discussão sobre interseccionalidade.

No capítulo 4, expando as reflexões abordadas nos dois capítulos anteriores para apresentar como as relações interpessoais e grupais se constituem no ciberespaço e na cultura de jogos digitais. No capítulo 5, aponto a perspectiva utilizada nesta tese sobre processos de significação e desenvolvimento humano, Rede de Significações (RedSig). No capítulo 6, apresento o jogo *League of Legends* e seu funcionamento; também abordo algumas dinâmicas interacionais que acontecem entre os jogadores a partir deste jogo, sendo um reflexo da cultura de jogos digitais.

No capítulo 7, saliento as perguntas de pesquisa e os objetivos gerais e específicos levantados na construção da tese. No capítulo 8, é delineado o desenho metodológico da pesquisa realizada, apresentando com detalhes as ferramentas metodológicas, os participantes da pesquisa e a técnica de análise de dados utilizada.

Nos capítulos 9, 10 e 11, são discutidos os resultados obtidos por meio das gravações e a discussão realizada por meio da análise microgenética dos dados. São apresentados em três eixos de discussão: como as relações de afeto possibilitam o desenvolvimento de processos de ressignificação dentro da cultura de jogos; como a identidade *gaymer* se constitui no campo dos jogos digitais a partir de um olhar interseccional e, por último, como a performance dos *gaymers* nos jogos digitais se apresenta como uma possibilidade no campo do desenvolvimento. Para finalizar, no capítulo 12, é apresentada uma síntese da tese, contendo os achados obtidos nesta pesquisa, as contribuições para as áreas de conhecimento estudadas por meio desta temática, as limitações desta pesquisa e as pistas para futuros estudos na área.

Preparem os seus joysticks ou mouses e teclados, que a jornada pelo lado colorido da força do universo dos jogos digitais está para começar! Aproveite a escalada, valerá a pena!

2. A CULTURA, OS JOGOS E OS JOGADORES

“Você quer brincar também? Vai ser divertido!”

Annie, a criança sombria

Os jogos e as brincadeiras fazem parte do desenvolvimento de várias espécies, inclusive da espécie humana; por meio das brincadeiras, os filhotes desenvolvem habilidades e capacidades necessárias para a vida adulta, utilizando a experiência e a aprendizagem de forma lúdica e exploratória (Carvalho, Pedrosa; Rossetti-Ferreira, 2012). Huizinga ([1938] 2018) corrobora com a perspectiva filogenética de que os jogos correspondem a um elemento muito primitivo, antecedendo o surgimento da cultura na medida em que é um processo compartilhado com outros animais.

Huizinga ([1938] 2018) propõe que o jogo pode ser definido como uma atividade lúdica muito mais ampla que um fenômeno físico ou reflexo psicológico, sendo ainda, um ato voluntário concretizado como evasão da vida real, limitado pelo tempo e espaço, criando a ordem através de uma perfeição temporária. Além disso, possuem elementos de tensão, expressos sob forma de incerteza e acaso, uma vez que o desfecho de um jogo não pode ser conhecido antes do seu término. O desconhecimento do desfecho, por sua vez, é uma característica importante nos jogos, pois seu desenvolvimento depende dos mais variados fatores, internos e externos, como as estratégias adotadas e as respostas fornecidas pelo ambiente (Callois, [1958] 2017).

O jogo se constitui como uma atividade voluntária exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, a qual possui regras e gera sentimentos de tensão e alegria. O interesse pelo jogo reside na sua intensidade, na capacidade de despertar sentimentos de desafio que motivem o jogador a se superar (Huizinga, [1938] 2018).

Vygotsky (2007), por sua vez, refuta a ideia de que os jogos são uma atividade em que o prazer é, necessariamente, uma característica definidora; porém ele enfatiza que os jogos estão intrinsecamente relacionados a uma situação imaginária baseada em regras de comportamento. Por exemplo, a situação de brinquedo, a qual remonta uma situação real em que as crianças se utilizam da imaginação para adentrar a cultura em que elas estão inseridas, constitui-se em um jogo de imitação onde as práticas sociais dos adultos são performadas pelos próprios jogadores junto aos seus pares (Vygotsky, 2007).

Assim, pode-se afirmar que os jogos se constituem como artefatos que possibilitam as pessoas adentrarem uma determinada cultura por meio das experiências e do aprendizado coletivo de práticas sociais constituídas, em um movimento dialógico, por uma sociedade, que é constituída por e constitui várias culturas. Nesta perspectiva, Huizinga ([1938] 2018) afirma que os jogos seriam mais antigos que a própria cultura, uma vez que as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são marcadas por jogos. Assim, a cultura surge como jogo no qual os seres humanos criam instrumentos que possibilitam o espetáculo de elementos culturais comuns a uma sociedade. A exemplo, a linguagem é um elemento cultural forjada pelo ser humano com o objetivo de se comunicar, ensinar e realizar comandos de organização em sociedade.

O elemento lúdico dos jogos reduziria ou até mesmo anularia a pressão atribuída a atividades como a do trabalho. Para Huizinga ([1938] 2018), ao jogar, uma pessoa estaria descarregando a sua energia excedente por meio de uma atividade artificial, a qual simula na mesma intensidade uma atividade laboral, porém fornece tensão, alegria e divertimento como recompensa.

Além das funções dos jogos de preparação para as exigências da vida e de facilitação do acesso dos seres humanos a cultura em que estão inseridos, Mendes (2006) também aponta para o papel da subjetivação dos jogadores através da narrativa dos jogos, a qual constantemente está ensinando o jogador como se portar diante de uma situação ou como proceder para passar de um determinado desafio. Desta maneira, ao participar do desenvolvimento das histórias dos personagens narrados nos jogos, o jogador aprende em que acreditar, ensina como se deve se comportar e aprende quais atitudes devem possuir. Além de apresentar esse conjunto de instruções, os jogos criam mecanismos de avaliação do desempenho de seus jogadores, portanto, apresentando-se como uma ferramenta pedagógica eficiente.

2.1. APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS ENTRE BRINCADEIRAS E JOGOS

Existe uma complexidade de definição e diferenciação entre jogos e brincadeiras. Muitas vezes estas duas atividades são colocadas como sinônimos, fato que gera dificuldades conceituais de análise. Kishimoto (1997) aborda as reflexões do campo científico sobre a distinção ente estas duas práticas.

O jogo é o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto sócio-histórico, em que existem regras estabelecidas e um objeto que materializa a atividade de jogar. Este mesmo autor afirma que a perspectiva social faz com que os sujeitos de uma determinada sociedade possam compreender um jogo também como uma brincadeira. A brincadeira, por sua vez, advém da compreensão da relação íntima que a pessoa constrói com o brinquedo, permitindo a supressão de um sistema de regras que organiza a utilização do objeto (Kishimoto, 1997).

Por exemplo, no caso de um jogo digital, existem regras de funcionamento para que o jogador obtenha o sucesso ao longo da trajetória do jogo, até que se consiga finalizar o seu conteúdo. O jogador pode, ao longo das partidas, desenvolver uma relação com o jogo, fazendo com que ele perceba outras formas de diversão dentro do jogo, como se reunir com amigos para fazer com que seus personagens dançam ou interajam na partida.

Quando se pensa em brincadeiras e jogos, esse universo lúdico é predominantemente associado a fase da infância ou da adolescência. Os estudos sobre ludicidade estão majoritariamente concentrados nas primeiras etapas da vida humana. Ao mesmo tempo, os estudos da ludicidade na juventude e na vida adulta estão circunscritos as áreas de educação e da terapia, por meio dos jogos educativos e da ludoterapia, evidenciando os benefícios para a saúde e para o bem-estar (Silva, 2010; Souza, 2019). A ludicidade como lazer na vida adulta ainda é observada com um certo tabu, visto que a noção de juventude e adultez, reforçada pelo modelo capitalista da modernidade, impõe que quase a totalidade do tempo diário deve ser utilizado para o trabalho e quase nunca resta tempo para o lazer (Kuhn; Cunha; Costa, 2015; Souza, 2019). Desta maneira, o ato de brincar em um contexto racional e neoliberal é muitas vezes visto como inadequado para adultos (Thornham, 2009).

Foucault (2001) aponta para a dicotomia entre trabalho e lazer, evidenciando o pensamento oposto dos lugares que estas duas atividades ocupam dentro de uma sociedade capitalista. Kuhn, Cunha e Costa (2015) apontam ainda que para a vida adulta ficaram destinados os campos da responsabilidade, do trabalho e do cuidado do outro, sendo permitido alguns momentos de lazer que se adequem ao modelo de adultez (festas, sair para beber com amigos, práticas de esportes, por exemplo). Por outro lado, as brincadeiras e os jogos, geralmente, são associados como atividades voltadas para crianças e adolescentes. Esta dicotomia, que delimita a vida infantil como diversão e fase de desenvolvimento e a vida adulta como trabalho e ápice desenvolvimental, se estabelece no senso comum reforçando crenças e comportamentos que impossibilitam as pessoas de vivenciar experiências lúdicas na adultez (Almeida; Cunha, 2003).

A brincadeira é uma importante atividade no processo desenvolvimental, pois é uma das formas pela qual é estabelecida a relação da pessoa e com o mundo. O brincar está intrinsecamente associado com a criatividade, a espontaneidade e está presente ao longo da vida do ser humano, sendo uma característica ontogenética humana (Medeiros *et al.*, 2022).

A respeito da criatividade, Corsaro (2009) destaca o “poder transformador” da brincadeira como um elemento fundamental da cultura de pares. Nas brincadeiras entre crianças, é possível observar a brincadeiras de papéis habituais e as relações de poder. As crianças costumam reproduzir dinâmicas sociais e familiares, ocupando os papéis de pais ou cuidadores, enquanto outras crianças ocupam o lugar de filhos. A brincadeira, então, possui duas instâncias afetivas (os afetos próprios da criança e os afetos do papel representado na brincadeira) em que as vivências representadas pelo papel do personagem podem ser contrárias às vivências pessoais (Vygotsky, 2007). Ao assumir outros papéis diferentes, a criança não deixa de ser ou pensar como infante, mas projeta em seu personagem lúdico a imagem de como aquele papel deve ser desempenhado.

Para Pedrosa e Santos (2009), esta dinâmica de transformação presente na brincadeira possibilita a construção de significados pelas crianças, uma vez que, na brincadeira, são objetivadas ações por meio dos significados derivados de suas experiências com um objeto. Por meio da ludicidade, as crianças confrontam os significados já estabelecidos e reelaboram novos a partir de novas informações compartilhados com os pares. Desta forma, a brincadeira possui como elemento principal a metáfora, que possibilita o rompimento da concepção linear e positivista da linguagem (Vygotsky, 2007). É por meio do faz de conta que é possível que nos momentos lúdicos haja uma suspensão da realidade, permitindo que as pessoas, que estão em interação com outras pessoas e com a cultura, construam coletivamente novos significados para além da realidade já conhecida.

Compreende-se interação a partir das autoras Carvalho Império-Hamburger e Pedrosa (1996, p. 21), que definem como:

um processo efetivo ou potencial de trânsito de informação em um campo cuja natureza é definida pela natureza de seus componentes e dos princípios que descrevem suas relações; os componentes constituem o campo, e são simultaneamente constituídos pela efetivação do processo interacional. Interação é um estado potencial e um processo.

A brincadeira, sendo uma forma de interação entre pessoas, também é um espaço que permite a experimentação, principalmente explorar ser o diferente, o não vivenciado ou o não possível de ser na realidade. A ludicidade permite que as pressões sociais sejam reduzidas ou

anuladas, possibilitando o surgimento de variadas formas de interação social que se manifestam por meio de momentos de maior espontaneidade entre os pares.

Na vida adulta, a brincadeira assume um outro lugar, uma vez que, dentre outros fatores, as relações sociais, o desenvolvimento cognitivo e os desejos da pessoa são distintos de uma criança. As brincadeiras nesta fase do desenvolvimento humano permitem que o adulto possa desfrutar satisfação no meio social, enquanto também lida com as exigências e obrigações atreladas à vida adulta. Desta maneira, as brincadeiras ocorrem em qualquer oportunidade da vida social compartilhada, tendo como recursos o senso de humor, as flexões da voz, as expressões faciais e a escolha das palavras, que podem ser utilizadas para dar múltiplos sentidos às frases (Medeiros *et al.*, 2022).

Por outro lado, os jogos, em suas várias possibilidades – sejam digitais ou não –, possuem semelhanças com as brincadeiras: enfrentar desafios, usufruindo do momento de lazer como lugar seguro e potente de criação e desenvolvimento. É um lugar de constante aprendizagem e interação social por meio da ludicidade (Hiuzinga, [1938] 2018; Callois, [1958] 2017), que serve como ensaio para a vida adulta. Assim como o trabalho, as atividades lúdicas também exigem a utilização de recursos físicos e cognitivos, em que a pessoa se utiliza da sua capacidade de originalidade e criatividade, em direção a um estado de satisfação. Para Medeiros *et al.* (2022), na fase adulta, as atividades lúdicas retomam o sentido de apropriação de sua vida, uma vez que elas rompem com a repetição dos ciclos cotidianos reforçados pelas dinâmicas do trabalho.

Assim, pode-se concluir que as brincadeiras e os jogos são atividades que proporcionam a experimentação e as vivências diversas que extrapolam a realidade em que os sujeitos estão inseridos. Ao mesmo tempo que permitem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, físicas e sociais por meio das possibilidades (quase que) infinitas, estas atividades lúdicas também podem ser processos de reafirmação de algumas estruturas de opressão social.

Dentre as atividades lúdicas, destaca-se os jogos digitais que apresentam essa amálgama de possibilidades e de opressões. Este produto midiático tem se transformado nas últimas décadas como resultado da inserção cada vez maior na sociedade e do avanço tecnológico, que possibilitou que as pessoas jogassem em rede e interagissem por meio dos jogos. De forma simultânea, os jogos digitais têm ajudado a construir possibilidades nos campos sociais, como a discussão de problemas sociais e representação de minorias sociais; porém contribuem para a manutenção de privilégios de grupos sociais por meio da reprodução

de dinâmicas de interações sociais presentes no cotidiano, como estruturas de opressão do machismo, racismo e capacitismo.

2.2. OS JOGOS DIGITAIS – A EVOLUÇÃO DO VIRTUAL PARA O SOCIAL

Os jogos digitais são *softwares* desenvolvidos a partir de tecnologias digitais baseadas na microinformática, sendo reproduzidos em computadores, consoles, *smartphones* ou qualquer outro equipamento que utilize a tecnologia digital (Arruda, 2014). Assim como os jogos analógicos, eles possuem uma estrutura formada por um conjunto de regras e objetivos e uma narrativa, a qual é intermediada por símbolos da cultura (Nesteriuk, 2009). Esses sistemas de regras, geralmente, são baseados em sistemas provenientes da realidade ou que simulam certas ações por meio de mecânicas (Frasca, 2003).

Portanto, os jogos digitais emulam situações as quais possibilitam que o jogador compreenda, modifique e experimente fundamentos de uma determinada cultura por meio da manipulação de elementos presentes na realidade desta mesma cultura (Juul, 2005; Zimmerman; Chaplin, 2013). De forma complementar, Reis e Cavichioli (2014) acrescentam que os jogos digitais são produtos da cultura contemporânea utilizados como “motor de experiências lúdicas vivenciadas no chamado tempo de lazer” (p. 312).

Os jogos começaram a ser digitalizados a partir da década de 1970, com a fabricação em série e comercialização de jogos digitais sob o formato arcade; mas foi apenas na década seguinte que ocorreu a popularização desta mídia (Luz, 2009). Ao longo da sua trajetória meteórica (Nesteriuk, 2009), os jogos digitais foram aprimorados com a evolução tecnológica e o aperfeiçoamento técnico e artístico, o que permitiu o desenvolvimento de múltiplos formatos e, conseqüentemente, a conquista de novos segmentos de mercado (Reis; Cavichioli, 2014).

Inicialmente comercializados como brinquedos para o público infantil (Jahnsudmann; Stockmann, 2008), os jogos digitais e os consoles passaram a ser desenvolvidos para se tornarem plataformas de entretenimento que permita a convergência transmidiática (Jenkins, 2009), possibilitando que o usuário acessasse, por meio da internet, vários recursos midiáticos além dos jogos, como exemplo, músicas e filmes. Logo, os consoles de videogame se aproximaram mais do que seria um eletroeletrônico adulto do que para brinquedo infantil (Reis; Cavichioli, 2014).

Essa informação corrobora com os dados da pesquisa Games Brasil (2023), a qual aponta que a maioria dos jogadores de jogos digitais tem entre 24 e 29 anos de idade (16,2%), acompanhado logo em seguida pelas pessoas entre 30 e 34 anos (16,1%). Os jogadores com 25 a 40 anos ocupam maior quantidade usuários de jogos digitais, representando quase a metade do público (47,8%). Os jovens, com faixa etária de 16 a 24 anos, representam 25,2% dos jogadores.

Ainda segundo a mesma pesquisa, 70,1% dos brasileiros consomem jogos digitais (majoritariamente por meio de *smartphones*). O consumo de jogos digitais, em comparação à pesquisa do ano anterior (74,5%), reduziu. Esse fato corrobora com o fim da pandemia de COVID-19, visto que 72,2% relataram que passaram a jogar mais devido à situação de isolamento social.

A pesquisa de 2023 também aponta que os homens são maioria, representando 53,8% de todos os jogadores. No entanto, as mulheres representam a maioria (56,7%) dos jogadores de *smartphones*. Já no caso dos consoles e jogos para computador, os homens estão mais presentes, com 70,7% e 71,5%, respectivamente. A pesquisa de 2022, por outro lado, aponta que o público feminino representava a maioria da quantidade de jogadores (51%), esse percentual aumenta para 60,4% quando se tratava de jogos para celulares. De acordo com a pesquisa de 2023, houve essa mudança com relação ao gênero dos jogadores devido à mudança de foco da indústria de jogos e o investimento no cenário de jogos competitivos para o mercado de *smartphones*.

Quanto à raça, 42,2% dos jogadores se consideram brancos, enquanto 41,4% e 12,7% se consideram pardos e pretos, respectivamente. Com relação à pesquisa do ano passado houve um pequeno aumento da identificação dos jogadores como pardos e pretos, que – de acordo com a pesquisa – representa uma mudança dos valores identitários dos jogadores.

Esses dados apontam que o perfil típico dos jogadores de jogos para console e computadores é formado por pessoas do gênero masculino, brancas e jovens adultos. Esta pesquisa apresenta ainda dados como classe social, composição familiar, hábitos de consumo e outras características identitárias – como ser uma pessoa com deficiência e qual tipo de deficiência possui; porém não possui dados sobre a identidade de gênero e sexualidade dos jogadores – fato que reflete ainda na invisibilização da população LGBTQIA+ em um dos principais estudos sobre consumo de jogos no país.

De acordo com o relatório *Brazil Digital Report*, elaborado pela *McKinsey & Company* (2019), o Brasil possui mais de 60 milhões de *gamers* (consumidores de jogos digitais), sendo o terceiro maior mercado mundial de jogos digitais. O mercado brasileiro também é responsável por movimentar 1,3 bilhões de dólares anualmente de receita com as vendas de produtos relacionados a indústria de jogos digitais.

Mesmo com a consolidação deste tipo de entretenimento no mercado brasileiro, tanto os jogos digitais para os consoles como para computadores e *smartphones* ainda se situam dentro de campo em disputa. Eles são apontados como artefatos tecnológicos que possibilitam realizar treinamentos iniciais de atividades perigosas e favorecem a aprendizagem, mas também são considerados prejudiciais à saúde, atrapalham o desempenho escolar, incentivam a violência e comprometem o desenvolvimento social (Mendes, 2006).

Conforme apresentado por Santanella e Feitoza (2009), a presença dos jogos digitais na sociedade foi marcada pelo menosprezo e pela visão apocalíptica tanto de teóricos quanto da população. A concepção de que os jogos digitais seriam vulgares, banais e nocivos, principalmente por incentivar as crianças e os jovens do sexo masculino a serem agressivos e violentos era bastante subsidiada pelos programas de televisão. Na atualidade, a cultura *gamer*, ou cultura de jogos digitais, tem desempenhado um impacto na sociedade no campo do entretenimento e no campo da educação. Os jogos passam a ser um produto cultural “sob diversas perspectivas, como mídia, manifestação de arte e até como um novo ícone da cultura pop” (p. XI).

Desta maneira, os jogos digitais têm aumentado sua importância cultural e sua influência nas sociedades contemporâneas. Como comprovação desta realidade, os jogos estão sendo cada vez mais estudados nos contextos acadêmicos, deixando de serem encarados de forma preconceituosa e passando a serem entendidos como uma mídia capaz de produzir intensidade de apelo e aderência psíquica e social (Santanella; Feitoza, 2009; Xavier 2010).

No campo dos estudos em Psicologia, Fernandes *et al.* (2017) fizeram uma pesquisa de revisão bibliográfica acerca de trabalhos que discutiam sobre jogos digitais, violência de desenvolvimento moral. Os trabalhos analisados não apresentavam indícios teóricos de correlação entre consumo de jogos digitais e aumento da violência. Um outro dado encontrado é que a violência representada nos jogos não é a principal motivação para os jogadores e sim superar os desafios apresentados nos jogos.

Khaled Jr (2018) aponta que os jogos eletrônicos são estigmatizados devido a um pânico moral associado à criminalidade e à violência presentes em algumas narrativas. O autor salienta que empreendedores morais, associados a mídia, atuam de forma ativa para associar a violência como consequência dos jogos, construindo a ideia de que jogadores são criminosos em potencial. Porém não existem evidências científicas que fundamentem a relação de causa e consequência entre jogos e crimes. Por outro lado, o autor destaca que os jogos digitais têm se tornado ambientes de disseminação de discurso de ódio por parte dos jogadores e que uma minoria de jogos (12 em um universo de 30 mil) são problemáticos e nunca deveriam ser desenvolvidos e comercializados pelo conteúdo incentivar crimes, como estupro e genocídio étnico.

A *American Psychological Association* (2020), por meio de uma resolução, aponta que não existem evidências suficientes para apontar uma relação causal entre jogos violentos e comportamentos violentos. A organização ainda afirma que a violência é um fenômeno complexo que envolve muitos fatores, atribuir a violência aos jogos digitais seria um desvio para outros fatores mais relevantes como o histórico de violência de uma pessoa. A entidade também destaca a importância de refinar o sistema de classificação dos jogos e do controle parental para o consumo de jogos digitais para crianças e adolescentes.

Para além dos aspectos de violência e entretenimento, os jogos digitais têm sido utilizados como ferramentas pedagógicas para o desenvolvimento cognitivo de estudantes (Pereira, 2021); para a formação de professores (Silva, 2018); como recurso de inclusão social para pessoas com deficiência (Denardin *et al.*, 2019); para o desenvolvimento de funções executivas para pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA) (Cerqueira *et al.*, 2021); para estimulação cognitiva de pessoas idosas (Cerqueira *et al.*, 2019; Luciano *et al.*, 2021), dentre outras possibilidades que trazem benefícios ao desenvolvimento pessoal.

Além disso, as experiências proporcionadas pelos jogos digitais podem engajar os jogadores em histórias, ambientes, situações com personagens que podem representar diferentes minorias sociais. Como consequência, podem auxiliar na desconstrução de estereótipos por meio de conhecimentos e de contextos educativos formais e informais, por exemplo, como apresentado nos trabalhos que discutem a repercussão de jogos com personagens gordas, discussão sobre sexismo e violência doméstica (Fornari; Fonseca, 2022; Luzardo, 2018; Texeira; Duarte Filho, 2022). Os exemplos apresentados reafirmam as potencialidades da utilização dos jogos nos campos biológicos, psicológicos e sociais,

evidenciando que é uma tecnologia que está relacionada a uma complexa variedade de fenômenos sociais.

A depender da forma como determinados grupos são representados nos jogos, são reforçados ou coibidos sistemas simbólicos que contribuem para determinadas crenças, valores e padrões de comportamento em detrimento de outros. Assim, a construção macrocultural em que fundamenta a estrutura social e, conseqüentemente, influencia o funcionamento das microculturas, dentre elas a cultura nerd/geek e cultura de jogos digitais, é essencial na compreensão das relações dos grupos, possibilitando visualizar os mecanismos de opressão e privilégio existente nestes contextos.

Conforme observado na pesquisa Game Brasil (2023), os jogos digitais, especialmente os voltados para computador e para console, possuem uma dinâmica identitária pautada no gênero. Evidencia-se, portanto, uma demarcação de território circunscrita na lógica de domínio masculino, sendo esta reforçada pela representação de personagens e pelas narrativas apresentadas nos jogos que fazem com que homens se identifiquem mais facilmente. Desta forma, no próximo capítulo, discutir-se-á aspectos relacionados à identidade masculina e seus atravessamentos no contexto da cultura pop, buscando evidenciar a constituição de uma identidade nerd/geek.

3. O JOGO DAS IDENTIDADES E DAS MASCULINIDADES

“O shoma masculino é... esquisita. Ser menino é... uhm... tem que se acostumar, né?”

Neeko, a camaleoa curiosa

A identidade é um conceito muito relevante à Psicologia. No Brasil, este conceito passa a ser utilizado, na década de 80, em contraponto ao de personalidade, visto que este último estava associado a concepções burguesas. A psicologia brasileira estava preocupada na construção de uma categoria analítica que contemplasse as necessidades e as peculiaridades da história social brasileira (Silva, 2009). Ancorado na perspectiva sócio-histórica, Ciampa (1987) elabora um conceito de identidade como sendo uma metamorfose do eu, a qual está em constante processo de constituição e mudança pelas condições sociais e escolhas de vida da pessoa.

Por muitas vezes, esse conceito foi tratado de forma essencialista e imutável, mas as mudanças ocorridas no século XX fizeram os estudiosos das ciências sociais a questionarem e proporem uma nova concepção de identidade não essencialista (Woodward, 2014, Silva, 2014). A partir de uma perspectiva cultural da identidade, a qual compreende que a sua formação é cultural e social, é possível compreender que a identidade é resultado de um processo simbólico e discursivo relacionado às dinâmicas sociais (Silva, 2014).

A identidade é sempre múltipla, relacional (Ciampa, 1987) e está em constante processo de construção por meio das disputas entre os grupos sociais. Esses movimentos de construção e disputas são engendrados pelas percepções das diferenças entre as pessoas e entre os grupos em uma sociedade. Na contemporaneidade, assim como tantas outras identidades, a categoria “homem” é uma das identidades que têm sido questionadas pelos estudos feministas e pelos estudos *queer* (Morgan, 2006; Phillips, 2006; Silva, 2006).

Ao mesmo passo, outras identidades em volta da masculinidade hegemônica têm se formado a partir da crise do modelo único do que se entendia por ser homem antes dos movimentos feministas iniciados na década de 1960. Silva (2006) destaca que a ampliação da participação das mulheres no mercado de trabalho, os progressos no campo da sexualidade, a pluralidade de papéis e identidades sexuais, a redefinição do papel de pai, a maior preocupação com o corpo e com a estética foram elementos tensionadores do modelo

hegemônico masculino. Dentro da cultura pop, a ascensão das identidades nerd/geek tem se constituído com base em um padrão de masculinidade que reforçam dinâmicas de preconceito e discriminação contra grupos sociais vulnerabilizados.

3.1. A IDENTIDADE SOCIAL E O JOGO DA DIFERENÇA

A constituição da identidade ocorre por meio da diferença. São dois processos que ocorrem de forma simultânea – quando o “eu” olha para o “outro” e percebe que este não é igual, há um reconhecimento da alteridade. No entanto, nem sempre essa alteridade é percebida de forma empática e cordial (Woodward, 2014). Desta forma, a identidade está intrinsecamente relacionada com as posições assumidas pelos sujeitos no contexto social, a partir das interações construídas por meio da linguagem e da cultura. Por sua vez, a formação da identidade envolve processos sociais e simbólicos (Woodward, 2014; Silva, 2014).

Os processos sociais são as relações desenvolvidas pelas pessoas em uma sociedade, já os processos simbólicos são aqueles em que são construídos sentidos às práticas e às relações sociais. Os significados, sendo compartilhados socialmente, junto aos sentidos constituem os sistemas simbólicos (como textos e imagens visuais), os quais fornecem novas formas de dar sentido às experiências, tornam possível definir quem somos e o que podemos nos tornar e definem marcações de diferença e semelhança. Ademais, os significados não são fixos, eles podem mudar com o tempo e podem ser contestados por grupos (Woodward, 2014).

Deste modo, as identidades também não são fixas e imutáveis, sendo decorrente das mudanças e construções dos processos simbólicos e sociais. A perspectiva não essencialista dos estudos culturais compreende que uma pessoa é capaz de assumir diversas posições identitárias ao longo do seu desenvolvimento a partir do contexto social e cultural em que ela está inserida (Woodward, 2014).

De acordo com Stuart Hall (2019), os significados – que constituem os processos simbólicos e sociais – são produzidos por meio da linguagem, pelo estabelecimento social do que é compreendido como diferença e semelhança. Os significados são decorrentes dos atos de criação da linguagem, ou seja, as identidades não são essencialistas, elas não estão postas de forma natural; elas são produzidas de forma ativa pelas pessoas por meio das relações culturais e sociais (Silva, 2014).

Como consequência da diferença, as dinâmicas intergrupais posicionam os grupos em uma dinâmica de conflitos intergrupais endogrupo-exogrupo, marcada pelas tensões, na medida em que se busca obter a vantagem ou superioridade (Tajfel, 1981b; Woodward, 2020). Esses conflitos são demarcados por disputas e jogos de poder em que as pessoas do endogrupo buscam fortalecer características de valorização em detrimento a desvalorização do exogrupo. Essa dinâmica é essencial para a compreensão do sistema de categorização social proposta por Tajfel (1981a).

Segundo a Teoria da Identidade Social (Tajfel; Turner, 1979), a questão central para definição da identidade está relacionada à autodefinição, que consiste no reconhecimento, por parte do indivíduo, da pertença a um determinado grupo ou categoria social. Esse reconhecimento está associado a questões de construção de significados valorativos e emocionais positivos que a pessoa possui em relação ao grupo.

Silva (2014) corrobora com esta ideia, compreendendo que a primeira aproximação com a discussão da identidade está relacionada com a autorreferência e a positividade ao grupo pela percepção da pessoa. A autorreferência abarca a definição da compreensão da própria identidade e os limites dessa identidade, reconhecendo que existe um outro que não é igual ao eu.

Neste sentido, o reconhecimento do eu implica no reconhecimento do que é diferente; portanto, a identidade é uma construção tanto autorreferenciada quanto heterorreferenciada (Silva, 2014). Esta perspectiva coaduna com a teoria de Tajfel e Turner (1979), a qual afirma que a identidade social e o grupo social são compreendidos como resultado do processo de categorização social, o qual ocorre por meio de autocategorização (como a pessoa se percebe em relação a um grupo em que pertence) e de heterocategorização (reconhecimento da diferença entre pessoas e grupos sociais).

Berger e Berger (1977) afirmam que a identidade atribuída à pessoa ou adquirida por ela sempre é assimilada a partir do processo de interação com os outros, uma vez que são as outras pessoas que identificam as outras de uma determinada maneira. Para estes autores, as identidades constituídas deliberadamente pelas pessoas são resultado do intercurso da identificação e da autoidentificação.

Tajfel (1981a, 1981b) chama atenção para dois processos básicos: a manutenção das identidades sociais positivas e a categorização social. Este primeiro consiste em um processo de comparação com os demais grupos, atribuindo um valor positivo ao endogrupo. Enquanto

o segundo processo é uma consequência do primeiro, sendo elaborado uma hierarquização dos grupos sociais em que o endogrupo é supervalorizado em detrimento aos demais grupos (exogrupos). Esses dois processos refletem as dinâmicas dos jogos de poder existentes na sociedade.

Stuart Hall (2016) corrobora com esta perspectiva, salientando que o jogo da diferença implica em pontos positivos e negativos. Do ponto de vista positivo, a diferença é fundamental para a produção das identidades sociais, repercutindo na produção dos significados, na formação sociocultural, linguística e do autoconceito de si. Do ponto de vista negativo, a diferença reverbera em práticas de hostilidade e agressividade para com as outras identidades sociais diferentes, refletindo em divisões sociais valorativas, preconceito, discriminação e marginalização.

A diferença sempre esteve presente em toda a história da humanidade, tendo em vista que em todas as sociedades ocorre a separação entre um “nós” e “eles” (Silva, 2014). No entanto, a forma como a diferença é compreendida no campo simbólico pode se tornar uma questão de problema social, sobretudo quando ela passa a ser valorada e categorizada em uma lógica de inferiorização e de exclusão. Quando esta lógica é captada por uma sociedade, passa a existir uma dinâmica de polarização endogrupo, podendo levar à discriminação de grupos sociais, principalmente quando utilizada para fazer referência aos comportamentos mais valorizados e menos desejados socialmente.

No final da década de 90, Pierucci (1999) afirmava que os movimentos sociais de esquerda têm se utilizado do discurso de reivindicação do direito à diferença como uma forma de exaltação da diversidade. No entanto, o autor aponta que existem dilemas e riscos ao adotar esse posicionamento focado na diferença em lutas políticas. O autor explicita que o foco na diferença é historicamente um recurso dos grupos de posicionamento político de direita para enfatizar que os seres humanos não são iguais e por conta disso existe a desigualdade. Ele complementa que as lutas da esquerda se pautaram na busca pela igualdade e não pelas diferenças sensíveis como raça ou gênero.

A cilada da diferença, conforme Pierucci (1999) argumenta, consiste na crença de que a defesa do direito à diferença pode se desvincular das relações de valor que fundamentam a desigualdade. A criação de novas categorias de diferenças gera novas diferenças, inclusive dentro de um mesmo grupo. Desta forma, ressaltar a diferença como uma estratégia de valorizar a diversidade acaba se tornando um perigo semântico para as lutas dos movimentos

políticos (Pierucci, 1999). Nesta perspectiva, a diferença é compreendida como um produto e um resultado derivado da identidade. Portanto, a identidade é uma referência para a compreensão da diferença.

Em contraposição, Scott (1999, p. 209) enfatiza que “a igualdade não é a eliminação da diferença, e a diferença não exclui a igualdade”. A autora compreende que não há dicotomia entre estes dois conceitos que possa gerar um dilema da diferença, pois a própria antítese esconde a interdependência entre estes dois termos. Para Scott (1999), ignorar as diferenças das minorias sociais implica em uma neutralidade defeituosa, que não atinge o objetivo do combate às discriminações e exclusões sofridas por estes grupos. De outra maneira, acentuar a diferença pode aumentar o estigma associado ao desvio da norma. Em ambos os casos, existe o risco de recriar as diferenças e de reproduzir discriminações.

A autora feminista também critica a noção de sujeito universal e enfatiza que a identidade não é um conceito enrijecido e fixo; muito pelo contrário: embora paradoxal, existem muitas instabilidades na construção teórica e política no processo de luta de conquista e manutenção de direitos e do reconhecimento de identidades (Scott, 2005). Esta ideia coaduna com a compreensão de que a identidade não é um conceito essencialista e que está em constante mudança.

Nesta mesma perspectiva, Brah (2006) aponta que a diferença não se constitui sempre como um marcador de hierarquia e opressão. Para esta autora, a diferença está relacionada com os diversos discursos específicos sobre diferença são constituídos, contestados, reproduzidos e ressignificados. Algumas construções da diferença são baseadas em fronteiras fixas e imutáveis entre grupos compreendidos de forma profundamente diferentes, como é o caso de preconceitos. Outras construções reconhecem a diferença como um elemento positivo da diversidade, apresentando a diferença como relacional, contingente e variável. Portanto, é uma questão contextualmente contingente saber se a diferença resulta em desigualdade, exploração e opressão ou em igualitarismo, diversidade e formas democráticas de agência política.

Observando por um outro ponto de vista, Rodrigues e Abremowicz (2013) apontam que diversidade e diferença não são conceitos que convergem, mas que a indiferenciação entre estes dois esvazia de forma intercalada a desigualdade ou a própria diferença. A diversidade, ao ser colocada em uma esfera cultural, apaga as desigualdades causadas por

questões econômicas e sociais, pois inventa uma falsa ideia de que as identidades estão se relacionando de forma tolerável e estabelecendo um diálogo igualitário e sem hierarquias.

Essa falsa percepção de igualdade enfraquece as pautas identitárias e funciona “como uma estratégia de apaziguamento das desigualdades e de esvaziamento do campo da diferença, tendo como função borrar as identidades e quebrar as hegemonias” (Rodrigues; Abramowicz, 2013, p. 18). Desta forma, o discurso de tolerância no contexto da diversidade é utilizado como uma tática de manutenção das hierarquias sociais a partir da lógica do que é hegemônico. Além disso, a diversidade passa a ser cooptada pelo capitalismo, tornando-se uma possibilidade de exploração de nicho de mercado, em que são vendidos produtos específicos focados nas diferenças (Rodrigues; Abramowicz, 2013).

A partir da base epistemológica e teórica, os conceitos de diferença, igualdade e diversidade têm sido utilizados de forma distintas para compreender as relações sociais a partir das identidades. Para a perspectiva cultural, a identidade e a diferença são mutualmente determinadas, sendo a diferença um processo e não um resultado (Silva, 2014). Ao assumir esta postura, permite-se que haja uma ressignificação da diferença, possibilitando questionar a norma e os processos de exclusão. Este olhar coaduna com as proposições destacadas por Scott (1999; 2005) e Brah (2006), pois compreendem a diferença como uma possibilidade de conceber outros lugares de afirmação de identidade e enunciação em processos de luta política para a conquista de acesso a privilégios e bens sociais.

Como explicitado, ao mesmo tempo em que a diversidade passa a ser exaltada dentro de uma esfera cultural, o processo de diferença pressupõe um padrão de dominação. Este padrão é reificado a partir de um conceito de normalidade ou de uma hegemonia de poder. Neste contexto, Silva (2014) aponta que existem dois movimentos no processo de produção da identidade: os processos que tendem a fixar e a estabilizar a identidade; e de maneira antagônica, os processos que tendem a subvertê-la e desestabilizá-la. Estes processos da fixação e subversão de uma identidade estão relacionados a vários elementos sociais e culturais, refletindo na dinâmica de disputa e metamorfose da identidade; portanto, a própria fixação é uma tendência e, ao mesmo tempo, uma impossibilidade.

Especificamente sobre os processos de fixação, chama-se atenção para aqueles que estão relacionados à adequação da norma, visto que:

Fixar uma determinada identidade como norma é uma das formas privilegiadas de hierarquização das identidades e das diferenças. A normalização é um dos processos mais sutis pelos quais o poder se manifesta

no campo da identidade e da diferença. Normalizar significa eleger – arbitrariamente – uma identidade específica como o parâmetro em relação ao qual as outras identidades são avaliadas e hierarquizadas. Normalizar significa atribuir a essa identidade todas as características positivas possíveis, em relação às quais as outras identidades só podem ser avaliadas de forma negativa. A identidade normal é “natural”, desejável, única. A força da identidade normal é tal que ela nem sequer é vista como uma identidade, mas simplesmente como a identidade. [...] Numa sociedade em que impere a supremacia branca, por exemplo, “ser branco” não é considerado uma identidade étnica ou racial (Silva, 2014, p.83-84).

Desta forma, a fixação está relacionada à adequação com a identidade hegemônica, o que é socialmente aceito e definido como normal. Consequentemente, a definição de normalidade estabelece uma relação com o seu antagônico, neste caso o anormal. Portanto, o “que é considerado aceitável, desejável, natural é inteiramente dependente da definição daquilo que é considerado abjeto, rejeitável, antinatural. A identidade hegemônica é permanentemente assombrada pelo seu Outro, sem cuja existência ela não faria sentido” (Silva, 2014, p. 84).

Como resultado, é possível compreender que as identidades não são unificadas. Existe uma identidade hegemônica, que se encontra no centro, e as identidades contra hegemônicas, situadas na periferia, marginalizadas pelo conceito de normalidade. Além disso, dentro das próprias identidades hegemônicas existem contradições de elementos, sobretudo entre o nível coletivo e o nível individual. Essas discrepâncias no interior da identidade são negociadas para que haja uma determinada estabilidade (Woodward, 2014). Por exemplo, uma pessoa pode reconhecer-se como *gamer*, porém afirmar que é diferente da maioria dos *gamers* devido a algumas práticas com as quais não compactua.

Por este motivo, quando se propõe a pensar sobre identidade, é impossível observar apenas por uma das características de uma pessoa. É preciso analisar as diversas outras tensões e recortes existentes no campo do coletivo, como corpo, gênero, raça, classe, sexualidade, geração etc. São estas outras características ou marcadores que vão segmentando e complexificando a experiência de uma pessoa dentro de uma identidade social. Cada sujeito é único e possui uma experiência única, mesmo que ela seja experienciada dentro de uma lógica social.

Neste sentido, assimilar a dinâmica das identidades também perpassa pela compreensão de como estas, situadas em uma cultura, detém privilégios ou desvantagens a partir das relações de poder que os grupos possuem na sociedade. Sobre esta discussão, as teorias feministas e críticas de raça oferecem o conceito de interseccionalidade. Esta

perspectiva surge como uma crítica ao universalismo que marginaliza e invisibiliza minorias sociais, especialmente as experiências das mulheres e pessoas negras (Crenshaw, 2002).

Para Crenshaw (2002), as diferenças são um ponto chave para se pensar sobre interseccionalidade. Para a autora, as diferenças existem e focar elas reverberam no fomento de discussões que possibilitam o diálogo sobre minorias sociais e o combate aos processos de marginalização que impedem o acesso aos direitos humanos a estes grupos. Em sua compreensão, existem algumas “diferenças que fazem diferença”, as quais refletem em problemas e dificuldades que podem operar no sentido de obscurecer ou de negar a proteção aos direitos humanos para minorias sociais.

Desta maneira, algumas identidades podem se aglutinar com outras de maneira interseccional, contribuindo para a vulnerabilidade de determinados grupos. Quanto mais identidades estigmatizadas forem percebidas em uma pessoa, maior será o grau de vulnerabilidade. Existem múltiplas formas de discriminação relacionadas a identidades que acabam não sendo levadas em consideração devido a uma identidade que sobressai sobre as demais, no entanto contribuem sistematicamente para a ocorrência de violências contra uma pessoa (Crenshaw, 2002). Assim, a interseccionalidade é:

uma conceituação do problema que busca capturar as consequências estruturais e dinâmicas da interação entre dois ou mais eixos da subordinação. Ela trata especificamente da forma pela qual o racismo, o patriarcalismo, a opressão de classe e outros sistemas discriminatórios criam desigualdades básicas que estruturam as posições relativas de mulheres, raças, etnias, classes e outras (Crenshaw, 2002, p. 177).

A interseccionalidade é, portanto, uma ferramenta teórico-metodológica para descrever abordagens analíticas que consideram simultaneamente o significado e as consequências de múltiplas categorias de identidade, diferença e desvantagem, bem como as hierarquias de privilégio e as relações de poder que estruturam vida social e material (Cole, 2009).

Por isso, a interseccionalidade tem o potencial de revelar pontos cegos e suposições dos pesquisadores sobre fenômenos estudados, expondo “as desigualdades sistêmicas que criam e sustentam disparidades, mostrando que posições interseccionais são constituídas por relações estruturais de poder refletidas em tensões entre dominação/privilégio/vantagem e subordinação/opressão/desvantagem” (McCormick-Huhn *et al.* 2019, p. 2).

McCormick-Huhn *et al.* (2019) salientam que a perspectiva da interseccionalidade compreende que as identidades são constituídas a partir do contexto sócio-histórico e, conseqüentemente, são dinâmicas. A existência de uma determinada identidade está sujeita a mudanças e elas possuem múltiplas dimensões que se articulam entre si, resultando em experiências únicas. Assim, uma pessoa pode pertencer a um grupo social dominante devido a uma determinada identidade, porém ser invisibilizado ou sujeito a desvantagens devido às outras identidades que se somam no olhar multidimensional. Bem como um determinado marcador para um grupo pode ser atribuído como uma característica positiva para uma identidade enquanto para outra identidade pode ser compreendida de forma negativa.

Esta compreensão já era destacada por Cole (2009), a qual aponta que o pensamento interseccional revela que as pessoas podem experimentar resultados de desvantagem semelhantes, até mesmo idênticos e vantagem, mas os mecanismos que explicam como os resultados podem diferir dependendo de suas posições interseccionais que as pessoas ocupam. Nesta compreensão, a ideia de que todas as pessoas de um mesmo grupo compartilham características essenciais é refutada e entende-se que existem as variáveis explicativas que identificam pontos comuns entre comunidades, reforçando a perspectiva cultural de que as identidades não são monolíticas (Woodward, 2014; Silva, 2014).

Desta forma, é preciso apreender a vivência das pessoas a partir de um olhar multidimensional, compreendendo que as várias identidades a qual uma pessoa pertence coconstituem experiências diversas, refletindo em experiências únicas a partir do contexto social e histórico em que cada pessoa vive. Levitt (2009) exemplifica que as expressões de gênero e orientação sexual constituem categorias únicas como *butch*, *femme*, *bear* e *drag queen* (em português bofinho, afeminada, urso e transformista). Da mesma forma, Rios *et al.* (2019) demarcam essas experiências a partir das categorias êmicas de identidade de gênero pintosa, *boy* e *cafuçu*.

Compreender as dinâmicas de identidade a partir da perspectiva analítica da interseccionalidade ajuda a alçar como as diferenças atuam de forma sistemática em categorias identitárias de maneira multidimensional. Aqui, destaca-se a complexidade de experiências dentro do campo das masculinidades, sendo a identidade masculina transpassada por diversos marcadores que geram conflitos interrelacionais e processos de negociação a partir dos significados da identidade hegemônica do que é ser homem na cultura ocidental.

3.2. MASCULINIDADES, UM JOGO DE MULTIJOGADORES

Assim como qualquer identidade, a masculinidade também envolve processos dinâmicos de construção e reconstrução. Processos estes que tendem a fixar a norma social, mas que também tendem a desestabilizar e questionar o que é ser homem. A partir das teorias feministas, as experiências de desenvolvimento sobre masculinidade e feminilidade passam a ser pautas de estudos e reflexões, questionando o papel do gênero nas relações sociais.

As masculinidades se constituem como expressões da dimensão relacional de gênero, sendo produtos das interações sociais dos homens com outros homens e com mulheres. Essa dimensão é marcada por expressões, desigualdades e desafios, os quais irão circunscrever o modo como as masculinidades são construídas por meio das relações e dos dispositivos institucionais (Medrado; Lyra, 2008).

Ao utilizar o termo masculinidades, no plural, busca-se evidenciar a (co)existência de mais de um tipo de masculinidade, e que uma mesma pessoa pode pertencer simultaneamente a mais de um modelo de masculinidade (Zago; Seffner, 2008). Pensar nas várias formas de masculinidades é considerar que todos os homens não pertencem a uma categoria monolítica, única e universal que detém todo o poder sem nenhum recorte. Os vários lugares que homens ocupam dentro de uma estrutura hierárquica social de dominação e submissão são atravessados por diversos marcadores para além do gênero. Nesta discussão, dentre os mais variados marcadores, destacam-se os de gênero e de sexualidade. Compreende-se que a homossexualidade é uma das experiências das múltiplas formas de vivenciar a masculinidade.

Tendo como base as reflexões feministas sobre homens e masculinidades, Medrado e Lyra (2008) apresentam um marco conceitual de gênero a partir de uma matriz que se organiza em quatro eixos: 1) o sistema sexo/gênero; 2) a dimensão relacional; 3) as marcações de poder; e 4) a ruptura da tradução do modelo binário de gênero nas esferas da política, das instituições e das organizações sociais. Esses eixos refletem a compreensão de que as masculinidades são produtos das interações sociais dos homens com outros homens e com mulheres, as quais se constituem por meio de dispositivos institucionais.

O conceito de gênero como categoria analítica busca compreender como desigualdades sociais são construídas a partir das assimetrias de poder baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos. A partir desta perspectiva, o gênero é compreendido como uma forma primária de dar significado às relações de poder, sendo estas estabelecidas

pelas diferenças de gênero que se constituem para além do sexo como determinante biológico (Medrado; Lyra, 2008). Esta compreensão coaduna com a conceituação de Louro (1995) sobre gênero:

Uma compreensão mais ampla de gênero exige que pensemos não somente que os sujeitos se fazem homem e mulher num processo continuado, dinâmico (portanto não dado e acabado no momento do nascimento, mas sim construído através de práticas sociais masculinizantes e feminizantes, em consonância com as diversas concepções de cada sociedade); como também nos leva a pensar que gênero é mais do que uma identidade aprendida, é uma categoria imersa nas instituições sociais (o que implica admitir que a justiça, a escola, a igreja etc. são “generificadas”, ou seja, expressam as relações sociais de gênero). Em todas essas afirmações está presente, sem dúvida, a ideia de formação, socialização ou educação dos sujeitos (Louro, 1995, p. 103).

Desta forma, é possível compreender que o gênero é um conceito amplo, que engloba vários elementos estruturais como, a língua, a economia, o estado, a família e a sexualidade, sendo produto e processo da dimensão internacional entre as pessoas e as instituições sociais (Connell, 1995). Consequentemente, o gênero é a forma pela qual as capacidades reprodutivas e as diferenças sexuais existentes nos corpos humanos são incorporadas nas práticas sociais e tornadas parte do processo sócio-histórico. Portanto, o gênero é uma construção social, influenciando as práticas sociais e regulando os corpos em contextos históricos e sociais específicos (Louro, 1995).

Nessa perspectiva, o conceito de gênero revela o caráter performativo tanto do próprio gênero como do sexo, na medida em que desestabiliza estas categorias naturalizadas. As performances atribuídas ao gênero e ao sexo são cristalizadas e consolidadas como verdades através de reiterações que acontecem nos corpos (Butler, 2003). Em seu livro, *Problemas de Gênero*, a autora argumenta que existem várias possibilidades de gênero que não são englobadas pela naturalização do sexo e do gênero, além disso ela chama atenção para o conceito de performatividade para a reflexão das identidades de gênero:

Em outras palavras, atos, gestos e desejo produzem o efeito de um núcleo ou substância interna, mas o produzem na superfície do corpo, por meio do jogo de ausências significantes, que sugerem, mas nunca revelam, o princípio organizador da identidade como causa. Esses atos, gestos e atuações, entendidos em termos gerais, são performativos, no sentido de que a essência ou identidade que por outro lado pretendem expressar são fabricações manufaturadas e sustentadas por signos corpóreos e outros meios discursivos. O fato de o corpo gênero ser marcado pelo performativo sugere que ele não tem status ontológico separado. (Butler, 2003, p. 194)

Portanto, Butler (2003) destaca que o gênero é um processo constante de construção de ações e comportamentos reiterados. A repetição de atos, de gestos, de signos e de símbolos presentes na cultura funcionam como forma de regulação dos corpos de homens e de mulheres, produzindo uma falsa ideia de estabilidade do gênero, em que o masculino e o feminino se encontram em oposição, sendo identidades fixas e coerentes que contemplam todas as possibilidades do gênero do ser humano. A autora também destaca que nascer com o sexo atribuído ao homem ou à mulher não determina o comportamento da pessoa. Em vez disso, as pessoas são ensinadas e aprendem a se comportar de maneiras específicas para se encaixar nos padrões estabelecidos pela hegemonia na sociedade.

Neste sentido, o sistema de sexo/gênero se constitui como “uma série de arranjos pelos quais uma sociedade transforma a sexualidade biológica em produtos da atividade humana, e nos quais essas necessidades sexuais transformadas são satisfeitas” (Rubin, 1993, p. 3). Portanto, apresentam-se os conjuntos de práticas, símbolos, representações, normas e valores sociais que as sociedades elaboram a partir da diferença sexual anátomo-fisiológica e que dão sentido às relações afetivo-sexuais. Como consequência, nesta lógica do sistema sexo/gênero, a leitura do genital determina e impõe qual o gênero e a sexualidade da pessoa por meio da cisheteronormatividade, sendo:

uma perspectiva que tem a matriz heterossexual como base das relações de parentesco e a matriz cisgênera como organizadora das designações compulsórias e experiências das identidades de gênero; ambas produzindo efeitos que são naturalizados em nossa cultura, a partir da constituição de uma noção de normalidade em detrimento da condição de anormalidade, produzindo a abjeção e ocultamento de experiências transgressoras e subalternas. Essa perspectiva cisheteronormativa da psicologia produz descrições universalizantes dos processos tidos como naturais e a patologização da diferença, ao tratá-la como casos desviantes da norma (Mattos; Cidade, 2016, p. 134).

Desta forma, a cisgeneridade e heterossexualidade são vistas como natural ao corpo e único caminho de existência humana possível. Inicialmente, as práticas de controle da vida das pessoas nos campos da sexualidade e dos padrões de comportamento baseados no binarismo de gênero foram pensadas a partir do conceito de heteronormatividade, cunhado por Michael Warner (1991). Com o avanço das teorias *queer* e feministas, a incorporação das discussões sobre gênero e identidade de gênero ampliaram o conceito para cisheteronormatividade.

A cisheterossexualidade é discursivamente colocada como uma característica neutra, não ideológica e não influenciável. No entanto as pessoas são compulsoriamente ensinadas, vigiadas, forçadas e controladas, por meio de dispositivos, para que seus corpos não desviem do caminho dito como natural (Foucault, 1986; Connell, 1995). Nesta lógica, destaca-se o conceito de heterossexualidade compulsória, de Adrienne Rich (2012), que evidencia a pressão social e cultural que é imposta sobre as pessoas para que elas performem a heterossexualidade mesmo quando elas não se identificam com esta orientação sexual.

Os dispositivos são compreendidos como uma rede de elementos, cuja função estratégica é dominar as pessoas. Ela se estabelece por meio de um conjunto heterogêneo que engloba discursos ditos e não ditos por várias instituições sociais (Foucault, 1996). No campo da sexualidade, estes dispositivos constroem discursos que tentam naturalizar as diferenças sexuais a partir de elementos típicos de comportamentos delineados como masculinos e femininos. Por sua vez muitos homens ou mulheres que não correspondem ao modelo estabelecido por estes dispositivos acabam sofrendo preconceito e discriminação.

Neste processo, determinadas identidades e práticas sexuais são legitimadas, enquanto outras são reprimidas e marginalizadas. A produção masculinidade hegemônica (cisheteronormativa) é acompanhada pela rejeição das outras identidades de gênero e sexualidades. Por conseguinte, a rejeição se expressa em preconceitos e discriminações declaradas ou disfarçadas para pessoas não cisgêneras e heterossexuais, ou seja, a população LGBTQIA+ (Louro, 2018).

Nas sociedades ocidentais, cuja estrutura é machista e patriarcal, a posição de poder dos homens significa enfatizar a forma como a masculinidade determina as relações sociais e impõe regras aos corpos masculinos e femininos (Louro, 1995). Por conseguinte, essas relações baseadas no gênero produzem diferentes masculinidades no mesmo contexto social. De acordo com Connell (1997), as masculinidades são “ao mesmo tempo a posição nas relações de gênero, as práticas pelas quais os homens e as mulheres se comprometem com essa posição de gênero, e os efeitos destas práticas na experiência corporal, na personalidade e na cultura” (p. 35).

Desta maneira, investigar sobre masculinidades (ao mesmo tempo, também sobre feminilidades), sob a perspectiva do gênero como categoria analítica, significa apreender e analisar os signos e significados culturais disponíveis sobre o masculino, mas também discutir os sobre preconceitos e estigmas, visando descrystalizar práticas sociais atribuídas a homens e

mulheres e repensar novas formas de construir possibilidades de discursos e práticas que possam transformar desigualdade em diversidade (Medrado; Lyra, 2008).

As masculinidades convivem de maneira contraditória e complexa, marcadas sempre por disputas de poder e visibilidade, assim as dinâmicas de gênero incluem relações dos homens, relações de dominação, marginalização e cumplicidade. Uma determinada forma hegemônica de masculinidade tem outras masculinidades agrupadas em torno dela. De acordo com Connell (1995), a masculinidade hegemônica é uma configuração de gênero que incorpora a resposta atual aceita para o problema da legitimidade do patriarcado, garantindo a posição de dominação dos homens e a subordinação das mulheres. A masculinidade hegemônica não se configura a partir da maioria, mas pela norma. De acordo com Connell e Messerschmidt (2013), apenas uma minoria dos homens adota a masculinidade hegemônica, porém “ela incorpora a forma mais honrada de ser um homem, ela exige que todos os outros homens se posicionem em relação a ela e legitima ideologicamente a subordinação global das mulheres aos homens” (p. 245).

Esses padrões associados à masculinidade hegemônica ascendem como norma através da cultura, das instituições e da persuasão, em que é reificada uma forma de ser homem em detrimento de outras. Connell e Messerschmidt (2013) apontam que além da masculinidade hegemônica, existem as masculinidades subordinadas. Estas se configuram como todas as formas de masculinidade que não se enquadram dentro do modelo hegemônico, porém não se encontram em dualidade antagônica com esta última. As masculinidades subordinadas também influenciam a masculinidade hegemônica, que, por sua vez, está em constante processo de negociação com as outras masculinidades, transformando-se conforme o tempo para permanecer operando as relações de gênero em cada contexto sócio-histórico (Connell; Messerschmidt, 2013). Assim, o discurso masculino hegemônico está sempre disposto a ceder ou negociar, se isso representar a permanência e/ou ampliação do seu poder (Corbin; Courdine; Vigarello; 2013b).

Ainda de acordo com Connell e Messerschmidt (2013), também existe a masculinidade cúmplice, a qual reúne os homens que se contentam com os privilégios oriundos da masculinidade. São estes homens que possibilitam a perpetuação da masculinidade hegemônica, uma vez que esta é um padrão de uma minoria dos homens, não vendo qualquer necessidade de perturbar o equilíbrio, visto que não se encontram marginalizados. Assim, estes homens agem com cumplicidade, pois não procuram ativamente

deter o poder e se contentam em aproveitar os benefícios que estão associados ao seu gênero deter mais poder em relação às mulheres.

Assim, as várias formas de masculinidade encontram-se à margem da masculinidade eleita como hegemônica. Por sua vez, este modelo de masculinidade dominante está alinhado com o modelo de cisheteronormatividade, o qual considera que o homem deve compulsoriamente ser cisgênero e heterossexual. As masculinidades que fogem ao padrão hegemônico sofrem punições com o objetivo de reforçar o padrão a ser seguido pelos homens na sociedade. Assim, os homens são incentivados a serem fortes, corajosos, viris e não demonstrar sentimentos – características opostas às que as mulheres são incentivadas. Os homens que não correspondem ao padrão socialmente esperado sofrem violências físicas e psicológicas (Connell, 1995; Connell; Messerschmidt, 2013).

Desta forma, a masculinidade deve ser compreendida como uma configuração de práticas em torno da posição dos homens na estrutura das relações de gênero, sendo efetivada por meio da dinâmica relacional entre os homens e com as mulheres. Por este motivo, é impossível pensar em masculinidade como uma única forma de configuração de ser homem em uma sociedade. Masculinidades é um conceito plural, uma vez que em um determinado contexto histórico e social existem diversas formas de compreensão do que é ser homem. Consequentemente, está associada a contradições internas e rupturas históricas (Connell, 1997).

A compreensão sobre masculinidades está intrinsicamente relacionada ao de virilidade – conjunto de características físicas e comportamentais historicamente mais atrelada aos homens, mas não exclusiva destes. Assim como o gênero, a virilidade atravessa os tempos, as sociedades, as culturas, os cotidianos, as sociabilidades, as ações individuais e coletivas, a economia, o urbano, o rural, modulando relações de poder ligado ao corpo e às normas sociais internalizadas ao longo da história (Corbin; Courdine; Vigarello, 2013a).

Essas normas orientam a direção do objeto sexual ideal, da reprodução do corpo e da cultura. Elas são definidas por meio de ações, atitudes, identidades e histórias que podem ser mais ou menos confortáveis, autorizadas ou legitimadas na sociedade. Desta forma, é por meio do ideal de virilidade que comportamentos se tornam legitimadores do poder do homem sobre a mulher (Corbin; Courdine; Vigarello; 2013a)

Todos os grupos sociais constroem normas e regras, que servem como norteadores de comportamento, definindo o que é certo e errado de acordo com as situações. Essas normas

são impostas com objetivo de manter a coesão grupal e a identidade do grupo. No entanto, quando algumas pessoas não correspondem aos padrões ou divergem das normas instituídas pelo grupo, eles são vistos como *outsiders* (Becker, 1928/2008). No contexto das relações de gênero, os homens homossexuais são percebidos como desviantes das regras estabelecidas pela masculinidade hegemônica e por isso são alvos de violências.

A imprevisibilidade é inerente ao percurso. Tal como numa viagem, pode ser instigante sair da rota fixada e experimentar as surpresas do incerto e do inesperado. Arriscar-se por caminhos não traçados. Viver perigosamente. Ainda que sejam tomadas todas as precauções, não há como impedir que alguns se atrevam a subverter as normas. Esses se tornarão, então, os alvos preferenciais das pedagogias corretivas e das ações de recuperação ou de punição. Para eles e para elas a sociedade reservará penalidades, sanções, reformas e exclusões (Louro, 2018, p. 14).

Consequentemente, os meninos são afastados das meninas e de qualquer elemento que remeta ao feminino. Aqueles que se interessarem pelo universo feminino, tenham maior interesse em brincar e construir amizades com as meninas sofrem violências físicas e verbais com o objetivo de estabelecer uma pressão social estigmatizante, impedindo que outros meninos se desviem do caminho da masculinidade hegemônica. Assim, é esperado e incentivado que os meninos constantemente demonstrem sua virilidade, mostrando inclusive que não são homossexuais e participando das atividades típicas do mundo masculino. Dessa forma, o poder dos meninos é baseado principalmente no uso do corpo e sexualidade, incluindo brincadeiras de teor homossexual. Esse poder também está associado à ideia de ser um homem viril e ativo, negando tudo que esteja relacionado ao não masculino. Da mesma forma, a masculinidade está ligada ao controle das emoções, como não chorar, não demonstrar ou pedir afetos e não se deixar influenciar pelas meninas (Ribeiro, 2006).

Ribeiro (2006) ainda reforça que homens heterossexuais, mas que não se comportam de forma agressiva são considerados como submissos às mulheres. Diferente dos homossexuais, eles são percebidos como homens, porém estão sujeitos a outras formas de opressão pelos homens e por mulheres que compactuam com o machismo. Geralmente esses homens são aqueles que consomem pouco álcool, compartilham os afazeres domésticos e constroem diálogos com mulheres em processos decisórios – práticas contrárias à masculinidade que dialoga com o machismo e com o patriarcado.

O conceito masculinidade tóxica foi cunhado nos movimentos masculinos do final do século XX, espalhou-se pelos contextos terapêuticos e de política social no início do século XXI. Nos estudos de gênero o termo de masculinidade tóxica tem sido utilizado para se referir

a certas normas de comportamento masculinos associadas a danos à sociedade e aos próprios homens. Os estereótipos tradicionais dos homens como socialmente dominantes, juntamente com características relacionadas, como a misoginia e a homofobia, são considerados pelas feministas como nocivos devido à promoção da violência, incluindo agressão sexual e violência doméstica (Harrington, 2021).

Por outro lado, Furlin (2013) aponta que, para Foucault e para Butler, os sujeitos pertencentes a minorias sociais, mesmo estando nas margens sociais, têm a possibilidade de construir estratégias de resistência ou de subversão em oposição às normas sociais que limitam suas existências. Butler (2003) define essas estratégias como agência, sendo uma prática de articulação e de ressignificação imanente ao poder de fazer. A agência se constitui como uma característica performativa do significado político, quando se resiste a normas e opressões.

As identidades que desafiam a heterossexualidade (homossexualidade, bissexualidade, pansexualidade e tantas outras) tensionam a masculinidade hegemônica e denunciam a fragilidade desta. Destes movimentos de tencionar o que a sociedade estabelece como padrão e de denunciar as violências sofridas por não se enquadrarem dentro do que é esperado, vão surgindo grupos identitários que reivindicam o acesso a direitos básicos. Conforme Louro (2018) destaca, essas pessoas que não seguem a cisheteronormatividade são colocados às margens da sociedade e são vistos como grupos subalternizados.

Desencaminham-se, desgarram-se, inventam alternativas. Ficam à deriva – no entanto, torna-se impossível ignorá-los. Paradoxalmente, ao se afastarem, fazem-se ainda mais presentes. Não há como esquecê-los. Suas escolhas, suas formas e seus destinos passam a marcar a fronteira e o limite, indicam o espaço que não deve ser atravessado. Mais do que isso, ao ousarem se construir como sujeitos de gênero e de sexualidade precisamente nesses espaços, na resistência e na subversão das “normas” regulatórias, eles e elas parecem expor, com maior clareza e evidência, como essas normas são feitas e mantidas. (Louro, 2018, p. 17-18).

Porém, ainda assim acontecem subversões de cisheteronormatividade e vários processos de ressignificação de normas sociais hegemônicas, possibilitando a compreensão de outras formas de gênero e sexualidade como parte da experiência humana. Ao denominar essas vivências a partir de uma identidade social, aproxima-se do conceito de agência de Butler (2003), transcendendo a vivência individual da pessoa e passando a ser uma performance política e coletiva da experiência.

Neste ponto, destaca-se a experiência gay como identidade política, a partir da compreensão de que a existência humana não se limita a partir de definições, mas que a identificação como um grupo social fortalece movimentos de luta contra opressões e pela conquista de direitos civis. Ao nomear-se como gay ou homossexual, homens que possuem relação afetivo-sexual com pessoas do mesmo gênero tem a possibilidade de se articular para resistir e existir diante de contextos de violação de direitos. Assim, assume-se uma identidade como uma forma de resistência, fortalecendo a luta contra normas sociais impostas pela sociedade (Weeks, 2018). Esta perspectiva também é destacada por Almeida (2009), que explicita o essencialismo estratégico como um tipo de solidariedade temporária para efeitos de ação social, resultando na construção de um coletivo político de fortalecimento de lutas sociais.

Destaca-se ainda que a performance do que se compreende como gay não se limita ao interesse afetivo-sexual; existe compartilhamento de experiências no campo social e cultural por ser um grupo oprimido e sub representado dentro da lógica cisheteronormativa da sociedade. A comunidade LGBTQIA+ articula redes de performances e de políticas voltadas a boates, saunas e bares, bairros residenciais, militância política, festivais de cinema e paradas da diversidade de sexo e gênero, constituindo experiências socioculturais LGBTQIA+ na maioria das metrópoles urbanas ao redor do mundo (Silva, 2016). Além das performances relacionadas à territorialidade, existem produções midiáticas presentes na intersecção com a cultura pop, como música, teatro, cinema, arte drag, festas, linguagem própria (como o pajubá), dentre outros elementos que congregam experiências das pessoas LGBTQIA+.

Ainda que vários elementos socioculturais estejam articulados nessas redes de culturas LGBTQIA+ pareçam aglutinar as pessoas em um grupo unificado, elas não se apresentam de maneira homogênea. A existência de vários subgrupos dentro da comunidade LGBTQIA+ e de outros grupos que fogem da cisheteronormatividade, articulando identidades de gênero e sexualidade, denunciam a complexidade e diversidade de experiências (Rios, 2018; 2021; Rios *et al.*, 2018; 2019).

Embora as experiências LGBTQIA+ tenham ganhado mais representação e representatividade nas mídias nos últimos anos, a hegemonia cisheteronormativa permanece no poder, negociando para continuar sendo considerada como o padrão socialmente aceito. Desta forma, no campo do gênero e da sexualidade, privilégio do homem branco, cisgênero e heterossexual ainda é uma característica marcante nas produções midiáticas.

Nos jogos digitais, a cisheteronormatividade se reflete na dominação masculina desta mídia, seja no consumo como na representação nas narrativas. No entanto, também é um campo onde várias identidades entram em conflito pelo direito de existir. A expansão da indústria da cultura pop atraiu novos públicos, questionando as produções midiáticas e cobrando a inclusão de outras formas de existência dentro das narrativas dos jogos. Desta forma, é preciso compreender como as masculinidades se enredam como as identidades nerd/geek, cujo grupo se considera como principal consumidor dos produtos da cultura pop.

3.3. INTERSECÇÕES ENTRE MASCULINIDADES E IDENTIDADES NERD/GEEK

A origem das expressões nerd e geek se confundem ao longo do século XX. A palavra nerd surgiu em 1950, era utilizado como sinônimo de geek, proveniente do termo “geek”, cujo significado era “tolo”. Apareceu inicialmente como nome de um personagem de um livro e passou a ser utilizado para designar pessoas desinteressantes. Outras versões da origem da palavra apontam para o nome do boneco de ventriloquia (Mortimer Snerd) e o termo utilizado para funcionários do laboratório canadense *Northen Electric Research and Development*, cuja sigla forma a palavra nerd – fazendo alusão ao estereótipo de inteligência. Por décadas do século XX, nerd era uma expressão aplicada a pessoas excessivamente interessadas por algum assunto e que possuem dificuldades de se relacionar com outras pessoas ou então para pessoas sem habilidades sociais, porém com altas habilidades e interesse por tecnologia (Rios; Fernandes, 2012).

No Brasil, além do termo nerd, era comum entre as crianças e adolescentes a utilização da expressão “CDF”, que significava Cabeça de Ferro ou Cu de Ferro. Ambas as expressões carregam em comum a conotação pejorativa, com o objetivo de estigmatizar pessoas que passavam muito tempo sentadas estudando. Também passaram a ser usadas para reforçar estereótipos associados ao comportamento de pessoas que possuíam interesse por conteúdos da cultura pop, bem como um bom desempenho escolar (Rios; Fernandes, 2012).

Bodner (2018) ressalta que a diferença entre nerd e geek é bastante discutida, porém não há um consenso. Segundo ela, na literatura acadêmica, os nerds seriam pessoas que possuem interesses acadêmicos, enquanto geeks seriam aficionados por tecnologia. Porém a maioria dos autores utilizam os dois termos como sinônimo. Embora tenham características específicas, observa-se que são grupos que possuem muitos interesses em comum. Desta

maneira, utilizo o termo identidade nerd/geek de forma aglutinada, a partir da compreensão de que estas duas identidades estão embricadas desde a sua concepção até os dias atuais, sobretudo pela digitalização da produção, comercialização e distribuição das produções midiáticas da cultura pop.

Com o passar dos anos e, conseqüentemente, com a ascensão das tecnologias digitais e da indústria do entretenimento, sobretudo com as produções televisivas e cinematográficas, os termos geek e nerd passaram por diversas ressignificações desde a sua propagação. Atualmente, a conotação pejorativa do termo perdeu força, adquirindo uma característica de identidade juvenil, sendo reconhecida por suas predileções por tecnologia, computadores, jogos digitais, filmes de ficção científica, vestimenta com referências a personagens da cultura pop e outras produções midiáticas (Lane, 2018).

Conseqüentemente, esses jovens – majoritariamente do gênero masculino, se lançaram na internet como um espaço comunitário, permitindo sentimentos de exclusividade e poder masculino. Desta forma, o ciberespaço, desde o seu início, tem sido amplamente considerado como masculino, sendo dominado por homens, moldado por homens, compreendido por homens a partir de práticas de troca de experiências, compartilhamento de consumo e construção e fortalecimento de identidade (Salter; Blodgett, 2017).

A cultura pop é um produto pensado e produzido por um sistema de indústrias culturais formada por pessoas que possuem conhecimento especializado, cujo objetivo é a geração de lucro. A indústria do entretenimento produz bens de consumo simbólicos que são distribuídos massivamente para consumidores, que se apropriam e se envolvem com o seu conteúdo e, conseqüentemente, estabelecem significados próprios (Martino; Marques, 2022).

Dentro desse universo do pop costuma ser pensando, então, culturas como a dos quadrinhos, da literatura (principalmente ficção científica e fantasia), do cinema (principalmente super-heróis e ficção científica), da japonesa (animes e mangás) e tecnoculturas, como computadores e jogos digitais (Burrill, 2008). Este fato se dá, porque, culturalmente, os nerds são consumidores ávidos de histórias em quadrinho, animes, mangás, games, filmes, séries de TV, livros e vários produtos de tecnologia.

Desta forma, segundo Matos (2012), a identidade nerd/geek tem se construído com base no consumo midiático, um dos fatores de formação da identidade pessoal e social dos jovens. A mudança de percepção do que antes seria apenas um estilo de juventude estranha, tem ganhado cada vez mais o contorno de um nicho de mercado a ser investido e explorado

devido aos hábitos de consumo deste grupo, o que repercute na criação de lojas, produtos e serviços especializados (Matos, 2012).

Portanto, o consumo das produções midiáticas da cultura pop e dos produtos derivados são formas de geração de identidade e de comunidade. Não obstante, estes produtos estão intimamente atrelados a uma produção de masculinidade voltada para o padrão hegemônico. A maioria dos enredos apresentados nas histórias da cultura pop exaltam a virilidade masculina como um valor a ser alcançado pelos nerds/geeks, como uma forma de identificação entre os consumidores e a obra.

A virilidade representada na cultura pop destaca um padrão de homem sem falhas, distante das contradições e do fracasso, associados à subordinação. Da exposição da força física à contenção dos hábitos, são múltiplas imagens e ações viris. Assim, a virilidade desfruta mais do simbolismo, do controle e da busca por um ideal. O homem é definido como viril na diferenciação diante de homens fracos ou desajeitados, bem como das mulheres (Corbin; Courdine; Vigarello; 2013a). As produções de cultura pop se apropriam dessa imagem de virilidade para ressaltar padrão de masculinidade hegemônica que é centralizado na sociedade, que ocorre por meio da cultura, das instituições e da persuasão interpessoal. A masculinidade hegemônica é uma construção discursiva por meio do imaginário de guerra, comerciais midiáticos, campo dos esportes, relações empresariais (Connell; Messerschmidt, 2013), assim como produções da cultura pop, por exemplo os jogos digitais.

Consequentemente, na cultura de jogos digitais, a masculinidade tóxica encontra espaço para a proliferação de atos violentos. Mussa (2019) destaca o uso dos jogos digitais e dos conteúdos ligados à cultura de jogos digitais para propagar símbolos, afetos e discursos associados à extrema direita, sob uma ameaça à identidade gamer, tal como foi consolidada pelos discursos dominantes. O autor ainda pontua que quando esta identidade se vê ameaçada, a normatividade que orienta a ideologia ataca não só entidades externas (minorias sociais, veículos midiáticos progressistas, grupos políticos de esquerda etc.), como abandona e hostiliza seu próprio hospedeiro: a cultura dos jogos.

A masculinidade hegemônica reificada na cultura pop (Gonzatti, 2022) contribuiu para que as minorias sociais fossem menos representados e estivessem mais vulneráveis, principalmente por meio de comportamentos tóxicos dentro da cultura de jogos digitais. O preconceito e as práticas discriminatórias contra minorias sociais visam a manutenção das normas sociais e das dinâmicas intergrupais, garantindo a dominância do padrão de

masculinidade hegemônica exercida por homens heterossexuais em detrimento de outras experiências de masculinidades e feminilidades, atingindo principalmente homens não heterossexuais e mulheres.

Desta maneira, a forma que os nerds/geeks encontraram para fortalecer a própria identidade foi o impedimento de outros grupos dentro do universo masculinista da cultura pop. Eles passam a ser reacionários e, na maioria das vezes, são explicitamente hostis à diversidade. Assumem posturas preconceituosas de forma camuflada para que possam alegar que estão apenas protegendo a identidade nerd/geek (Latini, 2023). Este mesmo fenômeno, ocorre na cultura de jogos digitais, visto que a identidade gamer é uma identidade englobada pela nerd/geek.

Latini (2023) destaca que, cronologicamente, houve o desenvolvimento de quatro tipos de nerd/geek, sendo eles: o do computador, o jogador, o guardião e o mal adaptativo ou patológico. O primeiro é o garoto que começa a emergir na cultura digital com o surgimento do ciberespaço; o segundo é aquele que adentra a cultura digital por meio dos videogames; o terceiro é aquele que se dedica em defender a identidade no ciberespaço por meio das comunidades sociais, como fóruns e plataformas de mídias sociais; e o último se caracteriza como o garoto ou homem que se expressa por intermédio da masculinidade tóxica, dentro e fora da cultura digital.

O autor ainda complementa que, ao longo dessas mudanças, os nerds/geeks perseguiram uma promessa de “vingança dos nerds” como uma forma de retaliação contra o preconceito que vivenciaram. No entanto a identidade nerd havia sido construída de maneira parcialmente divergente com a masculinidade hegemônica – o que se pode associar ao conceito de masculinidade cúmplice de Connell e Messerschmidt (2013). Consequentemente, a identidade nerd/geek foi constituída sobre a insegurança em relação à própria masculinidade, fazendo com que eles tentassem amenizar o desacordo por meio de comportamentos agressivos e replicação das normas associadas a masculinidade hegemônica.

Destaca-se que a identidade nerd/geek se ancora na concepção da identidade como tendo um núcleo essencial, marcado por duas características: a primeira baseada na negociação de um passado que seja minimamente coerente e unificado; e a segunda construída por meio de uma postura radical com o objetivo de apelar para volta das raízes negadas (Woodward, 2020). Desta maneira, constantemente discursos protecionistas ancorados no retorno ao passado, em que a identidade original estaria preservada, são

acionados com o objetivo de preservar a manutenção de uma idealização identitária saudosista e coibir a entrada de novas pessoas que possam modificar a lógica do grupo.

Falcão; Macedo; Kurtz (2021) realizaram um estudo etnográfico em espaços de convívio relacionados ao jogo de cartas *Magic: The Gathering*, sendo um dos jogos mais famosos na cultura nerd/geek. Os autores identificaram a existência de simbologias e discursos adotados pela extrema direita e pelo ultraconservadorismo presentes nestes ambientes. O comportamento hostil contra mulheres aponta o desejo dos jogadores pela manutenção do privilégio masculino e pela consolidação da identidade nerd e gamer idealizada. Assim, as práticas conservadoras e discursos defensivos são acionados de maneira reativa, contingente e complementar como uma forma de se opor a um programa político defendido por mulheres e outras minorias sociais. Os argumentos ancorados na defesa irrefletida de um enaltecimento do antigo, assumindo uma postura reacionária ao coibir a entrada de jogadores de espectro político divergente e ao reproduzir uma idealização do passado.

A desvalorização de outras identidades ajuda os nerds/geeks a resistirem à imagem negativa que a sociedade tem deles – pessoas antissociais, bobas e obsessivas com relação a um determinado objeto, além de resistir a ameaças à sua identidade (Lane, 2017; 2018). Desta forma, os membros do grupo nerd/geek passam por um julgamento para saber se a pessoa está alinhada ou não com as normas e regras (Salter; Blodgett, 2017). Como resultado, outros grupos sociais que não se adequam aos padrões de masculinidade hegemônica são alvos de preconceitos e de discriminações, como é o caso de mulheres e pessoas LGBTQIA+.

Observa-se que o mesmo grupo é alvo de opressões diante da sociedade, porém atua de forma opressiva diante de outros grupos sociais minoritários. A partir do olhar interseccional, é possível compreender as complexas dinâmicas de identidade que se articulam entre privilégios e opressões, retirando os grupos de posições exclusivamente de algozes ou de vítimas. Além disso, reconhecer que as identidades não são monolíticas possibilita desenvolver uma articulação entre as disputas que ocorrem fora e dentro dos grupos sociais.

Neste contexto, assumir uma identidade feminina ou LGBTQIA+ na cultura pop, dominada por uma representação de virilidade masculina e com forte presença de preconceito e discriminação contra minorias sociais é uma forma de posicionamento político. Desta maneira, o essencialismo estratégico (Almeida, 2009) e a identidade como resistência (Weeks,

2018) tornam-se uma postura política de enfrentamento ao preconceito e pela reivindicação dos espaços na cultura pop, compreendendo que “a identidade é um lugar que se assume, uma costura de posição e contexto e não uma essência ou substância a ser examinada” (Sovik, 2003, p. 15).

Nesta mesma perspectiva, Stuart Hall (2020) entende a identidade como não essencialista, estratégica e posicional, repercutindo numa compreensão de identidade contingencial, circunstancial e em constante mutação. Assim, a identidade é concebida do ponto de vista histórico, sendo como produto do passado e do presente, mas também como um devir, ou seja, algo que está em construção e não tem seu processo finalizado.

De acordo com Gonzatti (2022), com os avanços de movimentos sociais, a cultura pop passou a criar personagens mais diversos com o objetivo de alcançar novos nichos de mercado. Isso fez com que novos grupos se aproximassem da cultura nerd/geek, gerando um conflito em que a diversidade foi colocada em disputa na cultura pop e em suas ramificações, como a cultura *gamer*. Essas disputas ocorrem, na maioria das vezes, nas plataformas de mídias sociais e nos fóruns da internet. Ao mesmo tempo também ocorrem fora do ciberespaço, tendo uma repercussão dentro dele. Gonzatti (2022) destaca, portanto, que a cultura pop é reflexo dos diversos processos que acontecem na sociedade.

Com o desenvolvimento do ciberespaço e da web 2.0, os consoles e os jogos digitais adentraram a cibercultura nos fóruns, nas plataformas de mídias sociais e em outras páginas da internet, onde os usuários buscavam compartilhar resoluções de problemas, construir conhecimentos sobre conteúdo de jogos e procurar informações sobre a indústria de jogos digitais. Esses espaços, construídos de forma colaborativa pelos jogadores, deixam a esfera individual e quebram a lógica hierárquica, incentivando o enriquecimento mútuo das pessoas por meio do compartilhamento de conhecimentos. Este conceito foi denominado de inteligências coletivas (Lévy, 1993; 2003) e de cultura participativa (Jenkins, 2009), sendo uma forma de colaboração que visa o crescimento coletivo das pessoas e das organizações no ciberespaço.

Neste contexto, Ferreira e Falcão (2009) expandem o conceito de círculo mágico (Salen; Zimmerman, 2003), o qual compreende o espaço (físico e temporal) do jogo como um ambiente onde jogador adentra o universo da imaginação proposto por um jogo. Eles atrelam a concepção de círculo mágico à compreensão de vários processos cognitivos realizados pelo jogador ao entrar em contato com um determinado jogo e todo o seu universo ficcional. Desta

forma, o espaço-tempo de imersão do jogo não estaria restrito apenas ao momento compreendido pelo início e término da interação do jogador com o jogo em si, mas poderia se estender para antes e/ou depois do jogo, promovendo uma continuação da experiência do jogador no universo ficcional.

Nesta compreensão, entende-se que jogadores, mesmo após o término de uma sessão de jogo, continuariam imersos no círculo mágico através do acesso a determinados conteúdos relativos a um jogo. Por exemplo, ao estabelecer interações em fóruns de discussão na Internet, grupos de plataformas de mídias sociais, livros, materiais bônus, dentre outros, o jogador estaria imerso do universo ficcional do jogo (Ferreira, 2016). Desta forma, ao participar de discussões sobre um determinado jogo dentro do ciberespaço, o jogador não estaria somente compartilhando os conhecimentos relativos ao jogo com os seus pares, mas também vivenciando a experiência do jogo de forma coletiva.

4. AS RELAÇÕES INTERGRUPAIS NO CIBERESPAÇO

“Dividir lembranças, cores e sentimentos é mágico! Magia conecta as pessoas!”

Neeko, a camaleoa curiosa

As discussões de Miller e Slater (2004) apontam que as dinâmicas que ocorrem no online não estão desconectadas do que acontecem no *off-line*. As relações que ocorrem no ciberespaço não podem ser compreendidas de forma autônoma das relações sociais que ocorrem no mundo *off-line*; outrossim, como um relacionamento complexo entre os mundos *online* e *off-line*. Como bem apontado por Pierre Lévy (1996), “o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual” (p. 16). Compreende-se, portanto, que as interações estabelecidas dentro do ciberespaço produzem um ambiente de constantes mudanças, em que as práticas desenvolvidas pelos usuários vão constantemente atualizar a construção deste espaço e as relações das pessoas. No entanto, compreende-se também que essas interações são anteriormente constituídas em um meio social e cultural intrinsecamente conectado com o cotidiano fora das redes da internet.

4.1. O CIBERESPAÇO E CIBERCULTURA

As mudanças na área de tecnologia da informação e comunicação (TIC) ocorridas nos últimos anos passaram a estar mais presentes no cotidiano da sociedade, organizando e ordenando as atividades realizadas pelos seres humanos. Com o surgimento e popularização da internet, foi possível estreitar as barreiras do tempo e do espaço, permitindo que a comunicação entre pessoas se tornasse mais dinâmica e acelerada. A este universo, denominado de ciberespaço, Lévy ([1999] 2010) o pontua como um novo meio de comunicação possibilitado pela infraestrutura de rede de computadores, sendo constituído pelas informações que nele existe e pelas pessoas que navegam e alimentam esse universo.

Neste sentido, o ciberespaço consiste em uma realidade multidirecional, artificial ou virtual incorporada a uma rede global, sustentada por computadores que funcionam como meios para geração de acesso. As tecnologias advindas da microinformática tornam-se

mediadoras das relações sociais, ampliando os espaços de interação social e delineando novas formas de dinâmicas de comunicação.

Lévy ([1999] 2010), então, define cibercultura como: “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (p. 17). Portanto, a cibercultura se estabelece por meio das relações sociais, das produções artísticas, intelectuais e éticas produzidas pelos seres humanos conectados pela rede internacional de sistemas computacionais, a qual pode ser acessada por uma variedade de equipamentos eletrônicos (computadores, consoles, *smartphones*, tablets etc.). Este conjunto de expressões culturais não deve ser interpretado como uma nova cultura, mas como uma extensão cultural que é operacionalizada e praticada no *off-line* de forma diferenciada devido aos recursos computacionais.

Para Lévy ([1999] 2010, p. 81), “o termo ‘interatividade’ em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação”. Ele reconhece que o ciberespaço permite que seus usuários possam interagir de forma mais interativa do que outros meios de comunicação, pois permitem “o acesso compartilhado e a distância a documentos, fontes de informação ou espaços de trabalho [que] nos aproximam progressivamente da comunicação por um mundo virtual” ([1999] 2010, p. 83).

Como destacado por Cabral Filho e Coutinho (2009), a web 2.0 possibilitou novas formas de utilização dos conteúdos e do ambiente virtual. As plataformas de mídias sociais, compreendidas como espaços programáveis para desenvolvedores externos (usuários) (Helmond, 2019), incentivaram a produção e o compartilhamento de mídias, como texto, imagens, músicas e vídeos (Lévy, [1999] 2010; Castells, 2003), surgindo como exercício máximo das formas de prolongamento da existência e impactando nas dimensões de tempo e de espaço.

Os usuários da internet buscam não apenas acessar os mais variados conteúdos, mas também criam, modificam e compartilham de forma gratuita em interfaces de comunicação cada vez interativas. A interatividade não acontece apenas entre pares, mas também ocorre entre consumidores e empresas, entre fãs e celebridades, entre outras possibilidades. Para Silva (2001), a internet é um espaço onde o público e o privado, o local e o global, o material e o virtual coabitam, fazendo com que novas formas de socialização sejam desenvolvidas e as

formas de socializações tradicionais sejam reorganizadas a partir das interações presentes no ciberespaço.

Essa perspectiva se aproxima do conceito de cultura participativa (Jenkins, 2009), termo que utilizado para designar as práticas coletivas do *fandom* que, utilizando os recursos das tecnologias digitais interativas, compartilham interesses e conteúdos por um determinado objeto de fanidade. Este conceito foi expandido para tratar das mais variadas formas de produção e de distribuição de conteúdos de forma colaborativa também por outras comunidades de interesse.

Neste contexto, as interações sociais mediadas pelas tecnologias virtuais podem originar relações de solidariedade, afetividade, intimidade, sociabilidade, produção de conhecimento, mas, ao mesmo tempo, podem gerar exclusões, violências e segregação (Lévy, 1999; Silva, 2000; Suler, 2005). Recuero (2013) aponta que o ciberespaço tem sido espaço de propagação de atos de ameaça, como discursos de violência, em que se constituem experiências fundamentalmente negativas para os usuários.

Embora as relações sociais nos espaços virtuais possam estar permeadas pelo anonimato e pela ausência de referências físicas (Ribeiro, 2001), os grupos e indivíduos têm construído e fortalecido cada vez mais “vínculos de pertencimento que rompem com as dinâmicas de espaço e tempo tradicionais, fomentando a construção/fortalecimento de identidades e representações partilhadas” (Oliveira *et al.*, 2018, p. 191). Como consequência, o ciberespaço se torna um novo ambiente de significações, um novo meio de interação, comunicação e de vida em sociedade.

Ainda de acordo com Oliveira *et al.* (2018), o estudo da cibercultura de forma crítica e historicamente situada pode ajudar a compreensão das complexas dinâmicas das interações e das relações que são estabelecidas no ciberespaço. Desta forma, a Psicologia Social assume um papel fundamental “para a construção de uma leitura crítica dos fenômenos da cibercultura, ao identificar que nos cenários de interação nela existentes os sujeitos podem atuar de forma a promover valores democráticos ou autoritários, bordejados por uma lógica mercadológica promovida pelas instituições que ali subjazem” (Oliveira *et al.*, 2018, p. 194).

Desta maneira, o ciberespaço pode ser vislumbrado como um espaço simbólico de comunicação, de interação e de socialização. Este espaço constitui uma rede de significações a partir das práticas e vivências dos usuários, os quais estão constantemente desenvolvendo

entre si (e com o próprio aparato tecnológico) diferentes tipos de relações, algumas delas restritas ao virtual e outras que extrapolam os contatos mediados por computador.

Salienta-se aqui o caráter indissociável dos mundos *online* e *off-line*. As relações estabelecidas nesses dois mundos produzem as estruturas normativas, que irão impor as regras de conduta social no ciberespaço e fora dele (Miller; Staler, 2004). Os homens enfrentam cotidianamente a obrigação de responder ao modelo hegemônico de masculinidade, sejam em espaços *online* ou *off-line*. Por sua vez, o ciberespaço tem se constituído como um dos vários ambientes de sociabilidade em que é possível reproduzir uma gama de diferentes formas de representações dos corpos e de masculinidades.

Entretanto, devido aos ambientes de sociabilidade circunscritos a grupos específicos, estes espaços na internet (plataformas de mídias sociais, fóruns, jogos digitais etc.) tem visibilizado a discussão sobre a existência de diversas outras formas de exercer masculinidades por homens. Este fenômeno não está restrito ao ciberespaço, portanto, não é uma propriedade intrínseca da tecnologia proporcionada pela internet (Miller; Staler, 2004).

Desta forma, entende-se que a construção de masculinidades no ciberespaço perpassa pelo conceito de gênero, o qual permite compreender as dinâmicas presentes na cultura de jogos digitais. As várias representações de gênero desenvolvidas neste ambiente fornecerão elementos que irão hierarquizar as relações do masculino e do feminino; mas, concomitantemente, também irão impulsionar para que pessoas possam questionar a forma como os corpos são representados, inclusive interpelando a hegemonia da lógica binária do gênero.

O ciberespaço “permite ao explorador que construa uma imagem virtual muito diferente de sua aparência física cotidiana. Pode simular ambientes físicos imaginários ou hipotéticos, submetidos a leis diferentes daquelas que governam o mundo comum” (Lévy, 1999, p. 72). Porém não se trata de caracterização da ruptura radical entre o mundo físico que habitamos e as realidades que emergem a partir do ciberespaço. Muito pelo contrário, os corpos representados no ciberespaço são frutos da construção social no mundo *off-line*.

Seguindo esta perspectiva, Campbell (2004) critica a ideia da descorporificação, entendendo que não há uma separação radical entre as experiências vivenciadas no ciberespaço e aquelas no mundo físico. Desta forma, as construções sociais que repercutem em preconceitos e opressões, como raça, gênero e sexualidade, as quais são baseadas em características corpóreas, também se encontram presentes neste espaço.

Avanço nesta discussão ao incorporar a compreensão de tempo e espaço (Lévy, 1999), ressaltando o desprendimento do aqui e agora que ocorre no processo de virtualização. Por mais que apresentem marcações sociais, os corpos se desterritorializam, separando o espaço físico ou geográfico e a temporalidade do relógio e do calendário (Lévy, 1996). Portanto, os corpos virtualizados, podem acessar vários lugares no ciberespaço e sair deles a qualquer momento em que se deseje, havendo (quase) nenhuma restrição.

O ciberespaço permite o desenvolvimento de relações sociais com corpos virtualizados, que podem vivenciar novas formas de masculinidade a partir de representações e de performances que não necessariamente correspondem ao corpo físico do usuário. Sendo uma presença física, os corpos “agem como objetos de comunicação em termos de cor da pele, características faciais e fenótipos, o que pode significar identidades raciais, étnicas, de gênero ou mesmo sexuais além de nossa intenção” (Campbell, 2004, p. 12-13). E performance discursiva, os corpos atuam como formas de comunicação através da fala, gestos das mãos e expressões faciais.

Sendo assim, essas representações corpóreas inseridas no ciberespaço podem circular com maior liberdade, permitindo que homens possam vivenciar outras formas de masculinidade. Por exemplo, homossexuais masculinos encontram no ciberespaço oportunidades de vivenciar suas relações homoeróticas e resistir aos dispositivos de regulação das identidades sexuais constituídos a partir do sistema de sexo/gênero.

Desta forma, as práticas exercidas pelos jogadores dentro e fora do jogo funcionariam como uma forma de quebrar com os padrões de gênero, reforçados pelos padrões de masculinidade e possibilitar a reconstrução de novas experiências a partir da atenuação dos limites e possibilidades de brincar com o gênero e externalizar a sexualidade. A materialização dessas práticas ocorre por meio da performatividade (Butler, 2003), ações e discursos realizados pelos jogadores no ciberespaço por meio dos memes, dos *gameplays* compartilhados no *fandom*, dos personagens, das *skins* e de outros elementos que possam suscitar (re)significações dos textos originais pelos *gaymers*.

4.2.A CULTURA (TÓXICA) DE JOGOS DIGITAIS

O entendimento das culturas de jogos digitais tem como objetivo a compreensão dos jogos de forças e dos diferentes interesses e influências que são exercidos pelos usuários do

ciberespaço, os quais criam possibilidades e impossibilidades de acesso, formas de expressão e relações de convivência dentro das culturas de jogos digitais. Desta forma, busca-se compreender as forças que tentam impedir que outras identidades possam ocupar espaços na cultura de jogos digitais, mesmo que, na realidade, ela já comece a apresentar sinais de diversidade.

Mendes (2006) argumenta que os jogos digitais possuem histórias e personagens com características típicas e estruturadas endereçadas para um tipo específico de jogador. Por trás das narrativas lúdicas, os jogos funcionam como artefatos de governo, delineando um modelo bem definido de jogador. Por exemplo, há uma diferença bem determinada entre os gêneros: os personagens masculinos são representados com base em características de força, virilidade e formas de luta; enquanto as personagens femininas são destacadas pela sua beleza, sensualidade e corpo escultural para satisfazer o consumo masculino (Goulart; Nardi, 2017b). Assim, os jogos ajudam a construir um conjunto de percepções que orientam práticas de consumo e formas de agir e gesticular com o corpo (Mendes, 2006).

Nesta perspectiva, a indústria dos jogos digitais *mainstream*, a partir da década de 1980, por meio dos personagens representados nos jogos e das narrativas com conteúdo violento e sexista, passaram a privilegiar um determinado padrão de jogadores – os nerds/geeks. O *mainstream* é composto, majoritariamente, por jogos bélicos de estratégia e de enfrentamento entre facções rivais ou entre policiais e terroristas (Miguel; Boix, 2013). Esses jogos apresentam contextos violentos, com mecânicas e sistemas voltados à simulação bélica realística (Goulart; Nardi, 2017a), onde as mulheres são representadas como chamariz sexual, o qual deve ser resgatado pelo herói da história, e as sexualidades dissidentes ou as identidades de gênero que fogem do modelo binário são invisibilizadas (Goulart; Nardi, 2017b).

No estudo realizado por Mou e Peng (2009) sobre estereótipos de personagens em 19 jogos digitais, evidenciou-se que todos os protagonistas eram homens e a maioria deles (74%) era branco. Os homens negros eram representados como criminosos e homens asiáticos como culturalmente ignorantes. Enquanto isso, as mulheres eram colocadas em secundários de suporte ou submissão, tendo que ser resgatadas pelos protagonistas. Ao mesmo tempo essas figuras femininas eram representadas com corpos muito magros e com pouca vestimenta. Ademais, Bulut (2021) evidenciam como as práticas dos criadores de jogos digitais reproduzem uma lógica de dominação racializada e sexista, reproduzindo o desejo da ideologia da branquitude e da masculinidade hegemônica. Por sua vez, as várias formas de

violência representadas nos jogos fazem com que os jogadores (sem distinção entre gêneros) endossem uma visão de masculinidade pautada em dominação, resistência e supressão de emoções (Blackburn; Scharrer, 2019).

Desta forma, os homens cisgêneros, heterossexuais e brancos se identificaram com mais facilidade às referências de cultura produzidas pela indústria de entretenimento e tornaram-se o público-alvo da indústria de jogos digitais. A consolidação dessas identidades como principais consumidores de jogos refletiria em um efeito estabilizador do sujeito que resiste às mudanças ou possibilidades de convivência com diferença (Goulart; Nardi, 2017a). Como consequência, as pessoas que se identificam como homens *gamers*, tornam-se fãs guardiões da tradição que eles acreditam, protegendo qualquer ameaça que possa vir a corromper o imaginário da cultura de jogos clássica.

De acordo com a Pesquisa Game Brasil (2023) 46,6% das pessoas entrevistadas se consideram pertencente a uma identidade gamer. Quando circunscrito pelo gênero dos jogadores, esse percentual aumenta para homens (51,4%) e diminui para mulheres (39,5%), evidenciando uma dinâmica de desigualdade de gênero. Para os entrevistados, dedicar tempo para jogar, ter os jogos digitais como principal forma de entretenimento e conhecer tudo sobre jogos digitais são as principais características associadas a identidade *gamer*.

A constituição majoritariamente masculina da cultura dos jogos fez com que grupos minoritários, como mulheres, negros e LGBTQIA+ – frequentemente apontados como *Social Justice Warriors*⁷ –, estivessem sempre marginalizados por não serem considerados como público-alvo dos jogos pela indústria de jogos (Ivory, 2006). Então, quando novos usuários reivindicam esses espaços, alguns fãs, o quais se proclamam de fãs verdadeiros ou fãs reais, reagem aos seus relacionamentos privilegiados com os produtores de conteúdo, lutando pela manutenção dos privilégios masculinos, da misoginia e da pouca representatividade feminina e LGBTQIA+ (Condis, 2015).

Fragoso, Recuero e Caetano (2017) chamam atenção para o apagamento e silenciamento das denúncias realizadas por mulheres em comunidades dedicadas a jogos digitais de plataformas de mídias sociais. Embora, inicialmente, não tenham encontrado

⁷ Na tradução literal para o português, “Guerreiros da Justiça Social”. É um termo pejorativo utilizado no ciberespaço para designar pessoas, instituições e ações que tenham como base visões sociais e políticas progressistas, como direitos humanos, feminismo, movimento negro, comunidade LGBTQIA+, movimento anticapacitista etc. Embora sua origem esteja associada à depreciação e ao desmerecimento de causas sociais, alguns grupos e pessoas têm assumido esta identidade de forma a ressignificar a conotação negativa atrelada ao termo.

publicações relacionadas a violência de gênero; foi observado a existência de diferenças na utilização de vocabulário para fazer referência a jogadores homens e a jogadoras mulheres, além de encontrar registros de problematizações de gênero nas interações das publicações da página, evidenciando agressões contra jogadoras.

Portanto, a cultura de jogo digitais está historicamente pautada em questões problemáticas sobre gênero e sexualidade, o que torna as minorias sociais mais propensas a sofrer ciberbullying (Condis, 2015), acontecendo principalmente por meio de comportamentos antidesportivos como xingamentos, discriminações, discursos de ódio, *trollagem*, dentre outros (Blackburn; Kwak, 2014; Busch; Boudreau; Consalvo, 2015; Consalvo, 2012; Han, 2015; Kwak; Blackburn; Paul, 2018). Como consequência, esses ambientes transpassados pela cultura de jogos adquirem uma característica tóxica para pessoas que não estão de acordo com o padrão estabelecido pelos *gamers*.

De acordo Kwak *et al.* (2015), esses comportamentos estariam subjacentes com a sensação de anonimato parcial vivenciado pelos jogadores. Esta sensação faz com que o jogador tenha a ilusão de que há possibilidades infinitas de se portar nos espaços virtuais, incluindo a ideia potencial de realizar atos que não realizaria normalmente, sem que haja punição. Grandprey-Shores *et al.* (2014) salientam que os comportamentos tóxicos estão mais presentes em jogos competitivos do que cooperativos, principalmente quando o jogo envolve pontuações necessárias para obtenção de recompensas.

De acordo com Fragoso e Hackner (2017), o uso do adjetivo tóxico para se referir a cultura de jogos digitais faz referência ao termo desinibição tóxica, expressão cunhada por Suler (2005) para caracterizar os efeitos de desinibição que resultam de condições indesejadas da interação online. Situações como discursos de ódio, ameaças, violência, pornografia, acesso a materiais da *deep web* seriam exemplos de comportamentos negativos associados ao efeito de desinibição propiciado pelo ciberespaço.

Embora a indústria de jogos digitais já tenha reconhecido a necessidade de se investir no público LGBTQIA+, por exemplo, inserindo possibilidades de relacionamento entre pessoas do mesmo sexo em variados jogos, na maioria das vezes, elas são apenas opções alternativas a uma narrativa linear tipicamente heterossexual (Shaw, 2014; Condis, 2015). Frequentemente se tem observado que as pessoas LGBTQIA+ são raramente representadas, e quando o são, acabam sendo utilizadas apenas em papéis que representam de forma caricata a

comunidade LGBTQIA+ ou apenas como um recurso de comicidade para as narrativas dos jogos (Goulart; Nardi, 2017b).

Para Goulart (2017), essa realidade estabelece um círculo vicioso dentro da cultura de jogos digitais, onde os valores de uma heterossexualidade *gamer*, centrada no consumo, excluem a existência de pessoas que não possuem o padrão de masculinidade representado nos jogos. Como consequência, o preconceito presente dentro dos jogos se expande para suas comunidades de fãs nas plataformas de mídias sociais, infligindo pouca possibilidade de mudança nas relações intergrupais nesta cultura.

No entanto, tem se observado no ciberespaço a presença de minorias sociais, sobretudo de mulheres e de pessoas LGBTQIA+, questionando as políticas machistas e heteronormativas da indústria de jogos digitais, a cultura de ódio e as injúrias dirigidas a mulheres e a comunidade LGBTQIA+ enunciadas pela maioria dos jogadores. Nesta perspectiva, a cultura de jogos digitais acaba por ser tensionada por essas pessoas ao tentar estabelecer uma política de diversidades, identidades e visibilidades, levando a repensar as ligações entre apresentação/representação virtual e sexualidades (Goulart; Hennigen; Nardi, 2015).

Na pesquisa desenvolvida por Goulart, Hennigen e Nardi (2015), os autores investigam a ressignificação dos signos do jogo *World of Warcraft*, como fantasias bélicas, que possuem marcadores de heteronormatividade e de masculinidade hegemônico ressaltados. Foi observado que os jogadores LGBTQIA+ readequavam os elementos do jogo para poder representar a própria vivência e resistir à aos padrões heteronormativos. Desta forma, se constituiu uma manifestação política por meio do movimento *Proudmoore Pride*, em que os jogadores LGBTQIA+ confrontavam à heteronormatividade, buscando garantir uma visibilidade homogênea entre os jogadores e não apenas uma experiência masculina e heterossexual.

Embora a presença de minorias sociais, como mulheres, pessoas negras e pessoas LGBTQIA+ possa parecer que a cultura de jogos digitais esteja se tornando mais inclusiva, Ruberg (2018) salienta que o aumento da representação LGBTQIA+ não é suficiente para mudar as atitudes dos jogadores com relação a discriminação. Este autor também aponta que são necessárias soluções sistemáticas para trazer mudanças à cultura de jogos digitais de maneira significativa e duradoura. Por outro lado, ele afirma que a representação de personagens LGBTQIA+ pode levar os jogadores se confrontarem com a diferença, as

relações de poder e a opressão à medida que se visualizam variadas histórias de vida que estão presentes na narrativa do jogo (Ruberg, 2018).

Shaw *et al.* (2019) fazem um mapeamento sobre a representação de personagens *queer* nas mídias durante os anos de 1985 e 2005. Nos jogos digitais, apenas 163 jogos continham representação de pessoas LGBTQIA+ de forma explícita ou implícita. A maioria das representações estava relacionada a algum relacionamento afetivo dentro de um contexto cisheteronormativo, excluindo a apresentação de comunidades LGBTQIA+. Além disso, os autores apontam que a representação *queer* está presente nos jogos desde a década de 1980, porém de uma forma muito caricata e estereotipada.

Blanco, Goulart e Hennigen (2020) fazem uma análise dos discursos de jogadores sobre representação de identidades LGBTQIA+ em discussões de blogs e sites especializados em jogos de uma famosa desenvolvedora de jogos, a *Activision-Blizzard*. Os autores apontam uma mudança de percepção das identidades LGBTQIA+, antes questionadas e atacadas, esta comunidade conseguiu ocupar espaços significativos, inclusive sendo reconhecida pela produtora como um público-alvo. Por outro lado, são questionadas as alianças entre comunidades LGBTQIA+ e empresas de jogos, pois a visibilização de algumas pautas positivas (como amor, aceitação e respeito) acabam invisibilizando questões políticas e problemas estruturais, por não serem comerciáveis.

Scarelli e Pereira (2021) fazem uma investigação sobre a representação de personagens transgêneros nos jogos digitais. As autoras apontam que as pessoas transgêneras são geralmente retratadas de forma hipersexualizada ou como alívio cômico, reproduzindo os estereótipos compartilhados pela sociedade. Por outro lado, também são apontados personagens transgêneros que são representados de maneira mais humanizada, inclusive destaca-se a personagem Taliyah do LoL, cuja identidade de gênero só foi confirmada por meio do *Twitter* do criador da personagem após questionamento das comunidades de fãs do jogo.

Ao longo do doutorado, publiquei um artigo com minha orientadora abordando expressões de preconceito homofóbico e conflitos intergrupais entre jogadores no Facebook (Santos; Aléssio, 2023). Neste artigo, buscamos evidenciar como a presença de uma narrativa homoafetiva na história do jogo LoL gerou uma discussão entre os jogadores, repercutindo em expressões sutis de preconceito contra a população LGBTQIA+. Foram observados comentários dos jogadores na plataforma de mídias sociais Facebook, sendo identificados

dois conjuntos de comentários conflitantes. O primeiro conjunto apontava contra a mudança da história do personagem, visando a manutenção da heteronormatividade nos jogos digitais; o segundo conjunto era composto por falas favoráveis à inclusão e a diversidade de sexualidades e gêneros nas narrativas dos jogos como uma forma de contribuir na redução de preconceitos e discriminações contra minorias sociais.

Observou-se, na literatura nacional e internacional dos últimos 10 anos, que a maioria dos estudos acima citados tem focado esforços na investigação sobre a representatividade dos personagens LGBTQIA+ nos jogos digitais. Poucos estudos nesta área têm dado destaque às diferentes construções de sentidos realizadas pelos jogadores por meio de processos de significação permeados por instâncias identitárias e coletivas, principalmente no campo da Psicologia. Compreender os sentidos e os significados que os jogadores LGBTQIA+ constroem a partir da cultura de jogos digitais, que questiona a existência dos grupos sociais vulnerabilizados se torna um desafio que suscita pesquisadores na área de *Game Studies*.

Assim, questiona-se o papel da Psicologia neste campo de estudo e quais as contribuições para o desenvolvimento humano e os processos de mudança, visto que se percebe que há uma mudança dos jogadores LGBTQIA+ entre uma postura de medo e de orgulho ao assumir uma identidade *gaymer* dentro da cultura de jogos digitais. Compreende-se que existem vários processos de (re)significação que possibilitam a ocorrência de mudanças, sejam a nível individual quanto coletivo.

Além disso, as redes de significado que são tecidas entre a cultura de jogos digitais e as manifestações políticas em relação à sexualidade e ao gênero estão intrinsicamente embricadas nos fenômenos de ressignificação e resistência de minorias sociais. A partir disto, a compreensão da perspectiva da RedSig para o desenvolvimento de um olhar psicossocial sobre os fenômenos que ocorrem na cultura de jogos digitais, pode contribuir para entender os processos de mudanças de significados de seus jogadores.

5. REDE DE SIGNIFICAÇÕES: COMPREENDENDO SIGNIFICADOS A PARTIR DE UMA COMPLEXA MALHA SEMIÓTICA

“Todos nós buscamos significados, mesmo depois de encontrarmos.”

Seraphine, a cantora sonhadora

Ao adotar uma postura teórica, busca-se um guia de conduta para abordar um problema a ser estudado. Porém, além disso, admite-se que uma determinada perspectiva (seja ela, epistemológica, teórica ou metodológica) possui limites e contribuições. Desta maneira, uma teoria busca explicar um fenômeno ou um conjunto de fenômenos a partir de formas específicas de abordar um problema (Santos; Almeida, 2005).

Dentre as perspectivas que buscam compreender os significados atribuídos pelos seres humanos ao longo da vida, a Rede de Significações (RedSig) postula a natureza discursiva e o caráter semiótico da constituição humana, abarcando elementos pessoais, interacionais e contextuais. Assim, esta abordagem destaca a centralidade do papel das interações nos processos de produção e transação dos significados e sentidos e na conseguinte constituição do desenvolvimento humano (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

A perspectiva da Rede de Significações propõe que o desenvolvimento humano se dá dentro de processos complexos, imerso em uma malha de elementos de natureza semiótica. Estes elementos se constituem através de articulações entre pessoas em interação e contextos específicos. As relações são construídas em meio às interações de pessoas desde o início da vida, através de ações partilhadas e interdependentes. Essas ações são estabelecidas a partir de processos dialógicos, em que as pessoas envolvidas possuem comportamentos circunscritos a partir de um contexto social e são interpretadas pelas pessoas envolvidas na interação. Estes processos dialógicos também transformam as pessoas envolvidas nele e modificam suas funções psicológicas, remodelando propósitos e expandindo novas possibilidades de ação, interação e desenvolvimento pessoal (Oliveira, 1995; Oliveira; Rossetti-Ferreira, 1993).

A compreensão da RedSig sobre a interação é embasada no paradigma da complexidade e da interdependência, a qual considera indissociáveis os processos de coconstrução pessoa-meio. O ser humano se constitui na relação com o outro e com o mundo e constrói os outros e o mundo, desenvolvendo processos de que o diferencia e o assemelha a outras pessoas no espaço relacional. Desta maneira, as subjetividades das pessoas são

construídas na história interacional de cada uma e tomam sentido em relações situadas e contextualizadas, sendo por meio deste conjunto de relações que ocorrem os processos de construção das identidades pessoais e grupais, ao longo de toda a vida da pessoa.

A interação das pessoas se dá através de um forte poder simbólico, que circunscreve e engendra um conjunto de possibilidades de comportamentos das pessoas, dentro de um dado momento sócio-histórico. “Dentro de um determinado contexto, concomitantemente, as pessoas se mostram submetidas às características dele, assim como, ativas e muitas vezes contrapondo-se ou negociando os limites e as possibilidades colocadas” (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004, P. 29), sendo, portanto, impossível pensar as pessoas, as interações e seus significados que são estabelecidos sem considerar o contexto vivido. Nesse sentido, as pessoas e os meios não podem ser pensados de forma desarticulada e separada, pois não existe contexto sem pessoas e nem pessoas sem contexto, sendo que ambos se constituem e são constituídos.

Para a RedSig, essas interações ocorrem nos campos interativos dialógicos, sendo estes centrais e fundantes no processo de desenvolvimento humano. Por meio das interações humanas que as relações sociais são estabelecidas, bem como a formação do vínculo com o outro. A natureza dialógica das relações humanas pressupõe que o ser humano é um ser dotado de sociabilidade e que se desenvolve a partir das interações com o outro, do seu nascimento até o fim da vida. Nessas relações, as pessoas assumem, rejeitam ou negociam papéis, realizam ações que se completam, suas atitudes tomam forma e adquirem significados (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

Nos campos interativos dialógicos, se observa os processos de interação delimitados pelo contexto e pelos papéis que são assumidos pelas pessoas. As ações que ocorrem nele transformam as relações, modificam funções psicológicas e permitem abrir novas possibilidades de interação e desenvolvimento. Múltiplos papéis podem ser desempenhados, aprendidos e transformados a partir da relação com o outro e com o contexto em que a pessoa está inserida (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

Sob a perspectiva da RedSig, os contextos são compreendidos a partir da noção de meio, proposta por Wallon (1981), abrangendo o meio social como um espaço de experiência da pessoa e representado por um ambiente que fornece recursos para seu desenvolvimento. Por isso, os contextos não podem ser considerados como pano de fundo onde se dão os processos de desenvolvimento nem como fatores que forçam as pessoas determinadas normas

ou significações majoritárias. As pessoas e o meio se constituem dialeticamente, formando um sistema no qual se constituem e são constituídas (Carvalho; Império-Hamburger; Pedrosa, 1996).

A partir deste entendimento, depreende-se que os processos de desenvolvimento humano das pessoas encontram-se situados em contextos cultural e socialmente regulados. Os contextos são constituídos por uma miríade de elementos do cotidiano das pessoas, como o ambiente físico e social, a estrutura organizacional e econômica, as quais guiadas por funções, regras, rotinas e horários específicos. Eles definem e são definidos pelo número e características das pessoas que os frequentam, sendo delineado pela articulação social histórica e cultural de uma sociedade, e definem os papéis sociais, contribuindo para a construção das relações sociais e de poder entre as pessoas (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

A articulação destes diferentes elementos é entendida como estruturante de um universo semiótico, o qual possibilita a emergência de um conjunto de significados e sentidos possíveis de serem atribuídos a uma determinada situação. A diversidade de significados e sentidos pode variar de acordo com o evento, podendo ser diversa e polissêmica ou restrita e exclusiva. A atribuição de novos sentidos a uma situação ocorre de forma dialógica e recursiva, podendo reconfigurar a rede de significados, promover novas formas possíveis de comportamento das pessoas em interação e, conseqüentemente, fomentar novos percursos de desenvolvimento.

Este processo de (trans)formação é compreendido como fragmentário e ocorre por meio de processos em que elementos emergem e adquirem dominância, enquanto outros permanecem em um segundo plano, até que um novo evento ocorra, no contínuo fluxo das interações e situações. As (trans)formações no campo da significação foram consideradas por Rossetti-Ferreira, Amorim e Silva (2004) a partir do conceito de hipertexto, estabelecido por Pierre Levy (1993). Ademais, esses processos de constituição e mudança também podem ser compreendidos pelo conceito de paratexto, inicialmente utilizado nos estudos de textos literários por Genette (1997) e posteriormente expandido para o estudo de outras mídias por Gray (2010).

A partir do entendimento desses dois conceitos, depreende-se que uma pessoa tem à sua disposição vários textos de formatos heterogêneos, os quais podem ser acessados e conectados, construindo uma complexa malha de significados. Essa malha pode se expandir,

de forma infinita, com o acréscimo de novos textos e articulação entre estes e os já existentes. Consequentemente, a articulação dos vários textos presentes na rede possibilita delimitar um conjunto de recortes que propiciam significações possíveis sobre uma determinada situação.

A metáfora de rede, então, é incorporada na perspectiva da RedSig para dar conta das múltiplas articulações, apreendendo a complexidade em que os processos de interação, o desenvolvimento humano e as pessoas – ainda que de forma ativa –, encontram-se inseridas em contextos específicos. Desta forma, as pessoas encontram-se imersas e constituídas dentro de uma matriz sócio-histórica, a qual ativamente a constituem, contribuindo para a circunscrição dos potenciais processos a seu próprio desenvolvimento, ao desenvolvimento do meio social (ambiente e outras pessoas em interação) e da situação em que se encontram participando (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

5.1. A MATRIZ SÓCIO-HISTÓRICA, AS DELIMITAÇÕES E AS POSSIBILIDADES DE SIGNIFICAÇÕES

A matriz sócio-histórica representa uma ferramenta conceitual utilizada na perspectiva da RedSig para garantir que a articulação entre os aspectos das pessoas e os dos contextos sejam indissociáveis. Os contextos passam a ser considerados nos processos desenvolvimentais como fundamentais na interpretação das dimensões sociais, culturais, econômicas e políticas, sendo resultados de uma construção histórica contínua. Desta forma, as pessoas em processo de interação são compreendidas dentro de contextos específicos, estando inseridas em uma matriz sócio-histórica. Esta, por sua vez, possui uma natureza semiótica, composta por elementos sociais, econômicos, políticos, históricos e culturais (Amorim; Rosseti-Ferreira, 2004).

Ela é entendida a partir da dialética inter-relação de dois elementos nos quais as pessoas estão inseridas, interagindo e se desenvolvendo: os ideológicos e as condições socioeconômicas e políticas. O elemento ideológico engloba o campo de domínio das representações, dos símbolos e dos signos. Sua materialidade se manifesta como produtos das ações humanas que apresentam um caráter semiótico, como obras de arte, rituais religiosos, produções textuais, o comportamento das pessoas etc. Enquanto as condições socioeconômicas e políticas são representadas pela soma das condições de vida de uma

determinada comunidade, sendo o ambiente em que a pessoa se desenvolve, e das pressões sociais mais estáveis às quais as pessoas estão submetidas.

Como resultado desta relação dialógica, a matriz sócio-histórica é composta por discursos múltiplos (polifonia) e antagônicos (polissemia), os quais estão em disputa entre valores sociais com orientações contraditórias, vinculados a processos sociais localizados e a diferentes períodos históricos (Bakhtin, 1999). A multiplicidade desses discursos, conseqüentemente, produz significados distintos, o que vai de encontro à hegemonia e ao determinismo que de forma constante são atribuídos às dimensões socioculturais. Desta maneira, a matriz sócio-histórica contribui para circunscrever os processos de desenvolvimento das pessoas, delimitando as possíveis interpretações sobre um determinado contexto (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

A concepção da matriz sócio-histórica pressupõe a ruptura da divisão tradicional entre as dimensões pessoais e coletivas, o que repercute na articulação dos níveis micro e macrosociais. Assim como as pessoas que fazem parte de uma matriz sócio-histórica são constituídas por ela, também a constituem através das ações e das interações, dentro de contextos específicos, podendo os elementos formadores serem preservados, transmitidos, modificados ou reconstruídos, dependendo da inclusão ou da exclusão de novas vozes e condições.

A interação com as pessoas é atravessada pela linguagem, pela cultura e pela interpretação que uma pessoa faz da outra e da situação. A partir do processo de interação das pessoas emergem significados, os quais se constituem como mediadores de possíveis cursos de ação do conjunto das pessoas participantes de uma situação. Esses significados canalizam ações em determinadas direções, mais do que em outras; promovem certas práticas sociais; delimitam certas zonas de possibilidades de atuação dos parceiros em interação.

Portanto, a configuração atua como impulsionadora para determinadas direções e aquisições, ao mesmo tempo que distancia ou impede ou interdita outras. Também atua estabelecendo um conjunto de possibilidades e limites à situação, aos comportamentos e ao desenvolvimento das pessoas. A partir deste ponto de vista, Rossetti-Ferreira, Amorim e Silva (2004) propõem a utilização do termo circunscritor, compreendendo que a configuração das redes abre um leque de significações, as quais podem potencialmente levar a distintas trajetórias. No entanto, a mesma configuração pode reprimir ou limitar certas ações,

circunscrevendo certos lugares e posições que a pessoa pode ocupar ao longo do seu desenvolvimento.

Nesta perspectiva, os circunscritores atuam como um regulador do desenvolvimento humano no sistema organismo-meio, permitindo que as ações no tempo presente e suas implicações no tempo futuro sejam pensadas de modo que o percurso do desenvolvimento seja considerado simultaneamente como determinado e indeterminado em vários domínios. Os circunscritores podem possibilitar formas de inovação como também determinar uma certa previsibilidade de trajetórias desenvolvimentais.

Dentro da perspectiva da RedSig, os circunscritores são propostos como configurações que tendem a emergir mais facilmente como figura, com exclusão de outras, demarcando assim certas possibilidades e limites aos processos de significação e aos papéis a serem atribuídos ou assumidos pelas pessoas nas situações. O enredamento é um tipo de circunscritor particular, o qual ocorre apenas em relacionamentos específicos entre pessoas, e possui uma maior capacidade de limitação no curso de desenvolvimento de uma pessoa. Percebe-se, então, que os elementos pessoais, histórico-culturais e contextuais, em sinérgica interação, circunscrevem, em maior ou menor grau, certas possibilidades de configuração da rede de significações e não outras.

O enredamento é compreendido como um circuito preferencial de conexões estabelecidas na rede de significações de uma pessoa, caracterizando-se como um modo típico de relacionamento entre pessoas e situações específicas. Em algumas circunstâncias de enredamento, a pessoa imersa nesta circunscrição pode sentir dificuldades para sair de uma determinada situação, impondo obstáculos para a (re)significação e a criação de novas formas de ser e estar no mundo. Por sua vez, acabam reificando determinados comportamentos, sentimentos e ações, o que implica a redução da capacidade de controle e de agenciamento das pessoas envolvidas em uma situação de enredamento.

Por outro lado, Mary Jane Spink (2004) tensiona a utilização deste conceito ao considerar problemática a noção de enredamento como um circuito preferencial dentre conexões possíveis, o qual é reativado e faz com que formas de agir e falar sobre o agir, podendo levar a uma ideia de desenvolvimento estático da pessoa. É certo que o enredamento implica em jogos de papéis que limitam a atuação da pessoa dentro de uma matriz sócio-histórica. Deve-se, também, reconhecer que a mesma estrutura de rede de significações imersa em uma matriz sócio-histórica possui elementos complexos que constituem a pessoa e o meio

em que ela vive. No entanto, os mesmos elementos presentes na constituição do meio e da pessoa, por outro lado, podem fornecer formas de agenciamento que a possibilite reelaborar suas relações com outras pessoas e seus papéis exercidos na sociedade.

Desta maneira, o desenvolvimento de cada pessoa deve ser pensado a partir dos processos interativos estabelecidos pelas pessoas em determinados contextos. Sendo assim, é impossível desvincular o desenvolvimento individual do coletivo, uma vez que são processos que ocorrem de maneira concomitante entre todos os participantes inseridos em um contexto específico.

Isto significa que cada pessoa possui uma história de vida, a qual é demarcada pelas experiências vivenciadas, constituindo-se como base para a criação de planos e expectativas futuras. Desta forma, Rossetti-Ferreira; Amorim e Silva, (2004) entendem que cada pessoa se encontra imersa em uma rede de significações ao mesmo tempo em que constroem essa rede. Ademais, como cada pessoa está inserida em rede com outras pessoas, explicitam-se conexões e articulações que constituem os grupos. Este pensamento se equivale ao princípio da multiplicidade de encaixes de Levy (1993), o qual define um hipertexto como fractal, ou seja, uma construção textual está relacionada em rede a outros textos, cujos nós de textos ramificam-se indefinidamente em outros nós de textos.

Assim, podemos compreender o processo de desenvolvimento individual marcado pela interação de pessoas e contextos específicos aos quais cada pessoa está inserida. As (im)possibilidades serão demarcadas pelos circunscritores, sendo estes fortemente relacionados à matriz sócio-histórica. Conseqüentemente, a forma como as pessoas irão significar os episódios de suas vidas e irão assumir papéis na sociedade estarão intrinsecamente relacionadas ao contexto desenvolvimental da pessoa, das relações sociais e do meio em que ela está imersa.

Compreende-se, portanto, que as experiências são constituídas a partir das redes de significação (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004) circunscritas em determinados contextos em que os sujeitos estão inseridos. Portanto, os contextos históricos, sociais e culturais – capturados pela matriz sócio-histórica – possibilitam a construção da subjetividade do sujeito. Sendo assim, a matriz sócio-histórica incita compreender como as redes de significação são circunscritas em um determinado local e em um dado momento – ou seja, de que maneira, naquele local, os fenômenos sociais são compreendidos e construídos, de acordo com códigos estabelecidos pelos sujeitos.

5.2. JOGOS DE PAPÉIS E O TEMPO PRESENTE

Com base na perspectiva da RedSig, as autoras Oliveira, Guanaes e Costa (2004) discorrem sobre a importância dos papéis na análise dos processos de desenvolvimento humano. Os papéis são como uma forma de comportamento culturalmente definido. São compostos pelos papéis sociais, que constituem as identidades individuais e grupais (por exemplo, mães e professoras); e pelos papéis denominados como “psicológicos”. Estes se referem a formas de desempenhar os papéis sociais baseado em atitudes (tal como os tipos de liderança) ou as formas de funcionamento psicológico relacionados especificamente ao campo individual (tal como a forma de conduzir uma situação, como ensinar, cuidar ou se alimentar).

Esses papéis são oriundos de uma construção social, a forma como esses papéis são desempenhados pode ser reconhecido facilmente pelos membros de uma determinada sociedade. Berger e Berger (1977) apontam que algumas das identidades (ou dos papéis) são atribuídos com o nascimento, como é o caso do gênero; enquanto outras identidades são atribuídas ao longo da vida da pessoa, a exemplo das características intrínsecas a pessoa, como inteligência e beleza. Além dessas, existem identidades que são obtidas por meio de esforços espontâneos, como as profissões. Todas elas possuem ações que a sociedade determina como sendo característica da identidade. Por exemplo, o papel de professor possui como cerne de sua profissão, o ato de ensinar; assim suas atividades podem ser previstas e adotadas, além de serem atualizadas, incluindo novas formas de atuação e enriquecendo o repertório de atividades.

Os jogos de papéis fazem correlação à teoria do posicionamento, a partir do “entendimento do modo como as pessoas constroem suas identidades discursivamente, na relação com os outros, e às funções sociais de assumir para si mesmo ou atribuir a outros, determinadas posições” (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004, p. 81). Esta teoria compreende que os processos discursivos são constituídos por meio das interações, quando uma pessoa fala ou age no momento presente, trazendo múltiplas posições e engajamento em diferentes formas de discurso. A forma como as pessoas desempenham seus papéis na coletividade constituem as interações sociais do indivíduo para com a sociedade. São por meio desses papéis que os processos interacionais no campo do desenvolvimento vão constituindo os sentidos e os significados do “eu” com o “outro” e conseqüentemente do “eu” com a sociedade (Oliveira; Guanaes; Costa, 2004).

Conseqüentemente, o posicionamento envolve duas dimensões, a relacional e a reflexiva. A dimensão relacional se estabelece por meio da interação com o outro, em que se constituem e são negociados os discursos. A dimensão reflexiva, por sua vez, estabelece-se quando as pessoas agem e falam, posicionando-se e sendo posicionadas no discurso (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

Oliveira, Guanaes e Costa (2004) complementam que as constituições dos papéis se dão de maneira dialógica, ou seja, ao mesmo tempo que esses papéis estabelecem formas de agir e se portar no mundo, eles também passam a ser modificados pelas pessoas, assumindo novas possibilidades de desempenhar um papel. Desde o nascimento, as pessoas são inseridas em uma matriz sócio-histórica geradora de significados. Porém eles podem ser assumidos, negados e reelaborados no processo de interação, pelo confronto de papéis atribuídos a si mesmo, ao outro e à situação como um todo. Desta forma, as pessoas em interação, por meio das práticas sociais existentes em sua cultura, são levadas a se modificar, ressignificando as suas próprias constituições enquanto seres humanos que possuem maneiras específicas de agir, sentir, falar e pensar.

As pessoas estão sempre envolvidas em atividades discursivas, assumindo papéis, posicionando-se com relação aos outros e sendo posicionadas pelas outras pessoas. Nessas situações, os papéis e, conseqüentemente, os posicionamentos dão sentidos às experiências pessoais com base nas percepções sobre elas mesmas. Desta forma, os papéis e posicionamentos se aproximam dos apontamentos de Silva (2004) sobre a produção da identidade como uma questão de performatividade.

Entendendo este conceito pela perspectiva de Butler (2003), as pessoas são constituídas a partir de um efeito-de-verdade das relações de poder, saber e discursos, sendo estes situados em uma cultura e um momento histórico específicos. Assim sendo, as ações e posicionamentos tomados pela pessoa, em seus processos de repetição, vão ter um efeito performativo, constituindo os papéis e as identidades. Porém as performances repetidas têm o poder de reatualizar e transformar, por meio da linguagem e ações, as identidades para outros contextos culturais e históricos.

Por sua vez, a realidade psicológica de cada pessoa é narrativa e dinâmica, circunscritas em contextos históricos, políticos, culturais, sociais e interpessoais. As práticas sociais funcionam como processo essencial para o desenvolvimento da pessoa. As interações que ocorrem nessas práticas atuam como mediações constitutivas da linguagem, da emoção,

da cognição e do conhecimento (Oliveira; Guanaes; Costa, 2004). Ahmed (2004) corrobora com esta ideia, destacando que a constituição das relações sociais no mundo é modelada a partir dos corpos, que foram e são construídos como frutos das emoções e das histórias coletivas.

Oliveira, Guanaes e Costa (2004) salientam que através das interações estabelecidas com os mais variados pares sociais, em especial em momentos de brincadeiras de “faz de conta” (em que é possível assumir diferentes personagens e, conseqüentemente, colocar em diferentes perspectivas as formas de reagir às situações que fogem ao caráter original e situacional dos jogos de papel), é possível experienciar situações de conflitos, negociações, oposições e cooperações de papéis. Assim, a brincadeira assume uma importante função nos processos de transformação dos papéis e posicionamentos.

Ao assumir a perspectiva sócio-histórica, assume-se que todos os acontecimentos são sempre situados em um contexto espaço-temporal. Como consequência, a análise dos processos de desenvolvimento deve sempre considerar o local e o momento histórico em que ocorrem. Na perspectiva da RedSig, as autoras Rossetti-Ferreira, Amorim e Silva (2004) abordam quatro dimensões de tempo: o tempo vivido ou ontogenético (vozes que formam as experiências vividas por meio das práticas discursivas); o tempo histórico ou cultural (onde se encontra o imaginário cultural, socialmente construído durante períodos longos de tempo, que constitui o interdiscurso ou a rede coletiva de significações); o tempo prospectivo ou orientado para o futuro (integra as expectativas individuais e coletivas, que circunscrevem ou impulsionam as ações e as interações do presente) e o tempo presente ou microgenético (envolve situações do aqui e agora em que ocorrem as interações e práticas sociais).

O tempo presente, também denominado de microgenético, está relacionado com as situações que ocorrem no aqui e agora, sendo constituído pelo nível dialógico das práticas discursivas interpessoais. Os trabalhos de Vygotsky (1934/2008) dão suporte para o desenvolvimento do conceito de microgênese, sendo compreendida a partir da formação de processos psíquicos que ocorrem em um período de curto prazo. Esses processos podem ser observados a partir dos esforços despendidos pela pessoa para dominar uma tarefa ou solucionar um problema. A importância dos processos que ocorrem ao nível microgenético se desdobra em questões metodológicas, possibilitando desenvolver uma forma de análise voltada para a observação minuciosa de curtos períodos de tempo em que há a ocorrência de dinâmicas interativas (Werner, 1999).

Ao utilizar uma perspectiva sócio-histórica, torna-se indispensável a utilização do conceito de circunscrição. Desta forma, no capítulo seguinte, lanço-me na empreitada de demarcar o campo e descrever os elementos que dele fazem parte. Assim, inicialmente descrevo o jogo LoL e seu funcionamento e logo em apresentar um delineamento entre as práticas de jogadores realizadas no ciberespaço que transitam entre as performances dentro do jogo e nas plataformas de mídias sociais.

6. BEM-VINDOS A LEAGUE OF LEGENDS: CIRCUNSCREVENDO O CAMPO DE ESTUDO

“Este mundo é uma tapeçaria feita por nós.”

Taliyah, a tecelã das pedras

O LoL é um jogo digital online desenvolvido em 2009 pela empresa Riot Games no estilo MOBA⁸ que mistura elementos do subgênero de jogo de Estratégia em Tempo Real (RTS) e *Role Playing Game* (RPG). O LoL é um dos jogos mais populares de computador e, atualmente, o quinto jogo digital mais jogados em todo o mundo, possuindo aproximadamente 151 milhões de jogadores ativos mensalmente no ano de 2023. Além disso, a Riot Games também é responsável por organizar e realizar vários campeonatos regionais em todos os continentes e um campeonato mundial anual, tendo este último atraído mais de 5,1 milhões de espectadores no ano de 2022 (Susic, 2023).

Ainda de acordo com Susic (2023), 87% dos jogadores de LoL são do gênero masculino; 12% são do gênero feminino e apenas 1% se declara como não binário – dado este que reforça a dominação masculina na cultura de jogos digitais. Com relação a faixa etária, jogadores entre 21 e 24 anos representam o maior percentual (37%), seguidos dos jogadores com 18 a 20 anos (27%), dos jogadores com 25 a 30 anos (22%) e dos jogadores com idade abaixo de 18 anos (10%). O Brasil é apontado como a sexta região com maior quantidade de jogadores, sendo quase 11,5 milhões.

A estratégia do jogo gira em torno de desenvolvimento de caráter individual, onde cada jogador controla um determinado campeão, e da equipe de jogadores, a qual deve jogar de forma cooperativa em combates contra outras equipes de jogadores adversárias. O jogo possui mais de 150 campeões, os quais possuem habilidades únicas e funções específicas dentro do jogo. Estes personagens são heróis ou vilões que ganharam reconhecimento dentro de cada região do universo fantástico de Runeterra, conforme apresentado na figura 1. Desta forma, diferente da maioria dos jogos de RPGs clássicos, o jogador não tem a possibilidade de criar seu próprio personagem com as características e atributos desejados. Cada campeão tem

⁸ Multiplayer Online Battle Arena é um gênero de jogo digital onde o jogador controla um personagem em uma batalha entre dois times cujo objetivo é derrotar a base principal inimiga, o gênero é derivado dos jogos de estratégia em tempo real. Diferente dos RTS tradicionais, o jogador não precisa se preocupar em coletar recursos, criar exércitos ou gerenciar uma cidade, desta forma foca-se na ação, onde cada jogador controla um único campeão dentro de uma equipe formada por outros jogadores.

sua história, características físicas e atributos bem definidos e imutáveis, restando ao jogador a opção de customizar a aparência do personagem por meio das denominadas *skins*, conteúdos cosméticos que modificam esteticamente cada campeão sem que haja qualquer melhoria para os personagens ou benefício durante as partidas.

Cada região possui sua história e formação política e social que contribui para o desenvolvimento da narrativa de cada campeão e das relações que cada um deles possui com os demais personagens do jogo. Para além dos elementos fantásticos do universo do jogo, observa-se que cada região tem seu enredo que se constitui dentro das questões sociais que conhecemos no nosso cotidiano, por exemplo nações imperialistas; cidades vizinhas que possuem uma relação desigual, envolvendo exploração de uma sobre a outra e resistência ante a essa exploração; estados que proíbem determinadas formas de seres humanos por questões de preconceito; dentre outras características. Alguns jogadores pertencentes a comunidades em plataformas de mídias digitais afirmam que é possível fazer uma relação de semelhança com os países que conhecemos a partir das narrativas apresentadas pelo jogo.

Figura 1 – Mapa de Runeterra com regiões e cidades destacadas



Fonte: Riot Games (2019).

O principal objetivo do jogo é destruir a base da equipe adversária, em especial a estrutura chamada Nexus. Esta é a maior estrutura de cristal existente na base de cada equipe. É a partir dela que surgem as tropas (também conhecidas como *minions*) que irão auxiliar os

campeões em cada rota a ajudar a destruir as estruturas de defesa da equipe inimiga. Cada base é formada por uma fonte, onde é possível recuperar rapidamente Vida e Mana (energia mágica para conjurar habilidades) e uma loja, onde é possível comprar equipamentos. A base é protegida por torres e inibidores de tropas. Enquanto as torres causam danos àqueles que tentam se aproximar desta estrutura, os inibidores evitam que tropas fortalecidas sejam geradas pelo Nexus inimigo. Ao ser destruído, o inibidor deixa de funcionar temporariamente, fazendo com que conjuntos de tropas inimigas sejam fortalecidas e ajudem os campeões a destruírem a base adversária.

As tropas e os campeões adversários abatidos pelos campeões do time aliado, bem como a destruição das estruturas inimigas e a eliminação dos monstros neutros que ficam localizados na selva garantem recursos financeiros e experiência para a equipe. Esse ouro obtido ao longo do jogo serve para a compra de itens na loja que ajudarão a fortalecer os campeões utilizados pelos jogadores. A experiência serve para que os campeões evoluam de nível, melhorando seus *status* (vida, mana, dano de ataque, poder de habilidade, armadura, resistência mágica e outros) e aprendendo habilidades.

Quanto mais ouro e experiência os jogadores de um time conseguem em relação a outra equipe, maior a diferença de recursos entre as equipes e mais fácil derrotar o time como menos recursos. No entanto, não se trata apenas de um jogo em que o importante é o acúmulo de recursos. A habilidade individual de cada jogador ao controlar um campeão somado ao trabalho em equipe do time são fatores essenciais para alcançar a vitória, mesmo quando uma equipe possui recursos adicionais com relação a outra.

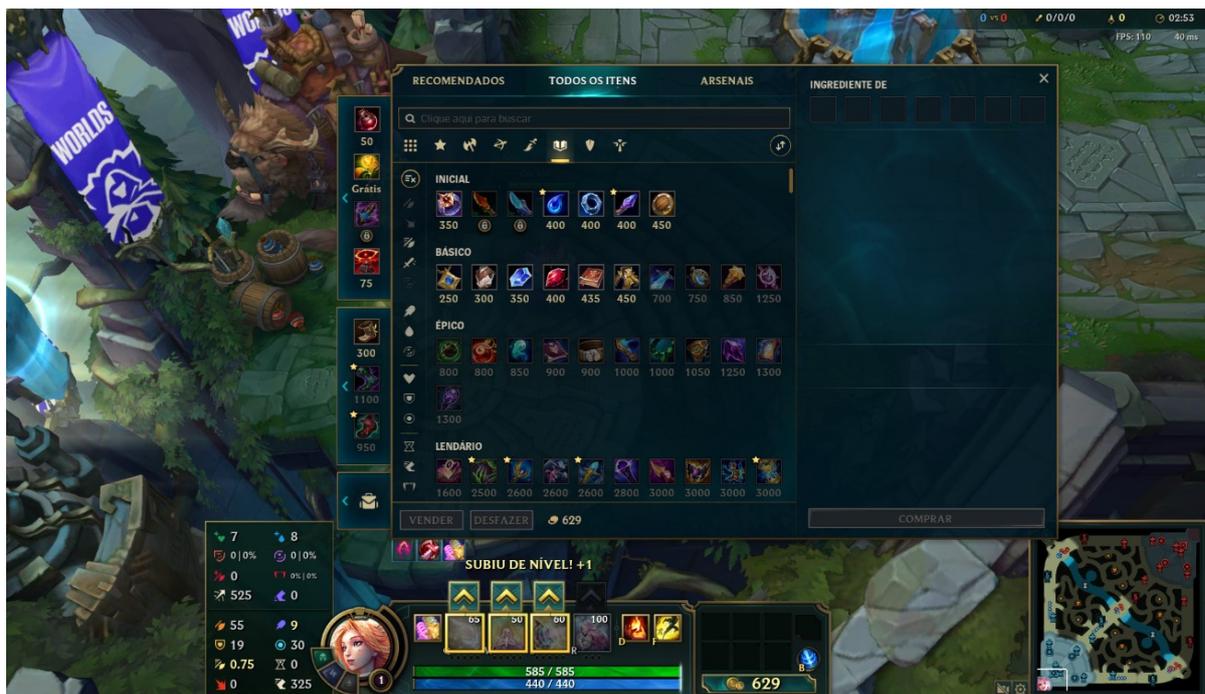
Os campeões de cada equipe precisam avançar pelo mapa destruindo as torres e os inibidores com o objetivo de alcançar o Nexus inimigo. Porém ao mesmo tempo que os campeões têm que destruir essas estruturas inimigas, eles precisam defender as suas estruturas contra os campeões adversários. Se algum campeão for abatido em combate, ele é penalizado com segundos antes de renascer na base, impedindo que o jogador volte ao campo de batalha. Essa penalização de tempo contribui para o avanço da equipe adversária, que pode utilizar como uma vantagem para conseguir ganhar espaço no mapa e fazer objetivos que contribuam para alcançar a vitória.

O estilo de jogo *Battle Arena* assemelha-se ao jogo infantil bastante conhecido no Brasil, denominada barra-bandeira ou rouba bandeira. O objetivo deste jogo é capturar a bandeira do time adversário, que se encontra localizada na base do time adversário. Os

jogadores dos times podem ser pegos ou congelados, impedindo que eles se movam até que um membro do time aliado os salve deste estado. As principais diferenças entre estes jogos são a quantidade de elementos no território em que ocorre o embate entre os jogadores, as suas funções e suas habilidades, que conferem uma variação de complexidade ao jogo, e o fato de serem jogados em ambientes distintos – um no ambiente virtual e outro no presencial.

A figura 2 ilustra a tela do jogador com as informações de itens de compra da loja do jogo, informações do personagem (valores dos atributos, imagem, nível, habilidades e feitiços de invocador) e o minimapa, que auxilia o jogador a ver outras áreas do mapa sem ter que visualizá-las diretamente. No canto superior direito, encontram-se as informações de placar dos times, quantidade de abates, mortes e assistências, número de tropas abatidas e o tempo decorrido de jogo.

Figura 2 – Tela inicial do jogador com a loja de itens aberta



Fonte: Autoria própria.

Os campeões possuem um conjunto único de cinco habilidades que são adquiridas e aperfeiçoadas a cada nível que o personagem ganha no decorrer da partida. Geralmente são três habilidades ativas, sendo ativadas ao clicar nas teclas “Q”, “W” e “E” do teclado separadamente; uma habilidade *ultimate* (ativada ao apertar a tecla “R”) e uma habilidade passiva (sendo ativada de forma automática ao realizar ações específicas).

A depender do personagem, as habilidades ativas podem causar danos ou efeitos negativos aos campeões inimigos, conceder escudos, curas ou efeitos positivos aos aliados. Cada habilidade possui um tempo de recarga (um tempo que é necessário esperar para reutilizar a mesma habilidade), sendo a habilidade *ultimate* a que demora mais a recarregar, devido ao seu alto potencial estratégico durante as partidas, especialmente nos combates de equipes.

Além disso, existem os feitiços de invocadores, que não possuem relação com o personagem e sim com o jogador. São habilidades ativas que podem ser acionadas pressionando as teclas “D” ou “F”, concedendo uma vantagem estratégica para o campeão controlado pelo jogador. Por exemplo, um dos feitiços mais usados pelos jogadores é o *Flash*, que desloca o campeão em uma curta distância. Dentre suas utilidades mais comuns, destaca-se escapar de um dano fatal ou uma perseguição de campeões inimigos e avançar contra um adversário para alcançá-lo e causar dano.

Por se tratar de um jogo de estilo MOBA, as partidas de LoL ocorrem em mapas fechados, em que equipes de jogadores se enfrentam. Existem dois modos principais de jogo: o ARAM (uma sigla em inglês para a frase *All Random All Mid*, que em português significa Todos Aleatórios, Todos no Meio) e o Normal Game. Cada modo de jogo possui um mapa em específico, sendo eles o *Howling Abyss* e o *Summoner's Rift*, respectivamente.

No modo de jogo ARAM, o mapa (apresentado na figura 3) possui apenas uma rota em linha reta, fazendo com que todos os jogadores estejam em constante combate de equipes. Uma outra característica deste modo é que os campeões não são escolhidos pelos jogadores; eles são selecionados por um sistema randômico do jogo. Entretanto, é possível utilizar o recurso dos dados, que permite uma nova seleção aleatória, bem como trocar de campeão com algum aliado da equipe. Neste modo, as partidas costumam ser mais rápidas, durando, em média, de 15 a 20 minutos.

Figura 3– Esquema gráfico do mapa *Howling Abyss* (ARAM)



Fonte: Riot Games (2024).

Diferente do mapa do ARAM, o mapa de *Summoner's Rift* (figura 4) possui três rotas que conectam as duas bases presentes no jogo e a área ao redor dessas rotas é denominada de selva. Cada rota é defendida por duas torres de cada equipe, sendo necessárias destruí-las para poder avançar no mapa em direção à base adversária. Na selva, existem monstros que dão benefícios (*buffs*) para os jogadores após serem abatidos, por exemplo, regeneração acelerada de vida ou mana, aumento do dano ou redução do tempo de recarga das habilidades. Há também os monstros épicos – os dragões elementares e o Barão (respectivamente representados em laranja e roxo na figura 4) – que concedem benefícios para toda a equipe que os abateram.

Figura 4 – Esquema gráfico do mapa *Summoner's Rift* (Normal Game)



Fonte: League of Legends (2024).

No modo *Normal Game*, os jogadores escolhem os campeões com quem desejam jogar, bem como a função a desempenhar ao longo da partida. Os campeões são divididos em seis classes com base nas características intrínsecas de cada personagem (assassinos, atiradores, lutadores, magos, suportes, tanques). Cada uma dessas classes está, de modo genérico, relacionada a uma função a ser desenhada no jogo.

Cada equipe é dividida em cinco funções específicas que ocupam áreas pré-determinadas do mapa. Essas funções são escolhidas pelos jogadores antes de iniciar a partida, garantindo uma organização das equipes, uma vez que não necessariamente os jogadores de cada equipe se conhecem.

- **Rota superior (*Top*)** – É ocupado geralmente por campeões lutadores ou tanques. Os lutadores possuem uma boa capacidade de causar danos em combates de curta distância, enquanto os tanques conseguem suportar uma grande quantidade de danos por possuírem armadura contra danos físicos e resistência contra danos mágicos. Nesta rota, o principal objetivo é conseguir dinheiro por meio do abate das tropas e destruição das torres inimigas para que o campeão possa comprar itens e se fortalecer, protegendo a equipe contra danos massivos do time adversário no momento das batalhas.

- **Selva (*Jungle*)** – São compostas por quatro áreas do mapa que ficam localizadas entre as três rotas. Geralmente campeões assassinos, que possuem alta velocidade de movimentação no mapa e conseguem causar um dano massivo, ficam a cargo desta função. No entanto, é uma das funções que possui uma grande variedade de possibilidades quanto ao tipo do campeão. Nessas áreas o campeão tem que abater monstros que aparecem periodicamente em áreas específicas da selva para conseguir dinheiro e benefícios individuais ou para a equipe. Ao longo da partida, esses campeões aparecem de forma furtiva nas três rotas para ajudar o campeão responsável por cada rota a eliminar campeões adversários ou destruir as torres. Os campeões da selva também podem solicitar ajuda da equipe para derrotar monstros maiores que garantem benefícios para toda a equipe.
- **Rota do meio (*Mid*)** – Geralmente são ocupados por campeões magos ou assassinos que causam danos por meio das habilidades, sendo denominados de *Ability Power Carry* (Carregadores de Poder de Habilidade). Por estarem em uma rota central do mapa, são campeões que tem maiores possibilidades de deslocamento para ajudar em outras rotas, mas também possuem chance maior de serem emboscados pelos membros da equipe adversária. Os campeões da rota do meio necessitam adquirir recursos e comprar itens para conseguir causar danos massivos contra os campeões inimigos nas batalhas de equipe.
- **Rota inferior (*Bottom*)** – É geralmente ocupado por campeões atiradores, que causam danos físico a longa distância. Também denominados de *Attack Damage Carry* (Carregadores de Dano de Ataque), são campeões que possuem uma velocidade de ataque básico, danos críticos e danos elevados. Em contrapartida, são campeões que possuem pouca armadura e resistência mágica, sendo facilmente abatidos, caso sejam emboscados. Por este motivo, estão acompanhados dos jogadores que ocupam a função de suporte, que ajudam os atiradores a conseguirem permanecer na rota por mais tempo sem que sejam eliminados. Os atiradores precisam conseguir recursos para comprar itens que escalem com suas habilidades e ataques básicos para eliminar campeões adversários e destruir as estruturas da equipe oponente.
- **Suporte** – Este jogador divide a rota com o atirador. Sua função é posicionar sentinelas de visão para a equipe, concedendo informação sobre a localização dos jogadores da equipe inimiga; destruir sentinelas de visão do time adversário; e

proteger o atirador do seu time, conferindo escudos e curas, além de evitar ataque do time oponente. A visão do mapa é essencial para o bom desempenho da equipe, pois fornece informações necessárias para montar estratégias que podem conferir vantagens para a equipe aliada. Cada suporte tem um conjunto de habilidades focados em escudo, cura ou controle de grupo (habilidades que causam efeitos negativos aos campeões adversários, como, enraizamento, supressão, paralisia etc.). Estas habilidades podem garantir vantagens estratégicas na eliminação de campeões adversários, conseqüentemente, ajudando a equipe a conseguir objetivos do jogo e avançar no mapa em direção à base inimiga.

No início da partida, aproximadamente entre 10 e 15 minutos de jogo, é chamada de fase de rotas. Neste momento, os jogadores permanecem em suas rotas designadas, abatendo as tropas inimigas e tentando destruir as primeiras estruturas adversárias e com o objetivo de adquirir recursos para o seu campeão crescer no jogo. A partir dos 15 minutos de jogo, há uma tendência maior dos jogadores saírem de suas rotas e começarem a se deslocar para outras rotas em que campeões aliados necessitam de ajuda, assim como realizarem objetivos que beneficiam toda a equipe. É neste momento do jogo que se torna comum o acontecimento de batalhas entre as equipes, incorrendo em eliminações de jogadores. Na fase avançada do jogo, o tempo de punição do jogador eliminado se torna maior, fazendo com que a equipe com mais jogadores em campo se beneficie, aproveitando a vantagem estratégica para alcançar a vitória. As partidas neste modo costumam durar, em média, de 30 a 40 minutos.

Este último modo de jogo também conta com as partidas ranqueadas, modalidade de jogo em que classifica os jogadores em elos hierárquicos de patentes. Os elos são divididos em ferro, bronze, prata, ouro, platina, diamante, mestre, grão-mestre e desafiante. Participar das partidas ranqueadas conferem aos jogadores recompensas no final de cada temporada (correspondente ao ano vigente) e prestígio entre os jogadores. Ao ganhar partidas, o jogador vai adquirindo pontos que possibilitam o avanço nas patentes, melhorando as recompensas adquiridas; caso o jogador perca partidas, os pontos são perdidos e há possibilidade de ser rebaixado de patente.

A modalidade ranqueada é dividida em dois tipos: solo/duo e flexível. O primeiro tipo permite apenas que o jogador participe deste tipo de partida de forma individual ou formando uma equipe com um outro amigo; o restante da equipe será formado por outros jogadores desconhecidos que possuem níveis de habilidade semelhante. O segundo tipo possibilita que a equipe seja composta por jogadores desconhecidos ou por um grupo de amigos. As

pontuações adquiridas em cada tipo de jogo da modalidade ranqueada são computadas separadamente, ou seja, as pontuações adquiridas em um tipo de jogo não servem para o outro.

O LoL apresenta uma ampla quantidade de informações que, inicialmente, são bastante complexas para um jogador novato. Porém com a prática, é possível apreender as dinâmicas do LoL. Abaixo, apresenta-se um resumo, em forma de quadro, das principais diferenças entre os dois modos de jogo presentes no LoL:

Quadro 1 – Diferenças entre os modos de jogos do LoL

Características	ARAM	<i>Normal Game</i>
Número de rotas	Apenas uma	Três rotas
Seleção de Campeões	Seleção Aleatória pelo jogo	Seleção realizada pelo jogador
Duração da partida	15 a 20 minutos	30 a 40 minutos
Funções desempenhadas pelos jogadores	Não existe função específica	Existem funções específicas de acordo com a rota escolhida
Modo Ranqueado	Não possui	Existem o modo solo/duo e o modo flexível

Fonte: autoria própria.

Os campeões podem ser adquiridos por Essências Azuis, moeda virtual do jogo adquiridas por jogar partidas, e por *Riot Points* (RPs), moeda virtual que só pode ser comprada por determinadas quantidades de moeda doméstica de cada país do jogador; no entanto, as *skins* só podem ser adquiridas por meio de RPs. As *skins* tem um custo diferenciado uma das outras, sendo divididas por faixas de preço de acordo com o nível de riqueza de detalhes que cada uma possui (por exemplo, efeitos diferentes das habilidades, mudança das falas do personagem, mudanças estéticas que ocorrem ao longo da partida etc.).

Desta forma, todo o faturamento da empresa desenvolvedora ocorre por meio da compra de RPs, que permitem a compra de bens virtuais dentro do jogo. Por se tratar de um jogo *Free to Play* – o qual o jogador não precisa pagar por qualquer conteúdo para que seja possível jogar – a Riot Games investe na criação de vários conteúdos compráveis, especialmente as *skins*. Elas são classificadas de acordo com a quantidade de mudanças que elas agregam ao personagem. Por exemplo, algumas modificam apenas a aparência dos personagens (normais); outras modificam a aparência e os efeitos visuais das habilidades (épicas); algumas incluem, além das mudanças anteriores, novas falas temáticas (lendárias); e,

por fim, existe um conjunto de *skin* que engloba todas as características das anteriores e incorporam modificações de aparência que ocorrem ao longo da partida (*ultimate*).

O preço de cada conjunto de *skin* varia com o grau de mudanças que nele está agregado, iniciando com 750 RP (aproximadamente R\$ 20) e chegando ao valor máximo de 3280 RP (em torno de R\$ 80). Ainda existe um último conjunto de *skin* que é obtido exclusivamente através de participação em eventos pagos do jogo, tornando-o extremamente raras (míticas). Além do investimento financeiro que o jogador precisa fazer para adquirir o passe do evento (1650 RP, equivalente a R\$ 40), é preciso investir tempo jogando para ganhar pontos necessários para adquirir os conteúdos exclusivos de cada evento.

Um campeão pode ter várias *skins* lançadas para o jogo, com temáticas e classificações distintas. Campeões populares entre os jogadores costumam receber mais *skins* devido ao seu apelo mercadológico. A campeã Lux, por exemplo, atualmente é a personagem que mais possui *skins* no jogo), dentre elas uma *ultimate*, três míticas e duas lendárias. Na figura 5 são ilustradas a sua *skin* clássica e as outras lançadas até o ano de 2020, sendo possível observar a diversidade de temas contemplados pela campeã.

Figura 5 – Skins da campeã Lux lançadas até o ano de 2020



Fonte: Autoria própria.

Como explicitado anteriormente, cada time é formado por cinco jogadores. No entanto, esses times podem ser formados por pessoas que se conhecem previamente (amigos ou pessoas adicionadas na lista de contatos do jogo) ou pessoas totalmente desconhecidas, que

são reunidas pelo próprio jogo por meio de um sistema de balanceamento de *score* de cada jogador. Esse balanceamento tem como objetivo evitar que jogadores menos habilidosos enfrentem os jogadores mais habilidosos, equilibrando o potencial de vitória de cada equipe.

A comunicação entre os jogadores pode ocorrer por meio do *chat* do jogo, em que é possível enviar comandos e informações rápidas, além da comunicação verbal. É possível enviar mensagens escritas apenas para jogadores da equipe aliada como para todos os jogadores da partida. Além do chat, é possível utilizar linguagem não verbal por meio de comandos do personagem (como provocações e risadas), *emotes*⁹ e maestrias de personagem¹⁰. Para os jogadores que se conhecem anteriormente a partida, é comum a utilização de *chats* de voz por meio do *League Voice* (aplicativo interno do próprio jogo) ou o *Discord* (aplicativo de comunicação e compartilhamento de mídias bastante utilizado pela comunidade *gamer*). A comunicação por intermédio de recursos vocais se torna uma ferramenta mais prática e rápida do que a comunicação escrita no *chat*, principalmente por conta da velocidade de informações que ocorrem no jogo e de comandos que precisam ser realizados pelos jogadores durante as partidas.

Mesmo jogo possuindo regras bem definidas e objetivos bem claros, nem sempre o principal inimigo é a equipe adversária. É comum encontrar jogadores que entram nas partidas sem o interesse em colaborar com a equipe ou com a intenção de prejudicar o desenvolvimento da partida.

Fragoso (2015) desenvolveu um estudo sobre os discursos permeados pela internet sobre a agressividade dos brasileiros em jogos digitais *multiplayer online*, como o LoL. Ela afirma que não é uma realidade apenas brasileira, porém uma dinâmica que ultrapassa os limites geográficos. A autora sinaliza três tipos de comportamento tóxico: o *spam*, a *trollagem* e o *griefing*.

Este primeiro corresponde ao envio de mensagens massivas de forma redundante, gerando ruído e inviabilizando a comunicação entre os jogadores. O segundo consiste na provocação de jogadores com o objetivo de incentivar discórdia e conflitos por meio de

⁹ *Emotes* são representações visuais de objetos, símbolos ou expressões emocionais usadas em várias plataformas de mídias digitais. No caso do *League of Legends*, a Riot Games produz, distribui e vende vários *emotes* de diversos personagens do jogo para serem utilizados pelos jogadores ao longo das partidas. Eles funcionam como uma forma de interação rápida e não verbal entre os jogadores parceiros e adversários.

¹⁰ O sistema de maestria de personagem do *League of Legends* é uma forma de mostrar aos demais jogadores que um determinado jogador possui bastante experiência em jogar com um determinado personagem que está utilizando na partida. No entanto, assim como os *emotes*, é utilizado como uma forma de provocar os jogadores do time adversário.

comportamentos inconvenientes, inferiorizando ou ridicularizando outras pessoas. A intenção do jogador *troll* é perturbar a ordem e fomentar situações de conflito, conseqüentemente, esses jogadores buscam a diversão na satisfação em ver a desordem generalizada. O último é um termo mais abrangente que designa um conjunto de comportamentos cujo objetivo é prejudicar o jogo das outras pessoas e causar sofrimento alheio. Os comportamentos disruptivos, como xingar e insultar jogadores; armar emboscadas; bloquear a movimentação dos personagens; morrer propositalmente; ameaçar denunciar jogadores de terem realizado discriminações sem que tenha acontecido; jogar mal propositalmente e prejudicar o próprio time, são alguns dos exemplos mais comuns relatados em pesquisas desenvolvidas na área de jogos em vários lugares ao redor do mundo (Fragoso, 2014).

No LoL é recorrente o uso do chat para proferir agressões verbais aos jogadores, sejam da própria equipe ou do time adversário, principalmente quando alguém do próprio time não está tendo um desempenho satisfatório durante a partida. De acordo com estudo realizado por Pires e Fortim (2021) sobre comportamento tóxico de jogadores no LoL, 90,9% dos participantes da pesquisa afirmaram que já foram vítimas de ofensas, enquanto 43,2% já haviam realizado algum tipo de xingamento. As autoras chamam atenção para o não reconhecimento das ofensas por parte de alguns jogadores, uma vez que as agressões foram proferidas pelos jogadores após serem vítimas do ataque vindo de outros jogadores.

Pires e Fortim (2021) também buscaram investigar os conteúdos das agressões verbais cometidas pelos jogadores. A seguir, é reproduzida uma adaptação da tabela apresentada pelas autoras com as ofensas mais frequentemente observadas pelos participantes da pesquisa enquanto estavam jogando LoL. Observa-se que a maioria das ofensas está situada dentro de um campo moral e discriminatório contra jogadores em contraste com xingamentos sobre a habilidade do jogador.

Quadro 2 – Ofensas frequentes relatadas pelos participantes da pesquisa realizada por Pires e Fortim (2021)

Ofensas relatadas pelos participantes:
1. "Você é ruim", "Bronze, prata"; "Noob" e outros xingamentos referentes a habilidade do jogador;
2. "Inútil"; "Verme"; "Gordo"; "Fracassado"; "Lixo" e outras ofensas que são direcionadas ao jogador em si;
3. Ofensas relacionadas à família do jogador;
4. Ofensas ao <i>nickname</i> ;
5. Ameaças;
6. "Você deveria morrer" "Se mata" e outras falas que incentivam suicídio;
7. "Retardado"; "Aleijado"; "Doente" e outras ofensas capacitistas;
8. "Bicha"; "Viado" e outras ofensas referentes a sexualidade;
9. "Macaco"; "Favelado"; "Preto" e outras ofensas referentes a raça e classe social;
10. "Vadia"; "Putá"; "Tinha que ser mulher"; "Vai lavar louça"; "Traveco", referência a estupro e outras ofensas referentes ao gênero do jogador;
11. Nenhum em específico/ junção de vários xingamentos.

Fonte: adaptado de Pires e Fortim (2021).

A maior ocorrência destas ofensas possui teor discriminatório contra minorias sociais. Como falado anteriormente, a cultura de jogos digitais é um espaço de domínio de homens, cisgênero, heterossexuais e brancos, construindo um modelo de jogador ideal e tornando pessoas diferentes como alvos de exclusões e discriminações, reforçando as relações de poder desiguais entre os grupos sociais.

Essa lógica se torna ainda mais clara, uma vez que no LoL é impossível ter a certeza do gênero, sexualidade ou raça do jogador, muito menos sua aparência; porém as ofensas utilizadas são sempre com o objetivo de classificar determinado jogador como um pertencente a um grupo visto como indesejado neste ambiente. Por outro lado, essa mesma ausência de uma identidade bem definida, que contribui para o anonimato dos jogadores, é a circunstância que fomenta comportamentos tóxicos nos jogos digitais (Fragoso, 2014; Kwak *et al.*, 2015).

Pires e Fortim (2021) também identificam que as mulheres e pessoas LGBTQIA+ são geralmente as vítimas das ofensas realizadas no jogo, sendo os grupos que mais se afetam com comportamentos tóxicos. Por outro lado, os homens héteros são os que menos se afetam com comportamentos tóxicos, sobretudo por não sofrem ofensas discriminatórias. As autoras ressaltam ainda que, dentre ofensas discriminatórias relatadas pelos participantes, os

conteúdos de ameaça expressão de maneira explícita o desejo de aniquilação de alguns jogadores pertencentes a minorias sociais.

Para além dos comportamentos verbais negativos, existem também as condutas realizadas pelos jogadores que geram discórdia entre os membros da equipe em partidas do LoL. Matar-se intencionalmente, favorecendo o time adversário; abandonar a partida, fazendo com que a equipe fique desfalcada; não colaborar com a equipe na realização de objetivos do jogo são exemplos de comportamentos negativos. Esses comportamentos tóxicos têm como objetivo abalar emocionalmente jogadores, além de prejudicar a dinâmica de comunicação e colaboração entre os jogadores na cultura de jogos digitais (Blackburn; Kwak, 2014; Kwak *et al.*, 2015).

No entanto, nem sempre essas práticas possuem uma intencionalidade de prejudicar a equipe, uma vez que vários fatores podem diminuir o rendimento do jogador ao longo da partida. Por exemplo, podem ocorrer durante a partida problemas tecnológicos (quedas de energia, oscilação da velocidade da internet, capacidade de processamento do computador etc.) ou situações que afetem a performance do jogador (questões de saúde, situações inesperadas que podem ocorrer no ambiente em que o jogador se encontra jogando, afetação psicológica com o jogo etc.).

Para combater a toxidade dentro do LoL, o jogo também possui políticas de repressão a comportamentos ofensivos e negativos praticados por jogadores. Insultos, assédios, discursos de ódio e prejudicar intencionalmente a partida para outros jogadores são exemplos de condutas antiesportivas que podem ser denunciadas por qualquer jogador e podem incorrer em punições como suspensão ou até banimento definitivo da conta do jogador denunciado (Riot Games, 2023). No entanto, nem sempre as ações de combate a condutas antiesportivas funcionam e os jogadores precisam criar estratégias para evitar situações desagradáveis enquanto se divertem.

No capítulo seguinte, é apresentada a problemática da pesquisa por meio das perguntas norteadoras e dos objetivos da pesquisa propostos a partir da articulação com os estudos teóricos desenvolvidos na construção da tese.

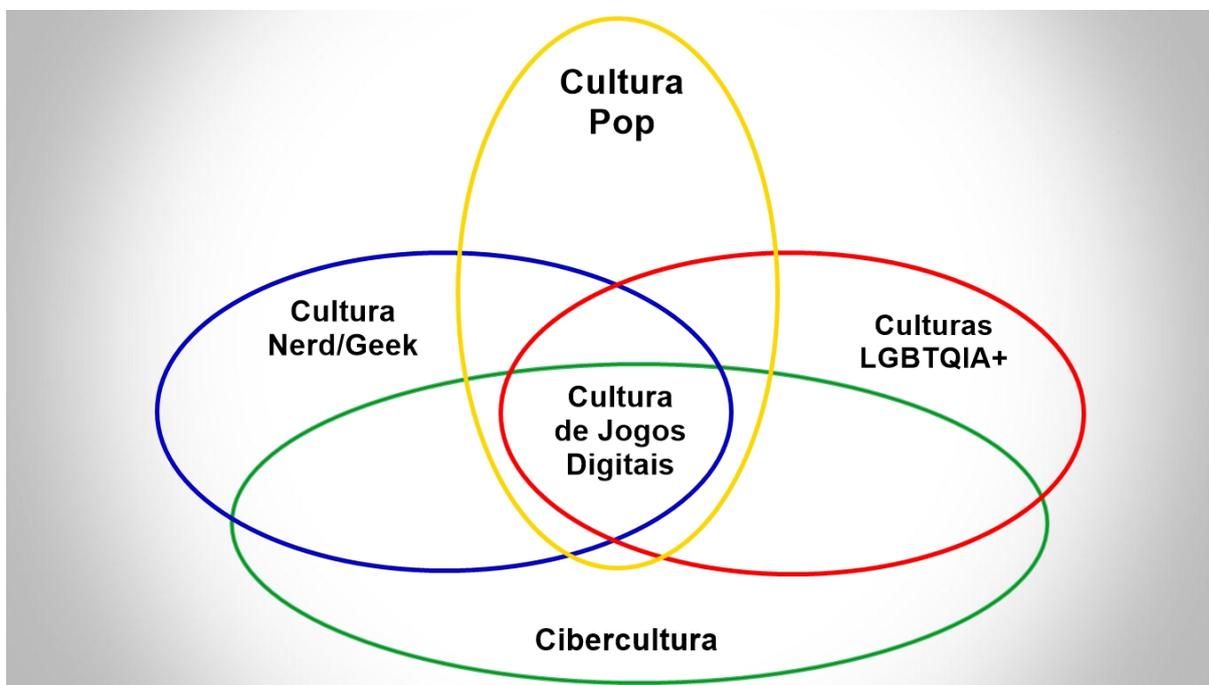
7. PERGUNTAS E OBJETIVOS DA PESQUISA

“Você não é um problema, é uma oportunidade de aprendizado.”

Taliyah, a tecelã das pedras

Para situar melhor as leitoras e os leitores deste trabalho, foi desenvolvido um diagrama de Venn (Figura 6), evidenciando como os vários universos culturais (cultura pop, cibercultura, culturas LGBTQIA+ e cultura de jogos digitais) se conectam e culminam no objeto de pesquisa focado nesta tese. Observa-se que a cultura de jogos digitais toma o ponto central da intersecção entre os demais universos, sendo um ambiente de disputa entre as identidades nerd/geek e as identidades LGBTQIA+ que circulam entre a cultura pop e a cibercultura. Destaca-se, no entanto, que o conjunto representado pelas culturas LGBTQIA+ poderia ser ocupado por qualquer grupo minoritário (mulheres, pessoas negras, pessoas com deficiência etc.), visto que são estes que ocupam o lugar de tensionamento da cultura pop ante a defesa reacionária presente na cultura nerd/geek.

Figura 6 – Diagrama de Venn com os universos culturais da tese



Fonte: autoria própria.

Desta forma, os vários campos apresentados nos capítulos teóricos discutidos nesta tese são apresentados aqui, evidenciando que o fenômeno estudado é uma amalgama de diferentes prismas. A partir da problematização e do arcabouço teórico apresentado, foram

levantadas como perguntas norteadoras de pesquisa: de que formas os jogadores gays do jogo *League of Legends* (re)significam suas existências na cultura de jogos digitais? Como as relações de afeto desenvolvidas entre *gaymers* contribuem para a existência desses jogadores na cultura de jogos digitais? Como a intersecção entre gênero e sexualidade constitui as experiências de masculinidade dos jogadores gays na cultura de jogos digitais? Quais os papéis que os jogadores gays assumem nas interações entre jogadores e o jogo *League of Legends*?

Estas perguntas foram suscitadas a partir da articulação entre os estudos culturais sobre identidade com as masculinidades e a perspectiva da RedSig, tendo como contexto a cultura de jogos digitais. Desta forma, são apresentados o objetivo geral e os objetivos específicos desta tese.

- Objetivo Geral

Perscrutar as significações de ser jogador gay na cultura de jogos digitais a partir do jogo *League of Legends*.

- Objetivos Específicos

- Identificar as afetações presentes nos campos interativos dialógicos entre jogadores gays de *League of Legends*;
- Compreender, através da interseccionalidade entre gênero e sexualidade, as relações de masculinidades dos jogadores gays a partir dos conteúdos do *League of Legends*;
- Analisar os jogos de papéis a partir das interações dos jogadores gays ao jogar *League of Legends*.

A partir da problemática apresentada, foi elaborado um método com o objetivo de responder às perguntas suscitadas. O método desenvolvido é apresentado detalhadamente no capítulo seguinte.

8. MÉTODO

“Exploradores de verdade seguem a bússola do seu instinto”

Ezreal, o explorador prodígio

A partir da perspectiva da RedSig, a qual fornece para o pesquisador ferramentas metodológicas para apreender e interpretar a situação investigada, articulando e circunscrevendo possibilidades de significações, foi construído um desenho metodológico para alcançar os objetivos propostos nesta tese. Neste sentido, o método da pesquisa deve abarcar os vários elementos presentes em situações de interação humana, buscando analisar e interpretar os significados e sentidos construídos pelas pessoas e os processos pelos quais as significações emergem nos movimentos de transformação (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

Para alcançar os objetivos propostos nesta tese, foi desenvolvido um estudo qualitativo, de caráter descritivo. Diferentemente das pesquisas quantitativas, em que se busca verificar, por meio da quantificação dos dados, a generalização dos resultados, as pesquisas qualitativas buscam estudar as experiências vividas pelas pessoas, investigar a complexidade dos fenômenos e investigar realidades em profundidade (Gil, 2008). A partir deste escopo metodológico, foi possível examinar de forma minuciosa os significados que são atribuídos as experiências vivenciadas pelos jogadores gays no contexto de jogos digitais.

8.1. IMPLICAÇÕES DO PESQUISADOR NA PESQUISA

As autoras da perspectiva da RedSig propõem que o pesquisador tenha uma vivência do fenômeno pesquisado, “acompanhando a situação como um todo, traçando as diferentes configurações das redes nas quais as diversas pessoas em interação encontram-se envolvidas e articuladas entre si” (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004, p 38). Essa apreensão do contexto estudado, propicia uma visão mais ampla dos elementos envolvidos no fenômeno e uma circunscrição dos significados e sentidos presentes na situação investigada. Além disso, contribui para a construção de uma fundamentação empírica e sistematização metodológica para a construção dos dados, o que pode contribuir para a escolha dos recortes a serem realizados na análise dos dados.

Diante disto, nesta pesquisa optou-se por realizar uma pesquisa participante. Este método se caracteriza pela investigação social com enfoque na análise da realidade por meio da interação do pesquisador com os membros da situação investigada (Brandão, 1984). A principal motivação que levou a escolha deste recurso metodológico foi a inserção do pesquisador no campo de pesquisa, uma vez que ele também é um *gaymer* e um aca-fã (Jenkins, 2006). Desta forma,

Lidar com a cultura pop, como fã, público ou pesquisador, é, em algum nível de sensibilidade, conviver com a diversidade midiática, tecnológica e narrativa. Ela está na música, nos games, nos livros, nos filmes, nos desenhos animados, nas séries, nas histórias em quadrinhos, em diferentes gêneros ficcionais, nas celebridades, nos fãs, na cultura nerd, na cultura digital. Envolve uma galáxia de signos atualizados recorrentemente (Gonzatti, 2022, p. 45).

Estar situado entre os campos acadêmico e da fanidade se apresenta como um desafio e como uma potencialidade. O desafio se apresenta em estar ocupando dois lugares que, muitas vezes, é compreendido de formas dicotômicas (trabalho *versus* lazer), em que o julgamento sobre a proximidade com o tema pode perpassar pela incredulidade ou desconfiança dos pares acadêmicos. A potencialidade se constitui pela proximidade do pesquisador em temas relacionados a cultura pop, possibilitando que a vivência no contexto nativo ao pesquisador seja um recurso a ser utilizado na construção e análise dos dados.

A pesquisa participante permite que o acadêmico seja mais do que um pesquisador que coleta os dados para a realização da pesquisa. A utilização deste método possibilita que o investigador seja inserido e participe do campo, interagindo com o grupo investigado. A integração com os participantes do campo permite que o pesquisador acesse a rede de comunicação informal, compreenda a perspectiva interna do fenômeno pela perspectiva dos participantes e reduza as barreiras ocasionadas pela verticalização da produção do conhecimento (Silva, 1986; Gil, 2008). Sendo assim:

Pesquisa Participante produz conhecimento politicamente engajado. Não despreza a metodologia científica em nenhum momento no sentido dos rigores metódicos, controle intersubjetivo, discutibilidade aberta e irrestrita, mas acrescenta o compromisso com mudanças concretas, em particular voltadas para os marginalizados (Demo, 2008, p. 8).

Desse modo, as questões de pesquisa, os pesquisadores e os roteiros ou os formulários abrem espaço para construções de dados menos formais, buscando desenvolver diálogos junto aos sujeitos que permitam “pensar, lembrar, relacionar fatos e conscientizar-se, mesmo que essa tomada de consciência seja algo provisório e a ser questionado no futuro” (Méksenas,

2007, p. 2). Nessa perspectiva, ao utilizar a pesquisa participante nesta pesquisa buscou-se o rompimento do monopólio de saber e das informações, retirando o pesquisador do local do detentor do conhecimento na hierarquia de poder em relação aos participantes da pesquisa e possibilitando que o conhecimento fosse construído de forma coletiva pelo grupo estudado. Assim, ao longo das videogravações, a figura do pesquisador foi deslocada dando espaço a mais um participante da pesquisa.

8.2. CONSTRUÇÃO DOS DADOS

Baseado no método de Pedrosa e Carvalho (2005), foram realizadas videogravações de interação entre um grupo de jogadores gays enquanto jogam LoL. Inicialmente, o método proposto pelas autoras estava interessado em observar e analisar processos de desenvolvimento a partir da interação social de crianças.

O Laboratório de Interação Social Humana (LabInt), ligado ao Programa de Pós-graduação em Psicologia (PPGpsi) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) tem um histórico de utilização da técnica de videogravações para a construção dos dados de pesquisa. As pesquisas utilizando esta ferramenta metodológica buscaram: identificar e analisar fragmentos de significações de meninas sobre pertencimento étnico-racial, capturados em suas interações quando brincavam em grupo (Silva, 2020); compreender os sentidos de família produzidos por crianças, com especial enfoque para a configuração homoparental (Borges Neto, 2016) e identificar as estratégias mais frequentemente utilizadas por crianças de 19 a 31 meses de idade ao iniciarem e manterem uma brincadeira coordenada cooperativa com parceiros com os quais estão familiarizadas (Viana; Pedrosa, 2014).

Observa-se que os estudos desenvolvidos acima citados tinham como participantes crianças e compreender processos psicológicos nesta fase da vida humana. Aqui, buscamos observar os processos de desenvolvimento, especificamente processos de ressignificação em pessoas jovens e adultas tendo como base os jogos digitais. Para tanto, lançaram-se olhares para observar de que forma os jogadores gays interagem entre si, possibilitando a ressignificação dos conteúdos do jogo, realização de performances e o desenvolvimento de estratégias de resistência contra o preconceito e a discriminação que ocorrem ao longo das partidas do jogo.

A videogravação é um recurso metodológico para registrar a dinâmica da interação humana. A análise das interações por meio do registro em vídeo permite a captura de nuances das ações das pessoas, o resgate dos acontecimentos e a observação sistemática de vários elementos capturados, possibilitando que o pesquisador construa um relato minucioso da situação registrada (Silva; Santos; Rhodes, 2014).

As videograções foram realizadas de forma remota por meio do Google Meet e do programa OBS Studio, o qual possibilitou fazer captura de tela em tempo real do pesquisador. A escolha por realizar duas videograções simultâneas ocorreu com o objetivo de permitir o pesquisador ter maior acesso às dinâmicas de interação entre os jogadores fora do jogo (Google Meet) e dentro do jogo (OBS Studio), por meio das interações entre os personagens e diálogos realizados pelo chat do jogo.

Outro fator que motivou realizar as videograções de forma remota foi a pandemia de COVID-19, impossibilitando que fossem realizadas presencialmente por segurança dos participantes e do pesquisador. Desta forma, as videograções ocorreram enquanto os jogadores estavam em suas respectivas casas. Por um lado, as interações que poderiam ocorrer sem o intermédio das tecnologias digitais não puderam ser visualizadas; por outro, a videogração por meio das telas do computador reproduziu uma situação de observação naturalista, possibilitando aproximar a experiência da pesquisa com a própria vivência do participante ao estar jogando LoL no cotidiano.

Na fase de planejamento da pesquisa, houve uma resistência para a realização das videograções de maneira remota, visto que inicialmente era pretendido observar os jogadores juntos no mesmo local. Porém, devido a pandemia de COVID-19, optou-se por realizar de forma remota a pesquisa, correndo o risco de ter o prejuízo de ausência de dados. No entanto, ao finalizar a construção dos dados e realizar as discussões junto aos pares, observou-se que a forma como as videograções ocorreram se tornou um aspecto positivo da pesquisa, pois o modelo virtual revelou-se como uma reprodução do cotidiano dos jogadores, refletindo em uma potencialidade para a observação naturalista.

Neste sentido, remeteu-se às discussões suscitadas por Kreppner (2001), o qual destaca que as videograções devem assegurar a preservação da situação original, sendo proposta uma nova e aprofundada abordagem para estabelecer categorias. Desta forma, foi possível revisitar várias vezes o material e observar que o contexto digital reproduziu de forma fidedigna o ambiente que os jogadores costumam jogar cotidianamente. Ademais, a

partir da revisitação do material, as categorias foram estabelecidas, possibilitando o surgimento de outras.

8.3. PARTICIPANTES DA PESQUISA

Além do pesquisador – o qual assumiu a postura de participante –, foram convocados mais três jogadores gays para participarem da pesquisa. O convite foi feito por meio da técnica metodológica bola de neve, a qual utiliza uma amostragem não probabilística para a seleção de participantes que se conhecem. A escolha desta técnica está relacionada com grupos de difícil acesso, os quais são membros de uma população que não são distinguíveis na população geral, ou cujo comportamento envolve um tema de cunho sensível que faz com que eles não desejem se revelar (Dewes, 2013).

No entanto, para esta pesquisa, optou-se por utilizar esta técnica, pois ela se utiliza de cadeias de referência, possibilitando reunir pessoas próximas ao pesquisador e aos demais participantes (Baldin; Munhoz, 2011). Por se tratar de uma pesquisa cujo objetivo era ver o máximo de interações entre os participantes de forma naturalista, a técnica de bola de neve foi conveniente para a seleção dos participantes. O primeiro contato se deu por meio de um dos amigos do pesquisador, o qual se tornou o intermediário inicial e fez o convite para mais dois amigos que costumam jogar juntos LoL e outros jogos. A escolha de participantes que possuíam um vínculo de amizade foi priorizada com o objetivo de potencializar a interação entre os jogadores, possibilitando a observação do fenômeno a ser estudado nesta pesquisa.

Os participantes da pesquisa residem em diferentes estados da região Sudeste do Brasil (Rio de Janeiro e São Paulo), enquanto o pesquisador reside na região Nordeste. Por isso, os primeiros contatos com os jogadores ocorreram por um grupo no aplicativo *Whastapp*, em que o pesquisador apresentou o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e informou aos participantes sobre os detalhes da pesquisa. Foi também solicitada a permissão para realizar as videogravações e combinados dias e horários para realizar os encontros virtuais. As videogravações foram realizadas ao longo do mês de julho de 2021, conforme apresentado no quadro 2. Nem sempre todos os participantes estavam disponíveis para participar das videogravações ou entravam um pouco depois do início. Porém em maioria dos momentos, todos os participantes estavam presentes.

Quadro 3 – Caracterização das sessões videogravadas

Sessão	Participantes	Tempo de duração
1 (02/07/2021)	Qiyana, Nami, Seraphine e Sona	02 h 47 min. e 23 seg
2 (04/07/2021)	Qiyana, Nami, Seraphine e Sona	04 h 48 min e 04 seg
3 (11/07/2021)	Nami, Seraphine e Sona	03 h 26 min e 32 seg
4 (18/07/2021)	Qiyana, Nami, Seraphine e Sona	03 h 41 min e 39 seg
5 (25/07/2021)	Nami, Seraphine e Sona	05 h 35 min e 52 seg
Todas as sessões	Tempo total aproximado de sessões	20 h 19 min e 30 seg

Fonte: Autoria própria.

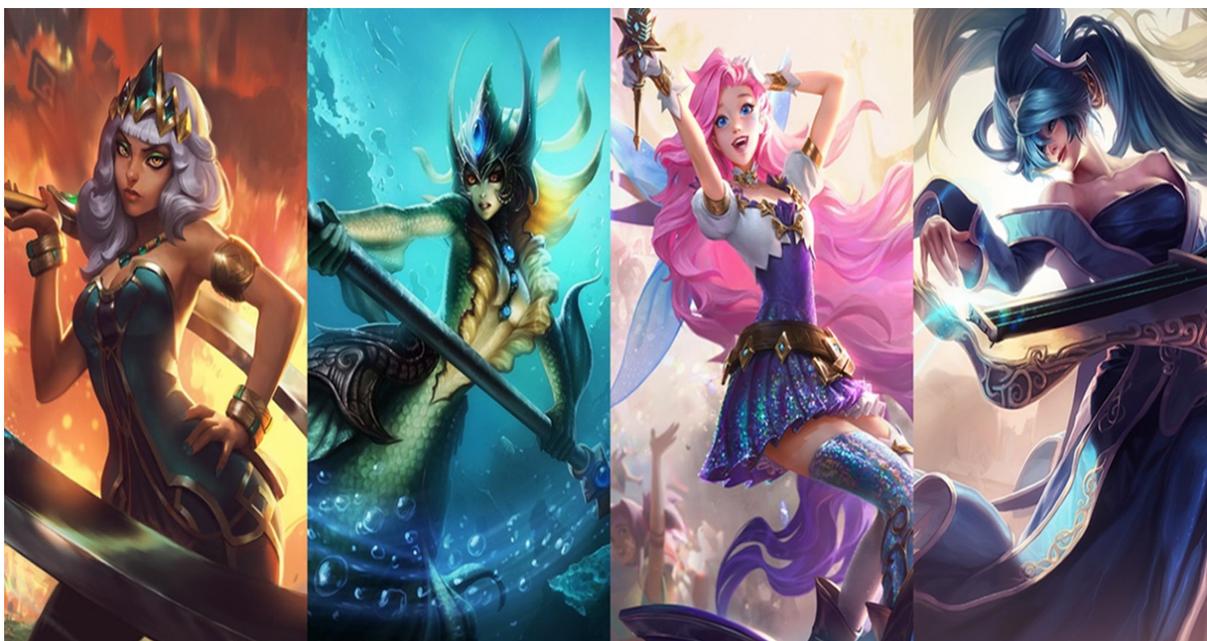
Ao longo das videograções, o contato com os participantes era realizado por meio do grupo do *Whatsapp*, o qual foi intitulado de *Big Dolls LoL* (Boneconas, em português). Neste grupo, os participantes discutiam sobre vários assuntos relativos aos conteúdos do jogo – especialmente sobre *skins* de personagens –, além de brincarem uns com os outros, debochando do desempenho de cada jogador. Ao término do período das videograções, foram solicitadas algumas informações sociodemográficas dos participantes e por quais personagens eles gostariam de ser identificados ao longo da pesquisa (conforme apresentado na tabela 2). Observa-se que os todos os jogadores escolheram personagens femininas do jogo (apresentadas na figura 7) para serem identificados, característica que aponta para uma maior identificação desses jogadores com as personagens femininas do jogo.

Quadro 4 – Caracterização dos jogadores participantes das videograções

Participante	<i>Qiyana</i>	<i>Nami</i>	<i>Seraphine</i>	<i>Sona</i>
Idade	27 anos	32 anos	31 anos	28 anos
Sexualidade	Gay	Gay	Gay	Gay
Cor/Raça	Branco	Branco	Pardo	Branco
Escolaridade	Superior Incompleto	Superior Incompleto	Pós-graduação	Superior Completo
Local de Residência	Rio de Janeiro	São Paulo	Pernambuco	São Paulo
Tempo em que joga LoL	10 anos	11 anos	7 anos	6 anos
Média de horas jogadas por semana	4 horas	5 horas	8 horas	8 horas
Média de gasto no jogo (semestral)	R\$100	R\$0	R\$50	R\$0

Fonte: autoria própria.

Figura 7 – Splash Arts das personagens escolhidas pelos participantes (Qiyana, Nami, Seraphine e Sona, respectivamente)



Fonte: Adaptado da Riot Games (2024).

8.4. ANÁLISE DOS DADOS

Após a realização das videograções, foram selecionados e recortados episódios a partir da proposta de Pedrosa e Carvalho (2005). Para as autoras, um episódio está relacionado a um segmento da videogração que apresenta alguns indícios do fenômeno que se quer estudar. Os pesquisadores devem estar sempre guiados por critérios teóricos e metodológicos ao construírem conhecimentos a partir dos dados encontrados na pesquisa. Os recortes destes dados são modulados pelo olhar do pesquisador em torno do fenômeno pelo qual a pesquisa está investigando (Silva; Santos; Rhodes, 2014).

Desta forma, o recorte dos episódios decorre dos objetivos da pesquisa e da habilidade do pesquisador em circunscrever sua análise. Assume-se a postura metodológica de Pedrosa e Carvalho (2005), a qual postula que dado científico é uma informação construída, não existindo de forma independente do pesquisador. Kreppner (2001) aponta que as categorias devem ser desenvolvidas por meio de uma interação profunda com o material observado, sendo importante para permitir a criação de novas categorias que possam descrever eventos inesperados durante as observações.

No entanto, não é uma tarefa fácil, uma vez que demanda do pesquisador movimentos de reflexão e sensibilidade sobre os dados. Por exemplo, nem sempre é possível identificar de maneira exata quando um episódio começa ou termina, uma vez que as interações sobre um determinado dinâmica do grupo podem emergir ou desaparecer ao longo das sessões de videogravação. Desta forma, os momentos de iniciar e finalizar a transcrição e, conseqüentemente, a análise é decidido arbitrariamente pelo pesquisador (Pedrosa; Carvalho, 2005; Silva, 2020).

O empenho do pesquisador se concentra em observar atenciosamente aos detalhes nos recortes de episódios, realizando um exame orientado pela sua perspectiva teórica que auxiliam a análise das relações do grupo e das condições sociais da situação, resultando em um relato minucioso dos acontecimentos. A transcrição é a captura verbal de todos os comportamentos das pessoas e dos acontecimentos que ocorreram ao longo do recorte selecionado pelo pesquisador. Também são incluídas as impressões do pesquisador sobre as ações das pessoas em interação, podendo propiciar uma melhor compreensão do episódio para o leitor (Pacheco, 2016; Silva, 2020).

Com base na reflexão teórica e dos objetivos de pesquisa, foram considerados episódios de análise aqueles segmentos videogravados em que era possível identificar uma interação entre os jogadores em momentos em que eles falaram sobre conteúdo do jogo. As pistas utilizadas para a realização dos recortes foram assuntos transversais que abordavam temáticas de identidade, gênero, identidade de gênero ou orientação sexual, tendo o objetivo de observar como esses jogadores ressignificam os conteúdos oriundos do LoL e resistem ante a situações de preconceitos e de discriminações ao longo das partidas.

Os episódios foram selecionados com base nestas pistas, posteriormente foram transcritos e analisados qualitativamente tendo a partir da análise microgenética. Góes (2000) salienta que a análise microgenética é uma ferramenta metodológica de construção e análise de dados que pode ser utilizada de maneira exclusiva em uma investigação ou associada a outros procedimentos metodológicos, sendo um recurso pertinente para estudos de caso e pesquisas participantes.

Esta análise consiste na observação detalhada de processos de interação de pessoas na realização de atividades sociais, permitindo identificar processos dinâmicos sutis do comportamento humano e resultando em um relato minucioso dos acontecimentos (Góes, 2000). Esses processos de interação podem ocorrer por meio da linguagem, mas também

acontecem através dos gestos e dos olhares, resultando nas transformações nas relações (Costa; Amorim, 2015).

As autoras da perspectiva da RedSig chamam atenção para a utilização da análise microgenética na apreensão dos papéis e dos contra papéis atribuídos e assumidos pelas pessoas, no aqui e agora da situação de interação. Esta compreensão advém da teoria de Vygotsky (1934/2008), que percebeu que, diante de uma situação problema no aqui e agora, as ações e as interações das pessoas fazem emergir os processos mentais mais ricos. Observar essas nuances implica em focar a análise nos processos de transformação que estão ocorrendo no momento, sem deixar de perceber os elementos dos contextos que circunscrevem o fenômeno. Desta forma, as autoras pontuam:

Temos que deixar claro que esse processo é também produto de um jogo de figura e fundo onde, a cada momento e situação, uma certa configuração coloca determinados significados em relevo, enquanto outros permanecem na sombra, num movimento contínuo de transformação. Novamente cabe alertar que, com todo este dinamismo, não estamos propondo um relativismo “absoluto” das situações interpretativas, onde tudo passa a ser possível. Existem elementos de circunscrição tanto nos eventos, nos comportamentos, como em nossas próprias interpretações. Tudo é dito pelo observador, mas ele não pode dizer tudo (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva; 2004, p. 41).

Para isso, ao utilizar a análise microgenética, o pesquisador deve estar atento ao contexto macrossocial que engloba as instâncias socioculturais do desenvolvimento humano, tendo como objetivo identificar os significados das ações e os processos mentais que estão ocorrendo na situação (Vygotsky, 1934/2008).

Carvalho e Pedrosa (2002) utilizam os termos macro e micro culturais para se referir aos conhecimentos produzidos em diferentes ambientes sociais e a situação de interação com seus pares, respectivamente. A macrocultura engloba os procedimentos, as rotinas, os enredos e as significações presentes em diversos ambientes de interação social, expressando concepções e valores compartilhados por um grupo social ou pela sociedade. Enquanto a microcultura é constituída pelos elementos macroculturais que são reproduzidos ou reelaborados por meio das interações das pessoas no campo de observação delimitado na pesquisa (Carvalho; Pedrosa, 2002). No caso desta pesquisa, compreende-se a macrocultura como uma intersecção entre as culturas pop e nerd/geek, mais especificamente a cultura gamer, e as culturas LGBTQIA+.

Devido à multiplicidade de elementos que existem na dinâmica de pares, também múltiplos pontos de vista devem ser considerados no momento da análise. No entanto, os limites da interpretação não são infinitos, porém circunscritos pela perspectiva teórico-

metodológica, que irá orientar o pesquisador na discussão do fenômeno estudado. As possibilidades de análise de uma situação estão diretamente relacionadas com a capacidade de compreensão do pesquisador possui sobre o fenômeno. Mas também relacionadas a compreensão de que o pesquisador não possui a plena capacidade de apreender todos os elementos macroculturais e todas as redes de significações envolvidas na situação investigada (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva; 2004).

8.5. ASPECTOS ÉTICOS DA PESQUISA

Tendo como objetivo garantir a proteção ética e moral dos pesquisados e do pesquisador ao longo do processo, este projeto de pesquisa foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa para sua apreciação e análise. Salienta-se que este projeto de pesquisa se encontra dentro do escopo das Ciências Humanas e Sociais, portanto, respondendo eticamente a Resolução 510/16 e suas complementares. Ressalta-se, ainda, que os procedimentos metodológicos adotados atenderam aos requisitos de especificidades e múltiplas possibilidades metodológicas comuns nas Ciências Humanas, sendo reconhecida pela Resolução 510/16 do Conselho Nacional da Saúde.

Após avaliação do Comitê de Ética da UFPE, a pesquisa foi aprovada com o Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) de número 28156120.7.0000.5208. A fase de coleta de dados envolvendo seres humanos foi iniciada apenas após a aprovação do projeto pelo Comitê de Ética. Todos os participantes desta pesquisa foram informados dos procedimentos metodológicos do estudo e assentiram com a participação nas videogravações, assinando o TCLE virtualmente.

Com o objetivo de não identificar os participantes ao longo da discussão apresentada nesta tese, além do uso dos pseudônimos para a identificação, recorreu-se a utilização de *emotes* das personagens escolhidas pelos jogadores para salvaguardar a identidade dos participantes. Desta forma, recursos imagéticos como gestos, expressões e performances corporais puderam ser mantidos e reproduzidos ao longo desta tese.

9. DESENVOLVENDO RELAÇÕES DE AMIZADE E TECENDO REDES DE AFETOS

“Qualquer aventura é melhor com um amigo!”

Nunu e Willump, o garoto e seu Yeti

Ao iniciar a análise dos dados das videograções, observou-se que, embora a quantidade de horas não fosse tão extensa, havia um grau de complexidade que dificultou a verificação de todos os elementos capturados na construção dos dados: havia duas camadas de vídeo, que precisavam ser analisadas de forma simultânea, e repercutiam em uma maior densidade de episódios a serem visualizados de forma duplicada. Além disso, a análise microgenética preconiza a observação minuciosa do pesquisador ante aos episódios para buscar as respostas das perguntas norteadoras de pesquisa.

Desta forma, além da construção ativa no processo de videogração, os dados também passaram por uma nova etapa de construção em sua análise, a partir da relação do pesquisador com o material coletado (Carvalho; Império-Hamburger; Pedrosa, 1996; 1999). Neste capítulo, são apresentados dados e discutidos os resultados com foco nas relações de afeto que possibilitam o desenvolvimento de processos de ressignificação dentro da cultura de jogos. Para tanto, são lançados olhares para os campos interativos dialógicos, buscando compreender os processos de desenvolvimento a partir da relação com o outro social (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

As dinâmicas de interação entre os participantes da pesquisa ocorreram por meio do grupo do aplicativo *Whatsapp*, onde eram realizadas trocas de mensagens entre os períodos de videograções; pela ferramenta de videochamadas *Google Meet* e pelo jogo *LoL*, sendo estes dois últimos os espaços em que foram construídos os dados desta pesquisa. Observou-se que as interações eram constantemente mediadas por brincadeiras entre os participantes, que versavam sobre o conteúdo dos jogos, elementos da cultura pop, dinâmicas da vida adulta (por exemplo, relacionamentos amorosos, relações familiares, amizades, vida financeira) etc.

Desta forma, é preciso destacar que existem dois níveis de interações: o primeiro relacionado pelas dinâmicas do jogo, sendo as interações que são necessárias para a plena evolução das partidas (coordenação de ações entre os jogadores, informações sobre posicionamento de jogadores, comunicação de disponibilidade de habilidades, dentre outros), e o segundo, correspondendo às brincadeiras que são realizadas entre os participantes, sendo diretamente relacionada ao jogo ou às aptidões dos jogadores e piadas, deboches e gozação

com situações que extrapolam os assuntos relativos ao jogo. Os episódios apresentados a seguir vão construindo momentos que evidenciam essas dinâmicas que acontecem no campo interativo dialógico observado nesta pesquisa. Neste capítulo, são apresentados 10 episódios que embasarão as discussões sobre as interações e as relações de amizade evidenciadas pelos jogadores.

Episódio #1: Estabelecendo acordos e iniciando a palhaçada (Sessão 1)

Sona – Gente, estou pronta, só me chamar!

Qiyana – Também!

Seraphine – Pronto. Então, vocês querem jogar o Normal Game? Querem jogar ARAM? O que vocês querem jogar hoje?

Sona – Ô, o ARAM a gente ri e se diverte. O cinco por cinco, a gente dá aquela titubeada, de vez em quando dá uma escorregada...

Nami – Amiga, todo dia você, neh? [risos]

Sona – Ei, mais respeito, por favor! Obrigado!

Seraphine – [risos] Então, eu acho que para iniciar seria bom ARAM, porque fica mais a vontade, vai interagindo. Depois a gente pode ver se muda alguma coisa. Até porque o ARAM é mais rapidinho.

Quando se iniciou a primeira sessão, Seraphine (pesquisador) perguntou aos demais participantes sobre como eles gostariam que as videograções fossem realizadas. Nos primeiros momentos, as interações ocorriam de forma mais truncada, evidenciando um período de adaptação com os elementos novos provenientes da situação de pesquisa: a presença de uma pessoa que se apresentou como pesquisador, mesmo sendo também um *gaymer*; a condição dos participantes estarem sendo gravados e a existência de dúvidas e expectativas de como esta nova dinâmica interacional iria ocorrer.

Além disso, é observado nesse episódio a diferença de compreensão entre o Normal Game e o ARAM. O raciocínio atribuído ao funcionamento dos dois tipos de partidas evidencia divergência de dinâmicas de jogabilidade, bem como de comprometimento entre os jogadores. A compreensão de que ARAM é um estilo de jogo mais leve e descompromissado, sendo mais utilizado para se divertir e se permitir errar; enquanto o Normal Game é um estilo de jogo mais sério e que necessita de mais atenção do jogador para não cometer erros.

A escolha por iniciar com o ARAM também reflete o receio inicial de como as interações irão se desenvolver neste campo interativo dialógico. Ao estarem sendo gravados, escolher um tipo de jogo em que não é considerado tão importante, os participantes se colocam nesse local de sondagem da situação de pesquisa. Neste caso, compreender como este novo contexto se apresentaria impulsionou fortemente a escolha de um tipo de jogo mais

flexível, dando oportunidade de dividir a atenção para outras formas de interação que foram ocorrendo, inclusive as brincadeiras entre os participantes.

As brincadeiras, embora presentes em todos os momentos, nos momentos iniciais ainda eram mais comedidas, sendo feitas de forma mais pontual e entre os participantes Qiyana, Nami e Sona. Com o desenvolvimento de mais momentos de interações e diálogos sobre o jogo as brincadeiras passaram a se tornar mais constantes, sobretudo entre as partidas (como espera de confirmação de partida, seleção de campeões e finalização da partida). O episódio seguinte destaca esse momento entre as partidas, onde são discutidos elementos cosméticos (*skins*) presentes no LoL.

Episódio #2: A empolgação pela *skin* desejada (Sessão 1)

Nami – Amiga... [coloca as mãos na boca] Veio congregação das bruxas no meu baú, amiga.

Seraphine – Qual?

Sona – Qual?

Nami – Zyra congregação das bruxas

Sona – Putz... Fantástica

Qiyana – Zyra?

Nami – Uhm-hum

Qiyana – Arrasou!

Sona – Fantástico!

Nami – Eu amei, já vou, ó

Seraphine – Já vai usar

Nami – Já vou, ó, aprimorar lindíssima [o sistema de aprimoramento de skins funciona quando o jogador obtém um fragmento de skin no baú e gasta essências laranjas – também adquiridas em baús – para adquirir permanentemente uma skin para sua coleção]

Sona – Aprimorar a outra

Seraphine – Eu tô sem essência laranja. Gastei tudinho, porque eu ganhei a Caitlyn... é... a... [estrala os dedos, tentando lembrar] da batalha. Academia de batalha.

Nami – Ah, é linda essa skin, Seraphine

Seraphine – Gente, [faz uma cara de empolgação] quando ela ulta, é perfeito. Tipo, aparece no cantinho superior da tela, tipo, aquela coisa de anime.

Sona – Gente, a gay surtando. Olha a gay surtando, que louca

Nami – [risos] Eu amo

(...)

Seraphine – Nossa, a skin do Xerath tá linda [skin Xerath Arcana, em que o personagem está humanizado]. Eu queria. Também é diferente, porque as outras parecem croma

Sona – [surpreso] Gente, eu não tinha visto a nova skin do Xerath

Nami – Ela tá perfeita, amiga

Sona – Caralho!

Seraphine – É. A Riot querendo ganhar dinheiro em cima das gays, não é?

Sona – Gente, deixa eu ver o meu limite do cartão. A louca [Seraphine ri]

Nami – Lá vai minha amiga

Sona – [ri] Não, gay. Não posso. Para. Psiu, ei

Seraphine – Mas agora eu só tô comprando skin em promoção. Não tô comprando mais skin...

Nami – Melhor coisa que você faz

Sona – Deixa eu fazer uma piada de tiozão. E pra mocinha não compra? Ai, meu pai [cara de nojo]

Depois do término de uma partida do jogo, os quatro jogadores (Qiyana, Nami, Seraphine e Sona) decidem iniciar uma nova partida. Durante a fase de escolha dos personagens, os jogadores selecionam seus personagens e suas *skins* (itens que modificam a aparência dos personagens) e conversam sobre vários assuntos relativos ao jogo, dentre eles sobre as novas *skins* de alguns personagens. Após abrir um baú (item do jogo que é ganho por bom desempenho nas partidas e garante variadas recompensas aos jogadores, inclusive *skins*), Nami adquire uma *skin* de uma temática comumente desejada por jogadores gays (Congregação das Bruxas) e os demais participantes ficam animados com a conquista.

O episódio acima apresenta uma discussão sobre o consumo de *skins*, especialmente com uma delimitação de tipos de *skins* que chamam a atenção dos jogadores gays do LoL – personagens femininas, de forma geral, e personagens masculinos que apresentam um certo grau de objetificação. Neste momento, Seraphine compartilha com os demais jogadores o desejo de adquirir uma *skin* específica e Sona também fica interessado em comprar a *skin*. O diálogo entre Seraphine, Sona e Nami se desenrola sempre com marcadores linguísticos de gênero no feminino, evidenciando o distanciamento de interações mediadas pelo padrão hegemônico de masculinidade.

É perceptível neste trecho que a *skin* é um elemento de destaque para os jogadores no jogo. Utilizar, seja por ganhar ou adquirir monetariamente, um item cosmético não oferece qualquer vantagem de desempenho no jogo. Por outro lado, o consumo de *skins* está atrelado a experiências subjetivas que impactam diretamente na relação do jogador com o personagem e com o jogo. De acordo com Nascimento (2023), a aquisição de *skins* transcende a o sentido de uma compra lúdica que envolve um gasto monetário. Ao adquirir, são reforçados emoções e sentimentos que os jogadores possuem pelos personagens favoritos. A maneira como os laços afetivos são construídos na relação do jogador e o personagem é influenciada pela percepção de como os jogadores observam a marca do LoL e o próprio jogo, tanto dentro quanto fora do ambiente digital. Consequentemente, as *skins* são uma maneira mais direta e significativa para os jogadores expressarem seus afetos e ao mesmo tempo desfrutarem a satisfação de jogar com campeões que eles se identificam.

Esta relação de afetos é destacada por meio dos elogios a algumas *skins*, considerando-as bonitas ou parabenizando os outros jogadores por terem obtido, além do interesse em

adquiri-las. No entanto, observa-se que as práticas de compra não são baseadas apenas nos laços de afeto do jogador com o personagem e o jogo. Existe ressalva dos jogadores, ao afirmar que passaram a comprar *skins* apenas em promoção, fato este que a insatisfação com os preços atuais desses itens. A situação revela também que, embora haja uma relação de consumo afetivo, a quantia monetária despendida nem sempre é percebido como inferior ao valor sentimental associado à *skin*.

Outro aspecto que chama atenção neste episódio, é o diálogo em que ocorre um deboche com a ‘piada de tiozão’. Esta expressão é utilizada para designar piadas ruins ou sem graça, geralmente feitas por homens de meia idade. Por meio da brincadeira, representações, sentidos e significados são manifestados pelos participantes, construindo a dinâmica do grupo a partir do compartilhamento de ideias e de posicionamentos que vão moldando um conceito de identidade grupal. Neste caso, o sarcasmo foi um recurso utilizado para expressar o distanciamento de uma masculinidade considerada exasperante.

A brincadeira, portanto, ocupa um lugar de destaque nos processos de interação, em que sempre é possível observar movimentos de regulação recíproca e a partir do encontro com o outro, inclusive revolucionando a condição do aqui e agora bem como do já vivido. A correção ou regulação recíproca é compreendida por Carvalho, Império-Hamburger e Pedrosa (1999) “como um processo de ajustamento mútuo através do qual se alcança um acordo a respeito de um significado, ou seja, cria-se um significado compartilhado que, por sua vez, tem potencial regulador no campo interacional” (p. 209). As autoras ainda destacam que o processo de correlação é uma especificidade da correção, sendo uma forma de sintetizar ou condensar informações, além de torná-la mais precisa. Neste processo, ocorre a persistência de significado, quando um conceito é evocado por um período temporal indeterminado (podendo ser minutos ou anos), podendo se tornar parte da cultura de um grupo em específico, de uma sociedade particular ou de várias sociedades (Carvalho; Império-Hamburger; Pedrosa, 1999). Nos dois episódios a seguir, é possível observar a ilustração do processo de correlação e do princípio de persistência de significado no campo interacional.

Episódio #3: O porão da Beyoncé e da Sia (Sessão 2)

Nami – Amiga, você já foi para o porão? [perguntando para Sona]

Sona – Amiga, eu tô aqui na minha sala. Amiga, olha que linda [aponta para o plano de fundo com layout de sala que Sona havia colocado na chamada do Google Meet]

Nami – O porão tá diferente hoje [ri]

Qiyana – A Sona quase expõe o marido dele aí agora

Sona – Não, senhor. Ele se expôs. Não fui eu

Seraphine – Veio pelado fazer uma cena [todos riem]
Nami – Mentira! [impressionado, mas entrando na brincadeira]
Sona – Ah, viado é foda, né? Bicha, bicha, bicha em tudo que é lado
Qiyana – É uma raça, é uma raça...
Nami – A Beyoncé apareceu pelada, amiga? [continuando a brincadeira]
Qiyana – Beyoncé tava...
Nami – A Beyoncé tava diferente
Sona – Ela compõe melhor sem roupa. A louca!
Nami – Gay, que relacionamento abusivo é esse da Sia com a Beyoncé? [todos riem]
Sona – Amiga, para
 (...)
Seraphine – Mas por que Beyoncé? [todos riem]
Qiyana – Ele não pegou a referência
Sona – O ping 250 [O ping indica o tempo necessário para que haja a circulação de informação entre o computador do usuário e o servidor onde encontra-se o dado que se deseja acessar. Quanto maior o ping, maior será o tempo de resposta, repercutindo em uma diferença na comunicação na internet]. Quem amou?
Nami – Vai, amiga. Responde essa!
Sona – Porque essas vagabundinhas aí, elas falam...
Qiyana – Primeiro tem que perguntar se ele sabe do meme da Beyoncé e da Sia, né?
Seraphine – A do cativo, clássico!
Nami e Sona – É, isso, isso!
Sona – O que é que acontece? O meu marido, ele dorme cedo. Ele é uma pessoa direita, né? [falando com tom de seriedade, mas sendo jocoso]
Nami – Para, gay
Sona – Ele é uma pessoa que dorme antes das 11 horas, né? Então, assim...
Nami – Para, gay. Eu não tô entendendo porquê você tá me atacando, gay [risos]
Sona – Nossa, eu citei o nome de alguém? [continuando com tom de seriedade] Aí, quando ele vai dormir, óbvio, que eu paro de gritar, né?
Qiyana – Ah, na, na, não. Você explica isso direito, Sona!
Nami – Ele parava de falar!
Qiyana – Ele parava, agora não tá. Mas ele ficava mudo. Aí a gente falava que o marido dele botou ele num porão, entendeu? [todos riem] Aí o marido dele é a Beyoncé e ele é a Sia
Seraphine – Passada!
Sona – Não entendi o motivo da risadinha [falando seriamente]
Qiyana – Agora ele tá falando, tá falando baixinho, mas antigamente ele nem falava.

Nesta dinâmica interacional, é observado que é construída uma narrativa de um episódio a partir de elementos macroculturais. O funcionamento da relação de Sona com o seu marido é reelaborado com a incorporação de um meme, criado por brasileiros em 2016, em que a artista Beyoncé manteria a cantora e compositora Sia em condição de cativo, sendo forçada a escrever músicas para a intérprete estadunidense e desaparecendo das mídias por um tempo. A brincadeira se baseia no fato do silêncio que Sona passava a incorporar após o marido ir dormir, para não o incomodar com a interação mais acalorada com os demais jogadores. A ideia do silenciamento e reclusão é trazida para construir um novo significado

que passa a ser incorporado na cultura do grupo (microcultura). Destaca-se que, embora Seraphine tivesse conhecimento sobre o conteúdo do meme, este só passa a fazer sentido perante a contextualização do grupo. Assim, a forma como o elemento macrocultural é incorporado no grupo de brinquedo não ocorre sem modificações ou ajustes, o grupo vai ajustando os conteúdos para que os elementos se adaptem ao contexto da microcultura.

Este também é um exemplo de como as interações que acontecem nos momentos de brincadeira vão surgindo de forma livre e sempre com marcas de gozação, possibilitando entregar-se naquele momento a situações de palhaçadas, de risos, de liberdade e de franqueza (Bakhtin, 2010). É no grupo de brinquedo que os participantes encontram um lugar seguro para vivenciar o brincar, retirando a seriedade e a severidade da vida comum. Neste espaço, temporal e territorial (ainda que de forma digitalizada), elementos linguísticos, gráficos e simbólicos vão garantindo que a comunicação ocorra entre os jogadores, construindo narrativas e experiências capazes de modificar as relações no campo interacional dialógico.

Neste contexto, existe um processo de regulação entre Sona e seu marido, uma vez que seu comportamento é condicionado diante de uma situação em que o seu companheiro não está presente na interação com os demais jogadores. Ao mesmo tempo, há uma correlação entre os jogadores, uma vez que há um ajuste no comportamento do grupo para que eles continuem a interagir e jogar. É justamente nesta dinâmica que a utilização do meme surge como um princípio de persistência do significado no grupo. Embora a relação com seu marido tenha se modificado, permitindo que Sona se expresse livremente até mais tarde, a brincadeira com a situação conjugal ainda foi evocada em vários momentos da construção dos dados.

Observa-se também que as brincadeiras são articuladas, principalmente, nos tempos vivido, relativo às experiências vividas e socialmente compartilhadas, sendo resultantes das dinâmicas de grupos sociais e de linguagens sociais múltiplas; e presente, que engloba as situações do aqui e agora, se constituindo por meio das práticas dialógicas onde os discursos provenientes das vozes dos demais tempos abarcados pela perspectiva da RedSig são evocadas durante os processos de interação (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

Isto implica dizer que ao observar os campos interativos dialógicos, as dimensões temporais indicarão como as situações que ocorrem no aqui e agora serão sustentadas, confrontadas ou modificadas – mantendo, problematizando ou gerando novos significados. A manutenção do significado coaduna com o conceito de persistência do significado, repercutindo na forma como os papéis são ocupados dentro de um contexto interativo. No

episódio seguinte, observar-se-á a sutileza de como a linguagem é acionada como um recurso lúdico em que seu conteúdo é mantido, porém seu significado é tomado por modificações.

Episódio #4: Homofobia é inevitável (Sessão 3)

{Em uma partida de Clash (campeonato entre jogadores da comunidade que se joga no modelo Normal game). Seraphine, Nami e Sona estão em um time a convite de um dos amigos das duas últimas. No decorrer do jogo, uma brincadeira sobre amizade surge. Nami está jogando de Yorick; Seraphine dela mesma; Sona de Jinx e o amigo de Cassiopeia, personagem inspirada na Medusa, metade mulher e metade cobra, que tem o poder de envenenar e petrificar os campeões inimigos}

Nami – Sabe o que é pior, Seraphine? É que você manda mensagem, às vezes chorando umas pitangas, pra amiga e o que é que ela faz? Começa a rir [todos riem]

Sona – Mas eu vou fazer o quê?

Seraphine – Pra você rever melhor suas amizades

Sona – Nossa, Cassiopeia! Cassiopeia! Cassiopeia [impressionado com o desempenho de um dos amigos de Nami e Sona, que estava jogando no mesmo time]

Seraphine – Tô chegando pra salvar!

Sona – Não precisa não, amigo! Ele dá conta do recado todinho!

Seraphine – Meu deus, eu tô chocado! [também impressionado]

Sona – Você tá passada?

Nami – Cassiopeia, quer ser duo? [ou dupla, forma de relacionamento privilegiado que dois jogadores compartilham ao combinarem de sempre jogarem juntos quando estiverem online]

Porque essa aqui, eu troco o meu duo [ri]

Sona – Ai meu deus, depois que a gente encontra numa vala, [todos riem] a gente é homofóbico. Puta que pariu!

Seraphine – Chocado!

Sona – “Ah, homofobia é crime!” É porque não sabe o que fez para merecer tal ato [todos riem]

Nami – Amiga, para

Sona – Nossa, por isso que não suporto gay, viu? [todos riem] Ô raça do inferno

Nami – Aonde é que tem gay, amiga?

Sona – Amiga, é só procurar a paz. Onde não tiver, tem gay

Nami – Amiga, é a vida, então né?

Embora os conteúdos apresentados nos dois episódios acima tragam uma ideia de preconceito e discriminação, os outros elementos linguísticos e contextuais vão construindo uma outra concepção de discurso. Na brincadeira entre pessoas adultas, a linguagem é o principal recurso utilizado, associando as flexões no tom da voz, as múltiplas expressões faciais e a escolha das palavras, que podem ser empregadas para dar múltiplos sentidos às frases (Medeiros *et al.*, 2022). Destaca-se também o riso, apontado por Carvalho, Império-Hamburger e Pedrosa (1996) como um comportamento que é frequentemente expressado em situações de brincadeira, sendo um sinal de prazer e excitação, além de também ser uma

forma de informação para que a brincadeira continue – situação que expressa a regulação recíproca.

Além da compreensão de ser um lugar seguro para os participantes utilizarem o recurso do humor, a linguagem e o contexto da brincadeira contribuem para o entendimento de que não se trata de uma concepção preconceituosa e sim da utilização de um meme “onde tem gay não tem paz”. Marcas da comunicação como os risos, permanência da brincadeira (expressada pelos questionamentos de troca de amizade e de onde havia gay) e dinâmica de entrosamento entre Nami e Sona.

Neste sentido, a brincadeira também pode funcionar como uma forma de expressar ideias sem a pressão do julgamento ou evitar que a outra pessoa se sinta atacada. Assim, é possível testar as relações sociais e até onde a outra pessoa suporta ouvir determinadas informações, colocadas como brincadeiras, para afirmar sua posição dentro do grupo. Caso a pessoa se sinta desconfortável dentro das modulações possibilitadas dentro da brincadeira, é possível que o autor da frase se desculpe pelo ato que causou constrangimento e evite realizar uma aproximação com o outro. Havendo uma compreensão de que a brincadeira é possível entre os pares, há a possibilidade de continuação do diálogo e fortalecimento dos vínculos afetivos.

É preciso destacar que nenhuma interação nasce pronta. Para criar laços de amizade, vão ocorrendo interações, regulações e negociações entre as partes. Uma espécie de dança, em que inicialmente os passos são meio desajustados e começam a ganhar forma até que surja uma coreografia não tão bem compassada a ser seguida pelas pessoas em interação. A brincadeira é o elemento adicional, que vai permitindo dar marcas específicas dos dançarinos nesse jogo de passos presentes na brincadeira. Este funcionamento interativo é explicitado por Carvalho, Império-Hamburger e Pedrosa (1996) através da metáfora do movimento browniano, destacando duas características: irregularidade e constância. Assim, observar uma dinâmica interacional implica em compreender os processos que ocorrem no campo social de interações, sendo “definido pela natureza das partes que interagem, ao mesmo tempo que as constitui” (p. 4).

Carvalho, Império-Hamburger e Pedrosa (1996) destacam que, no campo interativo, há interesse de um parceiro pelo outro, orientação da atenção dirigida ao comportamento do outro e derivados do outro. Observa-se a existência de uma relação de interações privilegiadas entre Nami e Sona, reflexo de aproximadamente 6 anos de amizade e de morarem na mesma

cidade. A dupla constantemente está tirando sarro entre si, tendo interações específicas em que são mais facilmente entendidas por eles do que por Qiyana e Seraphine.

Ainda de acordo com as autoras, a significação de uma informação surge quando um comportamento é escolhido dentro de um contexto interacional, podendo ser algo simples como um movimento no qual é atribuído um significado próprio. Este processo é determinado pelas interações do grupo, podendo ser composto apenas por duas pessoas, sendo as ações ajustadas por seus integrantes. Dessa forma, abre-se a possibilidade para a comunicação dos significados dentro do grupo e para a regulação das próprias ações de acordo com as ações do outro. Consequentemente, surge um novo código com significados específicos que são desenvolvidos por meio do processo iterativo.

Como observado nos dois últimos episódios, uma marca bastante presente nas brincadeiras e em outros momentos de interação foi a utilização de memes para mediar a comunicação. Os memes surgem como códigos que estão impregnados de significados e, a depender de como ele é utilizado, passam a ter significações específicas dentro do grupo. Geralmente utilizados para comunicar uma ideia de forma rápida, sobretudo no contexto do ciberespaço em que a velocidade de troca de informações é intensa, os memes se transformaram em um recurso comunicacional que também está presente para além da cibercultura.

O conceito de memes surgiu a partir do livro *The Selfish Gene*, escrito por Richard Dawkins (1976/2016). Nele, o autor buscou explicar a evolução cultural a partir da perspectiva evolucionista de Darwin. O meme foi comparado a uma espécie de gene cultural, sendo perpetuado por meio das pessoas que o compartilham. Na última década, os conteúdos que passavam a ser reproduzidos de forma difusiva, sobretudo com auxílio da internet, foram intitulados a partir da concepção memética de Dawkins. Desta forma, o meme é uma informação que vai passando de pessoa para pessoa, replicando-se e se atualizando conforme ela vai sendo usada por determinados grupos e com o passar do tempo, moldando e refletindo a mentalidade sociais dos grupos (Shifman, 2014).

Os memes, como construções culturais e recursos da linguagem, articulam-se e são difundidos por agentes humanos e grupos organizados, bem como são impulsionados pelas teias de significados construídas pelas pessoas em torno delas (Chagas *et al.*, 2017). A matriz sócio-histórica é composta por estas teias de significados, tendo uma natureza semiótica e composta por elementos culturais e sociais historicamente construídos, mas que também estão

em constante construção. Os memes são, portanto, processos e produtos das duas partes que formam a matriz (as condições socioeconômicas e políticas e as ideologias), sobretudo esta última. Sendo também uma forma dos signos, elementos que são produzidos na cultura e dotados de caráter semiótico, estão relacionados ao tempo histórico em que eles são (re)produzidos e aos processos sociais, que são mediados pelas sociedades, grupos, contextos e pessoas (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004). Os memes encontram-se nas arenas de disputas de valores e são imbuídos de contradição.

É importante ressaltar que, embora os memes tenham ganhado popularidade na sua forma de imagem, eles não se restringem aos recursos audiovisuais, como figuras ou vídeos. Os memes também podem se constituir como uma parte de uma música, frases, áudios, uma junção de elementos de várias obras, matérias de jornal, qualquer produção de situações que tragam em sua constituição uma ideia em que é construído um significado coletivo.

Para Zittoun (2007), os recursos simbólicos são utilizados pelas pessoas como uma forma de possibilitar a produção de significados ou ação sobre si, sobre os outros e/ou sobre a realidade compartilhada. Desta maneira, conceitualmente, os recursos simbólicos são feixes de significados e de experiências que envolvem a mediação semiótica – pessoal, com os outros e com o mundo – e exigem uma interação entre as pessoas e os elementos culturais. Assim como os memes, os recursos simbólicos também propiciam formas complexas de mediação semiótica, tendo como principal propósito a articulação de elementos culturais para contribuir para a apreensão de novos eventos e pensamentos (Zittoun, 2007, 2017), trazendo dinamicidade e intencionalidade nas narrativas construídas pelas pessoas.

Com o intuito de ilustração, são listados alguns dos memes utilizados pelos participantes da pesquisa, sejam derivados da própria internet ou de produções audiovisuais. A variedade de fontes que constituem a (re)produção dos memes observados durante as videograções reflete a potencialidade de como os elementos culturais são incorporados nos campos interativos dialógicos pelas pessoas, sendo reproduzidos de maneira original ou adquirindo novos significados a partir do grupo ou contexto em que é utilizado. Ao longo da discussão, será explicitado com maior detalhamento como esses memes são articulados na dinâmica interacional entre os jogadores.

- Memes variados: carta do Esse Menino com a Pfizer [“Querido Naro”; “Aqui é a Pfizer”; “Tá passada?”]; Wanessa Wolf [“É, gata”]; Natasha Caldeirão [“Quem é você, um viadinho pão com ovo?”]; Mulher impressionada com a cratera na rua

[“Tô passada, chocada”]; Nicole Bahls [“Porque a gente que tem prótese, a gente sente, né, Nicole?”]; Cariucha [“Meu peito é natural, bonito pra caramba”]; Pabllo Vittar [pose de bandida; “E o quê?”]; Inês Brasil [“Ih, o draig!” e “Se me atacar, eu vou atacar”]; Adenia Chloe [“Você é cringe” e “Eu sou jovem”]; Repórter seguindo servidora pública [“Senhora? Senhora?”]; Menino caindo do skate [“Ai, meu cu”]; Blogueirinha [“Isso não tem no Brasil”].

- Memes sem autoria/referência definida da internet: “murro na poc!”, “homofobia é inevitável”, “onde tem gay não tem paz”, “A louca”.
- Memes derivados de músicas: “Triste com tesão”, “Ama sofre chora” e “Zap Zum”, de Pabllo Vittar; “Bonequinha”, Glória Groove; “Joga Bunda”, Aretuza, com participação de Pabllo Vittar e Glória Groove; “Tombei” de Karol Conká; “Atenção”, Luiza Sonza e Pedro Sampaio; “*We are the champions*” do Queen; “Vai, Luan” da Mc Moana; “Tremendo Vacilão” da Perlla; “Elevador”, de Ana Carolina; “Arregaçada”, da Banda Uó.
- Memes recortados de produções midiáticas: Meninas Super Poderosas; *Game of Thrones*; *Frozen*; O Rei Leão; *RuPaul’s Drag Race*; Big Brother Brasil; *Steven Universe*.

Destaca-se que a produção/referência da maioria dos memes utilizados pelos participantes da pesquisa se articula com experiências e vivências de pessoas LGBTQIA+ ou que são referência cultural para a comunidade. Neste sentido, compreende-se que a forma como as pessoas estão posicionadas da rede vão constituindo o acesso a determinados elementos semióticos e culturais de formas distintas para as pessoas. Embora estejam situadas em várias redes em conexão (articuladas e interligadas), a subjetividade de cada pessoa e as suas interações que elas desenvolvem com outras pessoas vão possibilitar uma multiplicidade de posicionamentos e articulações com os vários elementos culturais que compõem a matriz sócio-histórica.

Os recursos simbólicos, corroborando com o conceito dos memes, ajudam a reforçar uma ou mais ideias que são trazidas por meio da linguagem e potencializada com o uso das referências compreendidas pelo grupo. O meme só cumpre com a sua função quando as pessoas presentes no campo interativo dialógico compartilham os mesmos elementos presentes na rede, pois ao participar da (re)produção do meme quando ele é utilizado, é possível compreender os significados que estão sendo evocados. Caso o meme utilizado na

comunicação do grupo não seja compreendido pelas demais pessoas em interação, a ideia não faz sentido e, conseqüentemente, não se propague.

Chagas *et al.* (2017) também destacam que os memes compõem uma estratégia que se utiliza dos elementos da cultura popular como uma forma de expressar uma opinião ou de se posicionar politicamente, compartilhando uma unidade de comunicação que possui elementos fortes que facilitam a sua replicação e imitação. Por sua vez, os memes contrastam e competem entre a radicalização e a disputa retórico-discursiva de grupos sociais em torno das reivindicações e das críticas realizadas sobretudo nas plataformas de mídias sociais.

Como um gênero de comunicação, os memes possuem algumas características específicas em sua construção como a utilização do humor, linguagem simples e ideias céleres. Conseqüentemente, os memes vão se tornando facilmente reproduzidos e replicados (no sentido de modificados e ajustados) a partir do grupo e do contexto em que ele é utilizado, podendo deixar de ser um elemento pertencente apenas a microcultura de um grupo e passar a pertencer a macrocultura – inclusive de várias sociedades.

Os elementos macroculturais compartilhados pelo grupo como músicas, memes, referências da cultura LGBTQIA+ e o próprio jogo vão fornecendo conteúdos que servem para a criação coletiva de um enredo de brincadeira entre os jogadores do grupo, sem necessariamente reproduzir o enredo original das histórias dos personagens do jogo. Ao longo das gravações, ocorrem processos de ressignificação dos conteúdos que se entremeiam nos diversos elementos da rede que são acionados simultaneamente, fazendo com que as histórias sejam subvertidas e adequadas para contemplar as vivências das pessoas LGBTQIA+.

Isto só é possível, porque a presença da macrocultura na interação do grupo é negociada por meio dos posicionamentos, papéis e valores que se articulam entre as regras baseadas em conhecimento social e grupal. Nesta arena de embates semióticos, os valores e conceitos da macrocultura trazidos para a brincadeira são objetos de questionamentos e reflexões, possibilitando a reelaboração ou fortalecimento de conceitos, dependendo da interação entre os participantes do grupo. Os episódios a seguir apresentam reflexões sobre os valores, comportamentos e experiências dos participantes com os demais jogadores do LoL.

Episódio #5: A dificuldade de jogar em equipe (Sessão 5)

{Nami, Seraphine e Sona estavam jogando uma partida ranqueada, utilizando Yorick (Topo), Senna (Suporte) e Caitlyn (ADC). Outros dois jogadores desconhecidos, porém amigos no jogo, estavam utilizando Blitzcrank (Mid) e Warwick (Selva). Warwick estava tendo um

baixo desempenho e não estava ajudando a equipe, além de estar fazendo os objetivos sozinho e sem observar a dinâmica de posicionamento entre os jogadores. Após o time inimigo eliminar todos os jogadores, exceto o Warwick, Nami se irrita no chat}

*Nami – *jg* *inutil**

*Warwick – *oq?**

*Nami – *quero mais jogar nao**

*Blitzcranck – *se ta pingando oque ai o** [pingar é uma forma de comunicação rápida entre os jogadores da mesma equipe, informando posicionamentos, intenções e solicitações de ajuda. No entanto, o símbolo de interrogação, que deveria informar o desaparecimento de jogadores inimigos, é mais comumente utilizado para questionar as jogadas dos jogadores aliados] **4/7** [faz alusão ao número de abates e eliminações da Caitlyn, questionando ele estar negativo] **kkk**

*Nami – *o seu duooo**

*Blitzcranck – *se é burro feito pote e quer falar de quem irmão* *quer lutar toda hora**

*Nami – *kkkkkk* *seu duo* *é ruim* *e fim**

Seraphine – A dificuldade, meu amigo, de jogar em equipe é grande, viu?

*Blitzcranck – *2/4** [número de abates e eliminações do Yorick]

*Warwick – *adc q n farma* *quer falar bosta**

Nami – Não quero mais ganhar esse game, não. Eu tô bem de ‘buenas’. Não merecem

Seraphine – Eu não vou ajudar mais não

*Nami – *quero mais não* *voces que ganhem* *kkkk**

*Blitzcranck – *se é uma anta* *ta sozinho entrando no fog* *kkkkkk* *reportem o top**

Nami – Ganhei a minha lane [do inglês, significa rota] e os caras não ajudam

Sona – E a gente achando que o Blitz ia trollar [devido o jogador ter escolhido um personagem tipicamente suporte para ir na rota do meio]

Nami – Ele tá duo com o WW, então os dois estão trollando

(...)

Sona – Dá para fazer Baron, não dá não?

Nami – Até dá, mas o WW tá voltando. Deixa, ele não vai. Eles não seguem nenhuma call [do inglês, chamada]

Seraphine – Não...

Nami – Então, assim, eles não querem ganhar, na verdade. Estão putinhos, porque a gente falou que eles jogam mal e eles estão fazendo merda

Esse episódio exemplifica uma dinâmica intergrupala de nós contra eles (endogrupo *versus* exogrupo). Mesmo estando na mesma equipe, na maioria das vezes, os jogadores tendem a ajudar os amigos em detrimento dos demais jogadores. Embora haja comunicações para coordenar os esforços da equipe, como solicitação de ajuda e tentativas de focar em conseguir os objetivos do jogo necessários para alcançar a vitória, existem jogadores que se importam apenas em conseguir eliminar campeões inimigos e agem de forma individualista.

Neste recorte, é possível observar que existem comportamentos que evidenciam uma relação de amizade dos jogadores Blitzcranck e Warwick (denominado como duo), por exemplo: estarem jogado de maneira mais próxima e se defenderem das acusações dos demais

jogadores, mesmo quando o Warwick cometia erros durante o jogo, como fazer dragões sozinho e com o time morto ou não auxiliar o time em momentos de embate entre as duas equipes. Da mesma forma, esse funcionamento de defesa dos membros do grupo é observado entre os participantes da pesquisa. Percebe-se que por se conhecerem e terem uma relação de amizade, os apontamentos das falhas dos outros jogadores da mesma equipe são expressos de forma mais rígida e julgadora, ao mesmo tempo que os defeitos cometidos pelos amigos são minimizados, motivo de gozação e brincadeira.

Assim, a valorização do endogrupo em detrimento do exogrupo é observada nas dinâmicas entre os jogadores que tentam defender as pessoas que consideram pertencer ao seu grupo. Dos dois lados se observa a utilização de xingamentos, como inútil, burro e anta, evidenciando uma dinâmica de violências que são proferidas ao longo das partidas, causando ainda mais estresse entre os jogadores. No entanto, de ambos os grupos, os jogadores afirmam que irão reportar os jogadores pelas ofensas e pelos comportamentos considerados *trollagem*.

Ressalta-se que o desempenho negativo durante uma partida pode ser resultante de uma série de fatores que envolvem o jogador e o seu equipamento, por exemplo, cansaço devido a uma longa jornada de trabalho; problemas de saúde; situações no ambiente em que o jogador se encontra que podem ocorrer, demandando uma atenção fora do jogo; enfrentar um campeão adversário que não consegue lidar tão bem; dificuldade na conectividade com o servidor do jogo; oscilação na velocidade da internet; e tantas outras. Não há como os demais jogadores terem ciência sobre o real motivo do baixo desempenho de um jogador; no entanto há uma cobrança para que sua atuação seja positiva para contribuir para o alcance da vitória do time.

Ter este olhar para além do que é observado na partida ajuda a humanizar o jogador que está do outro lado da tela, da mesma forma como os participantes tinham um posicionamento permissivo em tolerar falhas dos amigos. Por outro lado, o baixo desempenho de alguns jogadores não é justificativa para explicar o fato de haver comportamentos tóxicos, como xingamentos e discursos de ódio no jogo. Este fenômeno é discutido no episódio a seguir.

Episódio #6: Eu não vou passar raiva nem me estressar (Sessão 2)

Seraphine – Ai, meu deus... Passar raiva em ranked

Qiyana – É ranked, né? É flex, né?

Seraphine – É flex

Qiyana – Flex, eu tô Bronze IV. Nossa, eu procurando o meu celular agora... [coloca a mão na boca ao perceber que o celular estava sendo usado para realizar a videochamada]

Seraphine – Acho que eu nem tenho. Esse ano eu joguei pouquíssimo ranqueada. Justamente para evitar estresse, porque eu tô num momento em que minha vida acadêmica já dá tanto estresse [risos] que eu não quero...

Sona – Que eu não preciso de mais um

Seraphine – Não, não... [balança a cabeça negativamente e ri] Não, mas realmente é uma coisa que eu tenho evitado, principalmente no LoL, ultimamente... Eu não fechei o chat, porque muita gente fecha o chat, mas eu deixo as bombas rolarem lá. Tipo, a galera xinga e eu: não vou responder...

Sona – Eu faço a egípcia também

Seraphine – É, porque na época em que eu respondendo e ficava me trocando... Oxe, eu me estressava muito. Já desinstalei o LoL, tipo, já chorei no LoD: “eu não aguento mais, jogo tóxico e tudo mais [Qiyana gargalha]

Qiyana – Ai depois, vindo de passinho em passinho jogando LoL

Sona – Volta o cão arrependido com a rabo entre as pernas

Seraphine – Não, parece que é isso: muita gente volta...

Qiyana – Eu vi no outro dia que uma menina falando sobre o LoL que é uma comunidade... O LoL, o problema do LoL é a comunidade que é muito tóxica. O pessoal diz que no Free Fire, nesses outros jogos, o pessoal que... Por exemplo, tá entrando uma pessoa nova agora, ao invés de criticar, eles ficam ajudando: “ah, tem que fazer isso, tem que fazer aquilo, aquilo outro”. Mas não, no LoL não, ninguém quer saber se é bom ou se é ruim. Taca o foda-se.

Seraphine – Ah, aí eu começo a xingar. Aí eu tava muito nesse movimento de, tipo, a galera te xingava e aí eu entrava nessa lógica e xingava também e virava aquela agressão mútua.

Porque, enfim... Você começa a se estressar com aquilo ou... Principalmente em ranqueada, aí eu disse: “eu não vou jogar ranqueada, eu não vou me estressar e também não vou ficar falando no chat, ficar evitando esses conflitos. Tipo, se eu encontrar uma situação que me desagrade, seja xingamento tóxico ou seja homofobia ou tudo mais, aí eu só digo lá:

“reporta fulaninho” pra já... E assim, eu ainda penso duas vezes, porque às vezes quando você coloca “reporta fulaninho”, ainda a galera do outro time fala: “não vou reportar não”. Tipo, zoando com a sua cara. É por isso que eu pego um abuso de LoL

Qiyana – Não, eu acho que o LoL tinha que ser mais rigoroso em questão disso aqui

Seraphine – Ah, mas não [balança a cabeça negativamente, reconhecendo que o jogo não seria mais rigoroso]

Qiyana – Eu já sofri... Olha, só, pra ter uma noção, acho que eu não contei para a Sona. O cara fez um racismo comigo, sendo que eu sou branco. Ele nem sequer sabia a minha cor de pele. Ele automaticamente foi racista, sem saber, entendeu? Tipo assim, é tão enraizado que ele chegou, cometeu o ato racista, sem saber a minha cor. Só porque ele achou que eu joguei mal. Eu falei: “gente...”

Seraphine – Mas é porque tá na lógica de que se você joga mal, você é uma pessoa inferior [faz aspas com os dedos] e queira ou não, na nossa sociedade, ser inferior é uma pessoa negra, por exemplo

Qiyana – Isso é verdade, exatamente

Sona – Pode ser o fato de você é ruim, pode ser o fato da pessoa ser melhor que você e não tem nada de mal nisso

Neste episódio, a atitude negativa com relação às partidas ranqueadas é aprofundada. Para além das dificuldades enfrentadas com os jogadores *trolls*, que não colaboram com os demais jogadores da equipe, os participantes destacam a ocorrência de outros comportamentos antidesportivos como xingamentos, discriminações e discursos de ódio contra minorias sociais. Também são apontadas estratégias utilizadas pelos jogadores para evitar situações que possam desestabilizar o jogador e prejudicar a experiência de jogo.

É apontado que o estresse provocado pelas situações em que envolvem jogadores *trolls* e tóxicos repercute negativamente, pois incita que os jogadores realizem trocas de xingamentos entre eles, desmotiva os jogadores a se esforçarem durante as partidas e reflete no descontentamento de jogar LoL. A experiência desejada ao jogar deveria se divertir e aliviar as tensões das rotinas da vida adulta, porém os jogadores precisam lidar constantemente com comportamentos que atrapalham o desenvolvimento do jogo.

Bloquear o chat, evitando receber mensagens de outros jogadores ao longo da partida; pedir para que os outros jogadores reportem um outro por comportamento tóxico; evitar ou não jogar partidas ranqueada, tentando fugir de partidas onde há uma alta carga de competitividade, e até desinstalar o jogo por um tempo foram estratégias citadas pelos participantes para minimizar os impactos prejudiciais associados à comunidade de jogadores do LoL. Ao mesmo tempo, também é discutido sobre a ineficiência do próprio jogo em lidar com jogadores que atrapalham o bom funcionamento das partidas.

Os participantes também apontam que os comportamentos tóxicos são uma das características da comunidade do LoL, fazendo comparações com as práticas mais amistosas de outras comunidades de jogos. As agressões existentes no LoL se tornam uma conduta banalizada pelos jogadores, uma vez que há recorrência de situações de violência dentro do jogo e nas comunidades de jogadores sem que a Riot Games consiga coibir de forma efetiva os comportamentos tóxicos tampouco apresentar detalhamento sobre a política de punição contra jogadores que cometem violações.

Além dos xingamentos, situações em que envolviam discursos de ódio, como racismo e homofobia, foram trazidos nas falas dos participantes. Os participantes apontam que este tipo de prática discriminatória é realizado contra outros jogadores sem saber quem está do outro lado. Os estigmas associados a minorias sociais são utilizados com o intuito de rebaixar os outros jogadores, mesmo que eles não façam parte de algum grupo minoritário.

O fundamento para que esta prática ocorra no jogo é a inferiorização dos jogadores que apresentam baixo desempenho nos jogos. No entanto, é preciso ressaltar que a eficiência do jogador também está atrelada à competência do jogador adversário, não sendo uma questão individual, mas relacional entre os jogadores aliados e adversários durante a partida. Os participantes vão compartilhando a compreensão das possíveis causas para ocorrerem xingamentos pautados em discursos de ódio, destacando este tipo de ação como uma forma de agressão aos outros jogadores por não estarem jogando bem. No entanto, Cansiz e Akça (2024) apontam que os insultos são uma prática presente no LoL que independe do desempenho do jogador alvo de violência, ocorrendo mesmo que a sua atuação seja positiva.

Os comportamentos tóxicos nos jogos digitais são facilitados pelo anonimato, bem como pelas diferenças espaciais e temporais, tornando mais fáceis a execução de ações violentas, como uso de palavrões, insultos e comentários depreciativos ao jogador e seus familiares. A repercussão destes atos pode causar ansiedade, estresse e diminuição da autoestima nas pessoas que sofrem os ataques nos jogos (Cansiz; Akça; 2024).

Neste sentido, a busca de reunião por pessoas que compartilham as mesmas experiências dentro e fora do jogo parece ser uma estratégia possível para evitar ataques de pessoas desconhecidas, sobretudo quando se trata de questões relacionadas a preconceito e a discriminação, duas práticas violentas bastante recorrentes contra pessoas LGBTQIA+. No entanto, nem sempre as relações interpessoais das pessoas que fazem parte da comunidade são pautadas no suporte, no acolhimento e no apoio aos demais membros pertencentes a minorias sociais.

Episódio #7: Sobre os trolls e o League of Divas (Sessão 1)

Seraphine – Eu tô impressionado! Vocês prata e eu parei de jogar ranqueada, porque é muito estresse. Mas eu fiquei no bronze e temos um ouro entre nós [referência a Nami]. Eu fiquei: nossa!

Nami – Ai, gente...

Sona – A gente tá na luta

Qiyana – Quem tá ouro?

Sona – Amiga, não é por habilidade não, é por insistência.

Seraphine – Não, eu sei. Mas é muito estressante. Eu não consigo, tipo. Eu não tenho paciência não, gente.

Nami – É estressante mesmo, Seraphine

Sona – É muito!

Seraphine – Eu jogo muito sozinho então assim a probabilidade de você pegar troll é muito grande.

Qiyana – Ah, é! É quatro vezes, neh?

Seraphine – Exato!

Nami – Para, Qiyana, dá gatilho! [risos]
Sona – A minha é cinco vezes. A louca!
Seraphine – O pior é que... Já teve momentos que... Aquele momento de desespero e aí coloquei lá o chorar miçangas lá no LoD e assim...
Nami – O LoD é o... [cara de nojo]
Sona – Chorar miçangas?
Seraphine – O câncer, neh? Porque aquela... [imitando cara de pessoa soberba] “Não, porque você está aí onde você está, porque você é ruim”. Ou “então porque você não carrega”. É um jogo de equipe!
Sona – Ah, vá pra puta que te pariu!
Qiyana – Exatamente!
Nami – Gente, é! Eu acho que o LoD tem que melhorar, sabe? Eu acho um lugar tóxico.
Qiyana – Sendo que você não é nem, tipo, metade da equipe. Você é vinte por cento.
Nami – Isso!
Seraphine – Vinte por cento! E assim, eu costumo jogar de suporte e suporte ainda não carrega!

O episódio acima apresenta uma discussão sobre a dificuldade de ascensão de elo no jogo. Os elos são uma forma de classificação hierárquica que separa os jogadores pelos desempenhos da equipe apresentados nas partidas ranqueadas. O desejo por alcançar elos mais altos, especialmente o ouro, ocorre devido ao interesse de ganhar a *skin* vitoriosa (adquirida apenas pelos jogadores que conseguem terminar a temporada anual em elos iguais ou superiores ao ouro) e, por conseguinte, obter um destaque com relação aos demais jogadores. No entanto, a dificuldade de alcançar sucesso nesta escalada por elos de maior prestígio se apresenta na forma de companheiros de equipe: jogadores que apresentam comportamentos de *trolls*, seja não colaborando com a equipe ou atrapalhando os demais jogadores durante as partidas.

Além disso, o discurso dos participantes evidencia que existe uma falta de empatia de algumas pessoas em querer ajudar ou compreender que o desempenho no LoL não é individual. Por se tratar de um jogo de equipe, em que cada pessoa assume uma função durante a partida, é preciso que haja coordenação e trabalho em equipe para conseguir vencer a partida. Entretanto, muitas vezes o discurso meritocrático de que o desempenho do jogador só depende dele mesmo é acionado pela comunidade para justificar o elo que cada jogador ocupa, desconsiderando outros fatores como os *trolls* no jogo.

No diálogo desenvolvido pelos participantes, é discutido sobre o LoD, grupo destinado a reunir principalmente jogadores de LoL da comunidade LGBTQIA+, que deveria se apresentar como um espaço mais inclusivo e acolhedor para os jogadores, mas acaba sendo mais um local tóxico para a comunidade de jogadores. Embora não haja um detalhamento

sobre todos os motivos de considerarem o LoD um ambiente problemático, os participantes destacam a ausência de empatia e companheirismo de pessoas que vivenciam as mesmas dificuldades de pertencer a comunidade de jogadores do LoL.

Carvalho, Cappelli e Pimentel (2018) apontam que, por mais que o LoD e outros grupos que reúnem minorias sociais possuam regras contra discriminações e opressões contra grupos minoritários, são constantemente realizados comentários e postagens com teor sexista. Enquanto foi observado que as mulheres dos grupos costumavam publicar e comentar sobre as violências sexistas sofrida dentro e fora dos grupos, eram os homens que faziam publicações que invalidavam as críticas femininas, defendiam a liberdade artística de representação hiper sexualizada das mulheres nos jogos e clamavam por mais feminilidade para determinadas personagens consideradas menos femininas.

Episódio #8: A preocupação da Riot (Sessão 2)

Qiyana – Nossa, outra coisa que eu fico muito puto é assim, quando o jogo, a gente tá perdendo o jogo, as pessoas não entendem que: tá perdendo? Joga recuado e farma. Eles não entendem isso. Eles estão perdendo e eles querem uma team fight [expressão do inglês que significa luta de equipe, quando jogadores das duas equipes se enfrentam em um determinado local do mapa], ganhar uma fight para depois ganhar o jogo. Não é assim, gente. Não tem como você tá perdendo e ganhar o jogo numa fight. Isso acontece, mas tipo, é muito difícil. Joga de boa, farma aí até teu time ficar forte para ganhar, ora.

Seraphine – É aquele pensamento individual de...

Qiyana – Muito!

Seraphine – E também é muito aquele pensamento do “foda-se”, né? A galera pega e “ah, eu tô perdendo, é só um jogo, foda-se. Mas só que tipo, tem outras pessoas jogando, querendo ganhar, se esforçando para poder ganhar e aí... Sei lá, me chateia, sabe? Eu acho que tem jogos que, sei lá, ARAM que dá para pessoa não tiltar [expressão aportuguesada utilizada na comunidade gamer que tem o mesmo significado de “se estressar”] tanto, mas ranqueada que vale ponto e tudo mais e a galera jogando desse jeito é...

Qiyana – Eu acho também que tipo... É porque todo jogo tem esse negócio de ranqueada. Tem o normal game e a ranqueada, eu acho que não... Sei lá... Eu acho que não tinha que ter esse negócio de normal game e ranqueada. Porque a pessoa fica muito bitolada nesse negócio de “é ranqueada!”

Seraphine – Uhm-hum

Sona – Nisso eu gosto do DBD [Dead By Daylight, jogo que se assemelha a um esconde-esconde, em que um grupo de jogadores tem que escapar de um assassino, também controlado por um jogador] também. Jogo é jogo e não importa se é ranqueada ou se é coisa, você ganha ponto e sobe de ranque do mesmo jeito. A ranqueada lá só te qualifica à categoria dos jogadores que irão jogar com você, para ele igualar.

Qiyana – Então, sei lá... O LoL só quer saber de fazer skin bonitinha pras yag [gay escrito ao contrário, uma forma que a comunidade LGBTQIA+ encontrou para burlar o algoritmo das

plataformas de mídias sociais que banem comentários e usuários que utilizam a palavra gay] comprar.

Sona – E a gente faz o quê? Compra!

Qiyana – Compra!

Seraphine – Uhm-hum

Como observado nos episódios 5; 6 e 7, jogar LoL sozinho é uma forma de maximizar encontrar jogadores tóxicos e *trolls* nas partidas. De forma geral, a comunidade do jogo se posiciona de forma individualista e agressiva com os próprios jogadores. Os interesses coletivos são postos abaixo dos interesses individuais, os jogadores entram nas partidas – até mesmo na ranqueada que vale pontuação para aumentar o elo – sem se preocupar se vai prejudicar o jogo das demais pessoas.

Por mais que haja pessoas que tentam coordenar as partidas, dando comando e tentando ajudar as outras pessoas da equipe que não estão tendo um desempenho tão positivo, parece sempre haver pessoas que não se importam com os esforços alheios e não se importam em estar realizando comportamento tóxicos. Por sua vez, esses comportamentos acabam sendo reforçados quando não há uma punição efetiva realizada pela empresa produtora do LoL. Os jogadores se veem sem ferramentas oficiais para combater situações desagradáveis e tampouco se sentem acolhidos por subgrupos da comunidade, como é o caso do LoD.

Embora não seja explicitamente dito, jogar com amigos parece ser uma estratégia de resistência e negociação eficiente para continuar a jogar e evitar situações desagradáveis como xingamentos, insultos, discursos de ódio e jogadores *trolls*. Observa-se que, além das brincadeiras entre os jogadores, que minimizam os estresses provocados pelo jogo, há uma diminuição da pressão em apresentar um desempenho positivo, sendo possível compreender que nem sempre os jogadores serão capazes de vencer suas rotas individualmente.

Por meio da comunicação fora do jogo, é possível informar aos demais as dificuldades, as oportunidades e manifestar comandos de forma mais rápida e assertiva. Devido à demora para digitar no chat, inclusive sendo impossibilitado de usar as habilidades dos campeões, os jogadores acabam reduzindo os recursos comunicacionais e evitando compreender a situação dos demais membros da equipe. Há ainda uma dificuldade de ficar observando todas as informações que vão aparecendo no chat devido à alta dinamicidade do jogo. Isto pode acabar resultando na perda de alguma informação repassada por outro jogador e acabar prejudicando o jogo da equipe.

Ademais, quando há uma relação de conhecimento sobre as pessoas com quem se está jogando na equipe, compreende-se que existe uma necessidade de manejo das relações sociais. Quando o jogador é desconhecido, conseqüentemente, não há necessidade de manutenção de nenhum vínculo, não é construída nenhuma relação social. Desta forma, depreende-se que a presença ou ausência de vínculo entre jogadores determina a forma como o tratamento e comportamento será desenvolvido durante as partidas de jogos digitais.

Eklund (2015) aponta que jogadores do gênero masculino tendem a jogar mais com amigos em relação às mulheres. A autora ainda aponta que, embora a quantidade de amigos se reduza ao longo da vida, jogar é uma forma de socializar com os amigos, transformando o jogo em uma atividade de lazer, como um *hobby*. Por outro lado, foi observado que jogar com pessoas desconhecidas era uma forma encontrada pelos jogadores que queriam dedicar uma grande quantidade de tempo nos jogos digitais.

A partir da leitura das obras de Foucault, Cardoso Jr. e Naldinho (2009) afirmam que a amizade pode ser considerada uma estratégia de resistência extremamente perigosa para o biopoder subjetivante, visto que vai de encontro a lógica individualizante padronizada que é imposta por este poder. Em tempos de desconexões e relações líquidas (Bauman, 2004), que se traduzem exatamente na lógica de funcionamento dos jogos digitais online da atualidade, em que não se conhece mais a pessoa com quem joga e a fragilidade dos laços humanos se torna evidente, ter uma rede de relacionamentos em que é possível desenvolver interações que vão além do jogo se torna também uma forma de resistência a um sistema que individualiza as pessoas.

Episódio #9: Vou reportar vocês (Sessão 2)

{Durante uma partida de Normal game, Qiyana está jogando com a Jinx (ADC) e Seraphine está jogando com a própria campeã (Suporte). Um jogador aleatório está jogando no mesmo time como Master Yi (Jungle), porém está apresentando um desempenho ruim pela perspectiva dos participantes da pesquisa. Após Seraphine e Qiyana saírem da rota inferior e ajudarem o Master Yi a matar os monstros da selva, eles avançam para a rota do meio para auxiliar a Sona, que está jogando de Veigar (Mid). Antes de chegarem, Qiyana atira no pinstouro [fruta presente na selva que é explosiva, ao ser acionada ela lança os campeões próximos para várias direções], fazendo com que Seraphine seja jogada em direção a três campeões do time inimigo}

Qiyana – [após atirar no pinstouro] *Nãoooo!*

Seraphine – [após ser jogada aos inimigos, cercada e morta] – *O queee?*

Qiyana – [rindo] *Tu viiu? Tu foi para o outro lado*

Seraphine – *Minha gente... Me mataram* [coloca a mão na boca, incrédulo]

Qiyana – [ainda rindo] *Eu tô rindo porque quando eu fui estourar o pinstouro foi para o outro lado*

Seraphine – [começa a rir da situação] *Essas são as amizades...*
Sona – *Eu reportava. Junto com o Master* [também começa a rir]
Seraphine – [fala brincando] *Vou reportar! Trooooooll, Troll!*

Neste recorte, é possível perceber novamente a diferença do tratamento entre desempenhos de jogadores no jogo. Aqui evidencia-se como as relações de afeto contribuem para uma percepção empática e compreensiva para situações de erros dos jogadores ao longo de uma partida. Os participantes já haviam falado negativamente do desempenho do Master Yi, afirmando que ele não colaborava com os demais jogadores, por ter dito que iria pegar um campeão que não sabia jogar em uma partida ranqueada e por ser eliminado várias vezes pelo time adversário (comportamentos associados aos jogadores *trolls*).

Conhecer e identificar um jogador contribui para a compreensão da situação que leva o jogador a cometer erros ao longo da partida. Em outras partidas, os outros participantes da pesquisa tiveram desempenhos negativos e, na dinâmica capturada na construção dos dados não houve culpabilização de nenhum dos jogadores do grupo. No entanto, a mesma compreensão não era apresentada para os jogadores que não eram conhecidos pelos participantes.

A maneira como o jogo funciona faz com que os jogadores interajam com pessoas desconhecidas e, conseqüentemente, dificulte a construção de vínculos entre eles. Pode-se considerar que as equipes formadas nas partidas de LoL se assemelham ao conceito de grupo de trabalho (Lewin, 1965), em que, a princípio, os jogadores têm o objetivo de ganhar o jogo – sendo que essa premissa nem sempre é verdadeira, muitas vezes os jogadores possuem objetivos individuais e não coletivos. Na maioria das vezes, os desentendimentos entre os jogadores costumam ocorrer devido à ausência de conhecimento sobre a intencionalidade dos demais membros da equipe e ao julgamento do desempenho de cada um ao longo da partida.

Esta dinâmica muda quando os jogadores da equipe se conhecem, possibilitando explicitar melhor a comunicação e a intenção ao longo da partida. Além disso, ter um desempenho ruim ou perder uma partida torna-se um motivo de gozação e piada no grupo, desempenhando um papel de fortalecimento das relações de afeto e não como uma forma de depreciar o outro jogador. Ao jogar com amigos, as situações de estresse e de agressões verbais apresentadas no episódio 5 e relatadas pelos jogadores nos episódios 6 e 8 são minimizadas e substituídas por momentos de diversão e companheirismo, reduzindo o impacto negativo das ações de outros jogadores fora da equipe.

Consequentemente, ter um grupo com jogadores que compartilha os mesmos problemas na cultura de jogos digitais parece funcionar como uma maneira de aglutinação de identidades – neste caso homens gays e jogadores de LoL, resultando na identidade *gaymer*. No mesmo sentido, a construção de identidade é perpassada por processos de significação, da compreensão de que o outro é igual a mim. Contudo, a significação não é apenas um campo da linguagem, ela é constituída pela corporeidade e pelas emoções – são essas instâncias que possibilitam a construção do significado sobre quem nós somos, quem é o outro (alteridade) e que mundo é este que vivemos (Furlan, 2004).

Guegan, Moliner e Buisine (2015) destacam a existência de elementos que fundamentam a estrutura da identidade social de ser jogador e ser membro de um grupo de jogadores organizados (também denominados na cultura de jogos digitais como guilda). Os achados do estudo feito pelos autores revelam que ao jogar online, os jogadores podem envolver-se com outros pares e tornar-se membro de um grupo, contribuindo diretamente para construir uma identidade social.

Eklund (2015) também salienta o aspecto positivo das relações que os jogadores possuem com outros membros, especialmente amigos, afetando as práticas, os significados e o envolvimento com os jogos. Embora alguns teóricos do campo social possam considerar esses grupos sociais como artificiais, eles estão conectados, mesmo estando geograficamente distantes ou nunca terem se encontrado pessoalmente. Ao moldarem a percepção de si mesmos e dos outros membros do grupo no contexto dos jogos digitais, os jogadores se tornam parte de uma identidade social (Guegan; Moliner; Buisine, 2015).

Sendo assim, a noção de pertencimento está imbricada nas relações dos jogadores que são constituídas por meio das conexões digitais e na atitude que eles possuem com relação ao jogo. Por sua vez, na perspectiva da RedSig, o modo como o desenvolvimento é circunscrito irá depender da multiplicidade e dos significados que são produzidos na articulação dos elementos da matriz sócio-histórica conectados às várias pessoas em interação dentro de contextos específicos, que estão em constante mudança de acordo com o tempo e dos acontecimentos (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004). Quando observadas as situações apresentadas nas videograções, percebe-se uma forte dinâmica interacional do grupo pesquisado – sendo compreendida como uma estratégia de resistência e negociação que possibilita a presença de jogadores gays no LoL.

O enredamento, é um tipo específico de circunscritor que tem sido compreendido como “um circuito preferencial das conexões da RedSig que se reapresenta com mais

intensidade na história interacional das pessoas” (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004, p.93). No entanto, nessa configuração há uma maior rigidez e repetição de posições e comportamentos que se repetem ao longo do tempo. Conseqüentemente, a pessoa apresenta pouco controle e capacidade de agenciamento, assumindo um papel atitudinal de forma assujeitada (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

As autoras ainda complementam que as pessoas em situação de enredamento acabam submergindo em um fluxo recorrente de ações permeadas por significações e emoções que evidenciam um certo padrão de relacionamento na articulação dos diferentes significados e sentidos presentes numa determinada situação. Esses comportamentos se mostram de maneira discursiva por meio de gestos e comunicação verbal das pessoas em interação, estabelecendo um campo de significação predominante no qual outras significações se articulam e orbitam (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

O enredamento, por sua vez, é uma forma específica de circunscritor. Este é compreendido na perspectiva da RedSig como “configurações que tendem a emergir mais facilmente como figura, com exclusão de outras, demarcando assim certas possibilidades e limites aos processos de significação e aos papéis ou posições a serem atribuídos ou assumidos pelas pessoas nas situações” (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004, p. 21), capazes de impulsionar determinadas aquisições e significações ao mesmo tempo que interdita outras. A RedSig compreende que a flexibilidade e dinamicidade da rede em associação com o caráter ambivalente dos circunscritores refletem na possibilidade de criação de novos significados e comportamentos, bem como na continuidade e persistência destes no processo desenvolvimental.

Desta forma, os circunscritores possuem sempre um caráter construtivo e ao mesmo tempo conformador, sendo sempre situacionais e intimamente ligados ao momento interativo, podendo alguns ter mais ou menos peso na situação. A própria metáfora de rede traz em sua concepção a complexidade dos processos de desenvolvimento, bem como sua flexibilidade e dinâmica, as suas transformações e as delimitações que envolvem o processo de desenvolvimento humano, permeado pelas construções de significado e sentido (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

Portanto, aqui se propõe uma nova compreensão teórica do conceito de enredamento, tendo como foco as múltiplas possibilidades de relações interacionais entre as pessoas e as emoções que podem suscitar – ao contrário do que a conceituação original preconiza – posições e comportamentos que possibilitam agenciamento, resistência e negociação por meio

da construção de conexão de interação preferencial com uma pessoa ou grupo de pessoas. O resultado observado nas videograções explicita uma dinâmica interacional que traz possibilidades de existência e resistência em contextos em que há violências e opressões.

Assim, compreende-se o enredamento também como conexões privilegiadas que são articuladas mediante as relações de afeto entre as pessoas, sendo capazes de mobilizar emoções e comportamentos, possibilitando que sejam assumidos papéis e posicionamentos que propiciem subverter contextos em que existem limitações. Consequentemente, as pessoas vinculadas nesta rede encontram sinergia e apoio para conseguirem transformar o meio e criar significados novos por meio da afetividade.

Trata-se, portanto, de uma rede de apoio entre pessoas que compartilham um campo de significados semelhantes que se conectam entre elas, potencializando as formas de agenciamento e resistência ante a situações de dificuldade. Esta rede impede que as pessoas ocupem posicionamentos de fragilidade e possibilitem desempenhar o papel de protagonista da própria história. Nessa configuração, embora as pessoas possuam uma relação de interdependência, existe autonomia individual e desejo de estar junto e pertencer à rede. A relação construída no campo interativo dialógico estabelece o interesse pelo outro como uma forma de impulsionar a capacidade de mobilização social, impedindo que as pessoas se desestabilizem e caiam diante das adversidades no processo do desenvolvimento.

Neste sentido, ao repensar a metáfora da rede contida na ideia do enredamento – objeto que prende, impossibilita e enrijece, obrigado a pessoa a repetir comportamentos e posicionamentos –, transformando em uma rede que conecta, articula e protege as pessoas em um círculo de afeto, aproxima-se de algumas interações sociais que são permitidas pelas tecnologias digitais e a internet, contribuindo para o desenvolvimento de relações baseadas na solidariedade, intimidade e afetividade. Os vínculos construídos neste processo interacional podem fomentar a noção de pertencimento a um grupo e, consequentemente, contribuir para adoção de uma identidade grupal (Guegan; Moliner; Buisine, 2015).

Compreende-se o afeto como forças vitais que persistem para além do aspecto emocional e que têm o poder de motivar as pessoas à ação, à reflexão e ao crescimento, podendo levar a agirem diante das situações, mas também se sentirem subjugadas (Seigworth; Gregg, 2010). Ahmed (2004), por sua vez, não faz distinção entre emoções, sentimentos e afetos, visto que para a análise sociológica realizada pela autora não são categorias fixas e rígidas. O seu objetivo é romper com a ideia binária entre razão e emoção, evidenciando as emoções como orientadores no processo de aproximação e distanciamento de corpos, os quais

são moldados em suas superfícies, adquirindo forma através da repetição de ações ao longo do tempo (Ahmed, 2004).

Por outro lado, Ahmed (2004) se debruça sobre o movimento dos afetos, em como eles circulam. A política dos afetos é compreendida a partir da questão ética de como ocorre o contato entre os corpos, com o mundo, e, nesse contato, como os afetos se difundem. Conseqüentemente, a reflexão sobre emoções e afetos perpassa pelos corpos e os impulsiona, levando em consideração o contexto social e as vivências das pessoas afetadas. Portanto, ao invés de apenas definir o que são afetos ou emoções, esta autora tem proposto uma análise de como as emoções circulam, se fixam, se movimentam, quais são suas ações e de que maneira influenciam as práticas das pessoas (Ahmed, 2004; 2012; 2017).

Carvalho (2005) traz discussões sobre vínculo e afetividade entre crianças e adultos no processo de desenvolvimento infantil, destacando que o vínculo tem como objetivo a busca pelo reconhecimento e afeto pelo outro. O vínculo surge como produto da interação de dois indivíduos da mesma espécie, ocorrendo uma relação afetiva quando eles tendem a se manter próximos entre si, mantendo a relação de proximidade ao longo do tempo (Bowlby, 1984).

Ainda de acordo com a Teoria do Apego, a construção de vínculo promove a segurança de si e do outro. Desse modo, não se trata apenas de um comportamento, mas de uma estratégia de sobrevivência. No entanto, ressalta-se que o interesse por se vincular a uma outra pessoa é uma característica da sociabilidade humana que permite a construção da identidade, assim como os processos de recorte e significação do mundo (Carvalho, 2005).

Para além da sobrevivência, o vínculo e o afeto são formas de estar e de se posicionar no mundo, permitindo que uma pessoa possa se constituir por meio da interação com o outro e com o meio em que vive. As brincadeiras são um exemplo de como os vínculos são estabelecidos e como os afetos são trocados pelas pessoas, movimentando emoções e significações sobre si, sobre os outros e sobre o mundo.

Por outro lado, os trabalhos realizados sob o olhar da perspectiva da RedSig têm apresentado processo de enredamento em situações de pessoas idosas em Instituições de Longa Permanência de Idosos (ILPI) (Gonçalves, 2019); adolescentes com restrições alimentares devido ao diagnóstico de diabetes mellitus tipo 1 (Ribeiro, 2019); adolescentes em cumprimento de medida socioeducativa (Souza; Menezes-Santos, 2010); mulheres com transtornos alimentares devido à pressão social pelo ideal de beleza representado pela magreza (Matos; Almeida, 2008); a extensão como uma atividade com maior capacidade de

ser reinstalada na pós-graduação (Bordignon, 2014). Todos os trabalhos citados apresentam o conceito de enredamento como um tipo de circunscritor limitador, conforme a compreensão original do conceito apresentada pelas autoras.

No entanto, a forma como o enredamento é analiticamente utilizado nos trabalhos privilegiam mais as circunstâncias e ambientes ao invés das dinâmicas de interações preferenciais pelas pessoas em desenvolvimento. Apenas nos trabalhos de Capestrani (2007), sobre os impactos na constituição subjetiva de profissionais de educação infantil, e Lira (2017), acerca de significações dos profissionais sobre cuidado, educação e vínculo com crianças, são facultados destaques às relações das pessoas quando abordado o conceito de enredamento.

É preciso destacar que algumas pessoas que ocupam os papéis de importância no processo de desenvolvimento, como familiares, amigos professores e cuidadores, grupos e movimentos sociais articulados, podem estar conectadas por meio do enredamento. São as dinâmicas de interação com essas pessoas, em contextos específicos que irão configurar situações de enredamento. Portanto, ao utilizar o conceito de enredamento, é preciso ter a noção de figura e fundo atrelada a este circunscritor – evidenciando os circuitos preferenciais entre pessoas que ocorrem em contextos específicos.

Por exemplo, nesta tese, há o reconhecimento que determinadas dinâmicas de interação entre pessoas só podem ocorrer da forma como elas acontecem devido às possibilidades trazidas pelas tecnologias digitais. Sendo assim, compreende-se que, ao lançar mão do conceito de enredamento, estas tecnologias irão propiciar um ambiente específico que circunscribe o processo de desenvolvimento das pessoas. O enredamento, conforme proposto aqui, se apresenta no campo interacional dialógico, por meio das brincadeiras, dos memes e das discussões que são fomentadas e fomentam processos de significação, que ocorrem em um contexto específico – a cultura de jogos digitais.

As brincadeiras realizadas pelos jogadores possuem um caráter ambíguo, as situações negativas (como a ausência de *skin* ou a derrota de uma partida, por exemplo) são gerenciadas pelos jogadores de forma cômica, lidando com o sofrimento de forma jocosa. O humor é uma característica bastante presente no cotidiano brasileiro, os memes representam muito bem como as situações negativas são apresentadas de forma cômica, diminuindo a sensação de sofrimento do acontecimento. Esse caráter ambíguo remonta a cultura brasileira da carnavalização (Bakhtin, 2010), em que mesmo havendo dor e infortúnios, o povo brasileiro prefere sorrir e acreditar em um futuro positivo (Halfeld, 2013).

Para além da cultura brasileira, os *gaymers* também incorporam elementos linguísticos tipicamente associados à cultura *drag queen*, como o deboche (também conhecido como *shade*) e a gozação (*toast*). Esses dois recursos são formas de falar sobre um assunto de forma irônica sem que seja recebido pela pessoa que é alvo se sinta violentada, pois a premissa é que, por mais que o conteúdo seja uma ‘verdade incômoda’, o contexto e o tom de brincadeira são utilizados para atenuar o que deseja ser falado.

A gozação, o deboche e a brincadeira parecem assumir um local de desconstrução da narrativa de que tudo irá acontecer de forma a ter um final feliz. Não como um recurso de que não há como alcançar a felicidade, mas como uma possibilidade de construir novas narrativas e novas formas de experiência que não coadunem com a hegemonia. Nesta perspectiva, o pensamento de Ahmed (2010), a qual afirma que existem potencialidades ao narrar a infelicidade nas relações queer. Ao trazer outras formas de experiências que se distanciam dos moldes normativos ocidentais de felicidade, é possível pontuar novas possibilidades sociais que também possam ser positivas e afirmativas para pessoas que não se encaixam nas narrativas de felicidade hegemônica.

Neste sentido, destaca-se o fracasso numa leitura *queer*, trazida por Halberstam (2020), tensiona a expectativa de sucesso e de uma narrativa de felicidade. Portanto, a partir dos dados apresentados, observa-se que o brincar é muito mais importante do que o vencer. Os jogadores compreendem que a derrota faz parte do ato de jogar, no entanto, eles lidam de forma jocosa e debochada, ressignificando a experiência do fracasso que se distancia do discurso hegemônico heteronormativo e capitalista sobre o que é sucesso.

Além disso, as brincadeiras funcionam como elemento de fortalecimento da amizade entre os jogadores. A partir do momento em que os jogadores compartilham experiências e emoções como sofrimentos e alegrias, estão compartilhando afetos. Essas relações de amizade construídas por meio do afeto possibilitam que corpos queer possam ocupar e resistir em espaços cisheteronormativos (Ahmed, 2004). De acordo com Hall (1997), é por meio do uso que fazemos das coisas, o que dizemos, pensamos e sentimos, ou seja, a forma como representamos, que construímos significados. A brincadeira, portanto, funciona como elemento modificador e transformador de significados no campo interacional dialógico, fomentando a construção de vínculos afetivos entre os jogadores. Os laços de amizade construídos proporcionam um sentimento de pertencimento e funcionam como uma rede de apoio para lidar com as adversidades da cultura de jogos digitais.

A forma como as situações de sofrimento são experienciadas implica o significado que é dado a ela (Ahmed, 2004). As relações de afetos podem funcionar como potenciais processos de aflição, pois através das emoções negativas, são gerados efeitos que podem controlar as pessoas. Em contrapartida, se essas situações de sofrimento forem (re)significadas, é possível que o sofrimento se torne uma forma de compartilhamento da experiência coletiva, refletindo em novas construções de novos significados e de mobilização de ações que promovam a mudança no contexto em que as pessoas estão inseridas.

Ao longo das videogravações, várias partidas tiveram resultado negativo para a equipe dos participantes da pesquisa. Porém, ao invés de desanimar e desistir do jogo, havia muitos momentos de diversão entre os jogadores. Ganhar o jogo não era o objetivo principal, mas estar se divertindo junto aos amigos sim. Existiram momentos em que o cansaço dos participantes aliado ao estresse de lidar com as situações desagradáveis puseram fim à jogatina, mas sem o sentimento de que os momentos vivenciados foram ruins. Pelo contrário, as interações que foram construídas no momento do jogo moldavam um círculo mágico que ultrapassava as situações de videogravações e se estendiam para o grupo de *Whatsapp*.

Em situações em que Seraphine sentiu vergonha por estar perdendo, especialmente por ser um novo membro do grupo, Sona tranquilizou, falando: “*esquenta não, bobo. A gente joga pelo meme*”. Estes momentos chamam a atenção de que resistir não está livre de sofrimento, de decepções e de desânimo. Mas que resistir é persistir, é acreditar que não está sozinho e que, embora a vitória nem sempre venha, estar acompanhado de pessoas que estão ao seu lado para ajudar e apoiar na jornada é mais importante do que a vitória no jogo. No último episódio deste capítulo, é evidenciado como a amizade, impulsionada pelas relações de afeto, se constituem como uma forma de enredamento na relação jogador-amigos-jogo.

Episódio #10: Eu poderia estar fazendo algo melhor, mas estou com vocês (Sessão 2)

{Próximo ao final de uma partida de Normal game em que os quatro participantes da pesquisa estão perdendo para o time adversário}

Nami – Amiga, você prometeu, gay!

Sona – É, amiga, tá difícil. Mas osso...

Nami – É só dar GG [Good Game, expressão em inglês que significa “bom jogo”. Expressão de comprimento ao finalizar o jogo, que passou a ser utilizada como referência para destruir o Nexus inimigo e, conseqüentemente, encerrar a partida] Essa partida tá muito sofrida, tipo...

Seraphine – Tá, já tá acabada

Sona – Ai, me dá meu ansiolítico [Sona faz movimentos de procura e todos riem]

Nami – Ai, 50 minutos, gays. Eu podia ter assistido RuPaul, podia ter assistido quase um filme... [ri]

Sona – Nossa. Não tem companhias melhores?

Seraphine – Uiiii [inflamando a situação]
Nami – Amiga, você quer que eu responda? [gargalha]
Sona – Cala a boca! [todos riem] Fica quieta

Este episódio articula e condensa o que tem sido exposta neste capítulo. A situação apresenta uma iminente derrota da equipe dos participantes da pesquisa, mas isso não é motivo de descontentamento para a continuidade das relações já estabelecidas. Muito pelo contrário, os jogadores brincam com a situação e com as relações de amizade que eles nutrem a partir da interrelação estabelecida com o jogo. Jogar passa a ser um divertimento quando se está com os amigos, com as pessoas que compartilham afeto, possibilitando que a existência de jogadores que tensionem a masculinidade hegemônica reificada nos jogos e na comunidade de jogos digitais.

A brincadeira com a amizade entre Nami e Sona releva uma sutileza da relação dos dois jogadores – a linha tênue entre expressar uma verdade por estar cansado de perder e ao mesmo tempo reafirmar a importância da amizade na dinâmica do jogo. Neste sentido, o enredamento se constitui como um circunscritor que possibilita e não que aprisiona. A amizade entre os jogadores, pode ser observada como um enredamento que transforma as experiências negativas associadas ao jogo em significações positivas de estar vivenciando momentos com pessoas que conectam uma com as outras, compreendendo as dificuldades, oferecendo solidariedade e ressignificando o seu lugar no mundo.

Aponta-se que as interações que ocorreram desde o início do contato com os participantes com o pesquisador até o final das videogravações foram responsáveis por processos de mudança no grupo. No campo de interação investigado, a própria situação de pesquisa se apresenta como um circunscritor, porém assim como, nos momentos iniciais, havia a compreensão, entre os participantes, de que se tratava de uma pesquisa. Com a criação de novos significados, a partir da construção das interações, foi acionado um movimento dialético de negociação, possibilitando a abertura para uma relação de amizade entre o pesquisador e os outros jogadores.

Inicialmente, observou-se que a presença do pesquisador era um elemento novo na dinâmica do grupo de amigos, visto que eles já possuíam o hábito de jogarem juntos antes do momento da pesquisa. Na primeira sessão, as brincadeiras eram um pouco mais contidas e os participantes tinham receio de utilizar determinadas expressões, sobretudo palavrões. Com o passar das sessões, foi possível perceber que a influência do pesquisador e do fato de estarem

sendo gravados enquanto jogavam foi sendo reduzida ao ponto de não haver mais tolhimento dos participantes em falar o que pensavam. Do ponto de vista do pesquisador, constatou-se que a utilização da comunicação entre os jogadores no feminino passou a ser incorporada no seu vocabulário – elemento já utilizado pelos participantes desde o início das videograções.

Também se observou uma mudança de percepção sobre o pesquisador – membro externo ao grupo que era visto como uma pessoa hierarquicamente superior – para um jogador gay, assim como os demais. Com o passar das sessões, os participantes foram se demonstrando mais abertos a receber o pesquisador como pertencente ao grupo, realizando brincadeiras e o integrando na dinâmica do grupo.

Exemplifica-se esse processo de mudança a partir de algumas situações que ocorreram, como na permissão para ingerir bebida alcoólica durante as videograções e o pudor em falar expressões de baixo calão. Os participantes se sentiam receosos de demonstrar comportamentos considerados inapropriados e brincavam com a situação, dizendo que a bebida na verdade era um refrigerante e logo se corrigiam quando falavam algum palavrão. Após serem tranquilizados algumas vezes pelo pesquisador, eles passaram a se expressar de forma mais livre e sem pudores.

Ao mesmo tempo, houve a incorporação de práticas do grupo pelo pesquisador, demonstrando que os processos de interação e de regulação são dialógicos. Quando as pessoas estão em interação, elas são influenciadas e influenciadoras, regulam e estão sendo regulada. Essas dinâmicas apresentadas por Carvalho, Império-Hamburger e Pedrosa (1996) por meio da metáfora do movimento browniano em que partículas em suspensão apresentam movimentos irregulares e incessantes, são materializadas nas interações humanas – constituindo um campo de interação em que todas as pessoas contidas nele são afetadas.

Um outro evento que chamou atenção nesse processo de mudança de percepção com relação ao pesquisador foi a incorporação dele como membro do grupo de amigos. Como exposto inicialmente, a comunicação ocorria também por um grupo de *Whatsapp* formado apenas pelos participantes da pesquisa. Após o término das videograções, houve um convite dos participantes para que o pesquisador se juntasse a um grupo maior de amigos que já possuem o costume de jogar juntos regularmente.

Em ambos os casos relatados acima, observa-se o efeito do processo de correlação (Carvalho; Império-Hamburger; Pedrosa, 1996), em que as ações individuais de cada membro do grupo são ajustadas no campo interacional dialógico para adequar-se às atividades que

estão sendo desenvolvidas, refletindo em movimentos de reciprocidade e de mutualidade. Por sua vez, há uma equalização entre os papéis dos participantes e do pesquisador, uma vez que, com o passar das videograções, vão sendo negociados e assumidos novos papéis: o de amigos que estão se divertindo ao mesmo tempo em que jogam.

É importante destacar que a mudança provocada pelo processo de regulação e a apropriação de novos papéis só são possíveis pelas relações de afeto que são construídas nas relações. A forma como as pessoas são atravessadas pela linguagem, pelos comportamentos e pelos afetos dispostos nos campos de interação, fazem com que processos de ressignificação sejam desencadeados. Para Bock (2002), as pessoas se vinculam ao mundo e conseguem ressignificá-lo por meio dos afetos e pelas palavras, que são simbolicamente imbuídas de afetos.

As relações de afeto que foram motores nos processos de modificação de significações que ocorreram no campo interativo dialógico podem ser resumidas em uma das falas de Sona: *“Seraphine, uma coisa que eu e a Nami sempre comentamos: os games trazem laços bem importantes para nós. E você é um deles, você virou nosso amigo, queremos você sempre conosco”*. Nesta frase, se evidencia a potência de (re)pensar o enredamento também como um circunscritor que potencializa e contribui para os processos de desenvolvimento humano, por meio do fortalecimento dos laços de amizade e construção de redes de apoio.

10. MASCULINIDADES GAYS, FALOCENTRISMO E REPRODUÇÃO DE PRECONCEITOS

“Foi tão bom para você quanto foi para mim? Não? Que pena”

Evelynn, o abraço da agonia

Neste capítulo, abre-se espaço para discussão sócio-histórica sobre os elementos representacionais dos jogos, em especial questões relacionadas ao gênero e à sexualidade – compreendidas como circunscritores na cultura de jogos digitais. Os circunscritores culturais servem como base para que as pessoas construam sistematizações sobre crenças, representações e concepções sobre o mundo e, principalmente, sobre si mesmas, organizando ações, pensamentos e sentimentos que serão articulados em situações de interação (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004). Para tanto, são apresentados 7 episódios que versam sobre a intersecção de gênero e sexualidade na construção do privilégio masculino nos jogos digitais.

Nos jogos digitais, existe um reforço do binarismo de gênero por meio das narrativas e da construção imagética dos personagens. Assim como outras produções midiáticas, os jogos são artefatos sociais que funcionam como recursos de educação, delimitando as possibilidades de corpos, reproduzindo e reforçando normas sociais, que resultam de relações de poder, direcionam comportamentos como, por exemplo, a cisheteronormatividade. Este modelo que delimita expressões de gênero e comportamentos baseados no sexo designado afeta os corpos, principalmente o das mulheres desde cedo, punindo e proibindo qualquer outra forma de vivenciar experiências que fujam a norma (Ahmed, 2017).

Por outro lado, a mesma sociedade que tolhe o comportamento das mulheres que fogem da feminilidade, também se apropriam dos seus corpos por meio da objetificação, sexualização e idealização (Berger, 1999). Para este autor, a representação da mulher foi construída socialmente a partir de um tipo de feminilidade que funciona em função da glorificação da masculinidade. Embora essa construção não tenha uma relação direta com diferenciações entre masculino e feminino, ela é um reflexo das relações de gênero sexistas que compreendem que o homem como uma figura de dominação que deve ser obedecida e, conseqüentemente, a mulher deve agradá-lo e servi-lo (Berger, 1999).

Desta forma, as relações sexistas vão distanciando a representação feminina de forma opositiva à masculina, transformando algumas mulheres em objetos sexuais e outras como objeto de maternidade e constituição familiar. Uma espécie de catálogo em que as mulheres

são enquadradas para servirem aos desejos da masculinidade hegemônica. A objetificação do corpo feminino é orientada pela masculinidade branca e heterossexual, se aproximando do campo da sexualização com o intuito de servir ao prazer masculino. Conseqüentemente, a sexualização e idealização do corpo feminino são utilizados como alicerces da produção visual da indústria do entretenimento.

Quando se observa as vestimentas, as posições, os ângulos e as narrativas em que os personagens são representados nas histórias em quadrinhos (HQ), no cinema, nos jogos digitais e outras produções da cultura pop, percebe-se que existe uma discrepância de como a sexualização e a idealização afetam a figuras feminina e masculina. Na sociedade ocidental, o padrão de beleza feminina considerado pela indústria do entretenimento é recorrentemente retratado a partir da representação de uma pessoa branca, com cinturas finas, seios e bundas fartos, corpos sinuosos e pouca ou nenhuma roupa. Enquanto isto, o padrão de beleza masculino é representado por pessoas também brancas, com músculos avantajados, vestindo armadura e com sexualidade aflorada.

Desta maneira, as dinâmicas sexistas são reproduzidas a partir de lógica machista nos jogos digitais, fazendo com que os homens sejam os consumidores e as mulheres as estrelas de um espetáculo produzido para satisfazer os interesses da masculinidade hegemônica. No LoL, a diferenciação de como os corpos masculinos e femininos são representados nos jogos é evidenciado nas *splash arts*¹¹ dos campeões: na maioria dos casos, as artes dos personagens masculinos ressaltam atributos associados a virilidade, enquanto na das personagens femininas, o corpo é colocado como destaque (Carvalho; Cappelli, 2018). Assim, o sexismo e o machismo reproduzidos nos jogos vão construindo os imaginários nos jogadores a partir de uma norma binária que reforça a cisheteronormatividade como único modelo a ser seguido pelas pessoas.

Santos e Aléssio (2023) relatam a existência de conflito entre jogadores de LoL, tendo como base a representação de diversidade de relacionamentos para além do heterocentrado. Destaca-se a resistência de um grupo de jogadores à diversidade como uma forma de proteção do modelo heterossexual ancorado no conceito de família tradicional e na estratégia utilizada por algumas empresas em atrair consumidores LGBTQIA+ por meio de produção de conteúdo voltado para este público. A ausência de representação canônica de personagens

¹¹ São imagens produzidas por artistas oficiais de jogos digitais que ilustram os personagens em alta definição. Cada *skin* possui diferentes poses e perspectivas, retratando de forma mais detalhada os elementos temáticos de casa campeão do que no próprio jogo.

LGBTQIA+ no LoL, sobretudo em situações de demonstrações de afeto vai dificultando a existência de discussões e introdução de personagens não heteronormativos. Por outro lado, as narrativas e os casais heteronormativos são evidenciados na construção dos elementos do jogo de forma explícita, reificando construções sociais arraigadas no passado.

Embora o LoL tenha recentemente começado a desenvolver personagens que apresentem uma diversidade de raças, corpos e sexualidade, os personagens considerados padrões ainda representam a maioria dos campeões dos jogos, seguindo a lógica da branquitude, da cisheteronormatividade e do ideal de beleza da indústria do entretenimento. Assim, os personagens que se enquadram dentro das representações de diversidade sofrem censura, especialmente em suas narrativas, em alguns países que proíbem personagens que não estejam de acordo com padrões hegemônicos de masculinidade e feminilidade.

No caso da representação dos corpos femininos, as personagens que fogem a estes padrões idealizados da cultura de jogos digitais são marginalizadas, sendo vistas como “menos mulher” ou “menos feminina” pelos jogadores. A personagem Illaoi (figura 8) diverge do padrão hegemônico de feminilidade, sendo a única mulher musculosa presente no jogo e considerada pela comunidade do LoL como masculina – relação que acaba sendo fortalecida pela relação da campeã com tentáculos, apêndice associado ao pênis devido a sua semelhança morfológica.

Figura 8 – Splash Art da Campeã Illaoi, a Sacerdotisa Cráquem



Fonte: Riot Games (2024).

Estas personagens são desvinculadas de alguns dos marcadores culturais que demarcam a feminilidade normativa, sendo apresentadas com corpos, roupas e posturas menos sexualizados. Desta forma, parece haver uma construção de raciocínio embasado em preconceitos estruturantes de que se uma pessoa não possui atributos físicos e culturais que a classifiquem como mulher, logo ela é homem. No episódio seguinte, é possível observar essa relação entre representações de corpos nos jogos digitais e a reprodução do preconceito sexista com a personagem Illaoi.

Episódio 11: A pirocuda (Sessão 1)

Qiyana – Agora parece que a minha internet melhorou, gente

Sona – Agora? [com tom de deboche, depois ri]

Qiyana – Esse jogo ninguém ganhou. Então para. Eu, hein? Quer que eu vá top?

Seraphine – Eu aceito [ri, aceitando a oferta depois de ter perdido nesta rota na partida anterior]

Sona e Nami – Hummmmm [falam de forma maliciosa]

Qiyana – Agora os... [balança os seios] Eu ia falar uma besteira, gente... [Sona gargalha]

Seraphine – Agora vai ser diferente

Qiyana – Não, eu ia falar que iria jogar com os [gesticula com braços e mãos fazendo alusão aos tentáculos] Plow! Plow!

Sona – Ahhhh, com a moça dos tentáculos, que não pode falar o nome

Seraphine – Quê? Por que não pode falar? [inclina a cabeça em sinal de dúvida]

Sona – A pirocuda, a pirocuda...

Seraphine – A pirocuda? [rindo]

Qiyana – Os picoradão, Pow Pow [repetindo os gestos anteriores]

A construção da imagem da personagem Illaoi pela comunidade do LoL é estigmatizante, pois desconsidera outros elementos da história da personagem e a reduz a ser “a mulher dos tentáculos”. Carvalho, Cappelli e Pimentel (2018) apontam para o fato de a personagem ser um dos principais alvos de críticas da comunidade com relação a sua ausência de elementos reforçadores de feminilidade.

A dinâmica de brincadeira permanece nas interações entre os jogadores, inclusive neste episódio se inicia com um trocadilho com a palavra “top”, utilizada na língua inglesa para fazer referência ao ativo, pessoa que performa a inserção durante o sexo. Logo após, Qiyana faz menção de que irá jogar com Illaoi, sem dizer o nome dela, mas fazendo referência aos tentáculos. Ele reconhece que chamar a personagem de outra forma além do seu nome é problemático, porém parece associar que poderia se tratar de uma forma de transfobia. O problema percebido seria o uso da expressão que remete à sexualidade no

contexto de uma pesquisa acadêmica (vide que este episódio ocorreu na primeira sessão, quando os jogadores ainda estavam se acostumando com a presença do pesquisador).

Ao longo da partida, a personagem foi constantemente evocada como ‘a pirocuda’ e não pelo seu nome. Ao chamar Illaoi pelo termo ‘a pirocura’, ocorre um processo de desumanização da personagem, uma vez que ela deixa de ser reconhecida pela sua totalidade e apenas uma característica é visualizada de forma pejorativa. Conseqüentemente, há um apagamento de sua história e de outras características, sendo reforçado apenas o estigma de ser a personagem dos tentáculos, que são ressignificados de forma falocêntrica.

Denardin (2019) considera que ao utilizar o termo fático, a sociedade recai sobre a sexualização do corpo trans, trazendo o órgão genital tipicamente associado aos homens como foco, dando a entender que se trata de uma falsa mulher e, portanto, um homem. De acordo com a autora, o corpo da pessoa transsexual feminina ou da travesti é fetichizado e sexualizado a partir do imaginário sobre o pênis, sendo revelado pela busca de variação de termos fáticos em sites pornográficos (Denardin, 2019).

Assim, os jogadores reproduzem o preconceito contra pessoas trans a partir de um imaginário estigmatizante sobre o corpo das mulheres trans e travestis. Observa-se que não havia a intenção dos jogadores em serem transfóbicos, mas a utilização de determinados termos dentro de contextos específicos evoca significações que evidenciam os sentidos pretendidos no aqui e agora. Ou seja, embora o objetivo não fosse atribuir julgamento pejorativo às pessoas trans, havia uma intencionalidade de ressaltar uma singularidade de uma personagem, incorrendo em uma discriminação – no sentido de distinção e, por conseguinte, de segregação das demais personagens femininas do jogo.

Ao longo das videogravações, não foi observado que outros personagens foram denominados, exclusivamente ou excessivamente, a partir de uma característica física ou comportamental ressaltada. Houve momentos que alguns termos eram utilizados para fazer referência a arma ou alguma característica do campeão, mas logo depois era utilizado o próprio nome do personagem. Em outro momento em que a campeã foi utilizada (novamente por Qiyana), houve destaque para uma outra forma de leitura que acionava a ideia de mulher “menos feminina” ou “masculina”, conforme apresentado no episódio a seguir.

Episódio 12: A sapatão (Sessão 4)

Qiyana – *Meu nome é Illaoi...* [reproduzindo uma das falas da personagem]

Sona – *A sapatona dos caminhoneiros* [todos riem]

Nami – *Meu deus*

Sona – *A siga bem caminhoneira* [todos riem]

Qiyana – *A big shoes* [em tradução livre, sapatona]

Sona – *A big shoes* [gargalha]

(...)

{Depois de vencerem a partida, Qiyana comemora}

Qiyana – *Tá passada? “garagaragara”* [balançando o peito]

Sona – *Só a botina da sapatão batendo no chão “tagaratagarata”* [todos riem] *Só a botineira*

Qiyana – [cantarolando a música “Elevador” de Ana Carolina, cantora brasileira lésbica] *E subo bem alto pra gritar que é amor...*

Sona – *Ele canta até a música da sapatão*

Qiyana – *Quem entendeu a referência entendeu* [todos riem]

Embora uma releitura da sexualidade da personagem possa parecer uma forma de romper com a normas da cisheteronormatividade, no contexto da personagem Illaoi pode ser enxergado como uma reprodução de preconceitos contra pessoas que fogem da performance binária esperada socialmente. Como a personagem foge dos padrões de corpo e comportamento associados à feminilidade, ela é constantemente associada ao gênero masculino ou à homossexualidade feminina.

Neste sentido, observa-se a efetivação do sistema sexo-gênero (Rubin, 1993) na construção de significados sobre gênero e sexualidade. A performance de gênero da personagem destoa do que é esperado como o feminino, sendo diretamente associada à homossexualidade feminina. Mulheres que apresentam características físicas associadas aos homens, como músculos sobressalentes, voz grossa, altura elevada, pés grandes, ou comportamentos tipicamente relacionados à masculinidade, como uso de determinadas peças de roupa, forma de gesticular e andar, estilo de corte de cabelo, são lidas automaticamente como heterodissidentes. Portanto, nesta compreensão, a percepção de gênero e sexualidade estariam diretamente entrelaçadas, impossibilitando outras formas de existências que não as que estejam alinhadas com a cisheteronormatividade.

A campeã Illaoi, embora não tenha uma narrativa com apelo sexualizado ou voltado para relacionamentos, há falas da personagem que evidenciam o interesse por homens. Além disso, na sua história oficial, é apontado um antigo relacionamento com o Gangplank, campeão que é inspirado na representação de capitães piratas. O relacionamento deles tem fim por Illaoi escolher tornar-se profetisa de uma crença antiga de Runeterra. Desta forma, a representação preconceituosa compartilhada pela comunidade sobre a campeã se baseia

exclusivamente em seus atributos físicos e comportamentais que não estão em concordância com as expectativas hegemônicas de feminilidade.

Ressalta-se que algumas personagens femininas, com representações típicas de feminilidade hegemônica nos jogos digitais, foram observadas de forma hipersexualizada pelos jogadores gays desta pesquisa, sendo destacado os seios como principal atributo corporal. Porém apenas a Illaoi foi estigmatizada por meio de uma característica que não possui originalmente relação com sexo ou sexualidade. A campeã foge dos padrões de feminilidade hegemônica, elemento que possivelmente reforça também a extrapolação para uma ressignificação dos tentáculos a partir da associação com órgãos fálcos.

Os episódios apresentados apontam, então, para uma reverberação uma construção estrutural preconceituosa de que as mulheres vistas como não femininas seriam menos mulheres que aquelas possuidoras de características como sensualidade, corpos voluptuosos e comportamentos mais delicados. Essas narrativas sobre feminilidade e corpos femininos recaem constantemente sobre corpos de mulheres trans e travestis, pois pessoas transfóbicas acionam constantemente características corporais e biológicas de pessoas transgêneros para desqualificar sua identidade de gênero.

Jesus (2012, p. 8) destaca que “a sociedade em que vivemos dissemina a crença de que os órgãos genitais definem se uma pessoa é homem ou mulher, porém, a construção da nossa identificação como homens ou como mulheres não é um fato biológico, é social”. A transfobia pode ser compreendida como o medo e o ódio contra homens e mulheres transexuais e travestis ancorados em uma extensa série de percepções estereotipadas negativas e de atos discriminatórios (Jesus, 2013).

Os corpos transgêneros são constantemente fetichizados, vistos como excêntricos e reduzidos a presença ou ausência de uma determinada genitália numa lógica falocêntrica, excluídos e invisibilizados, além de conduzidos para a prostituição compulsória como alternativa para sobreviver. O apagamento histórico que as pessoas transgêneras, transexuais e travestis sofrem na sociedade não é apenas simbólico – mas também existencial. Pessoas trans são sistematicamente expulsas e excluídas do convívio familiar, dos ambientes educacionais, do mercado de trabalho qualificado e de banheiros. Todas as ações atentam contra os direitos humanos e sociais, repercutindo em várias formas de violências, agressões físicas e verbais, violações de direitos e assassinatos (Jesus, 2013).

Neste sentido, existe uma tensão entre as pessoas que estão em conformidade com o padrão cisheteronormativo e as que não se enquadram dentro deste modelo, incorrendo em variadas formas de opressão. No entanto, compreende-se que a reprodução das violências que operam os sistemas de opressão ocorre de uma forma complexa e multidirecionada. No caso da LGBTfobia, por exemplo, as relações de gênero e seus desdobramentos na sexualidade complexificam as construções e significações sobre experiências para além da cisheteronormatividade e algumas violências também são reproduzidas dentro da comunidade LGBTQIA+ (Ferreira; Aléssio, 2020; Ferreira; Santos, 2023).

Desta forma, o fato de pertencer a alguma dessas minorias sociais não exige a possibilidade de uma pessoa cometer algum tipo de preconceito ou discriminação contra qualquer outro grupo social, inclusive contra o grupo que ele mesmo pertence. Essa compreensão não essencialista da pessoa em sua identidade ajuda a assimilar dinâmicas de opressão que ocorrem em grupos minoritários, provocando a divisão em subgrupos para discutir e evidenciar experiências que podem ser invisibilizadas ou alvos de estigmatização.

A reprodução da violência por parte de minorias sociais não tem efeito menor sobre a vítima, uma vez que a dor não vai ser maior ou menor se a pessoa quem está violentando pertencer a um grupo social opressor ou está reproduzindo a opressão. Nesta perspectiva, salienta-se a reflexão dos estudos culturais sobre a desconstrução do discurso das identidades essencialistas e dos estudos da interseccionalidade sobre sobreposição de privilégios e opressões. Portanto, o fato de uma pessoa pertencer a um determinado grupo social minoritário não o impede de ter pensamentos preconceituosos ou comportamentos discriminatórios, tampouco a impede de suas experiências serem iguais às experiências de outros integrantes do grupo.

É importante compreender a dinâmica indivíduo/sociedade, observando que existem estruturas sociais que ao mesmo tempo são constituídas por nós mesmos, mas também nos constituem. Portanto, é preciso considerar que ser constituído como pessoa em uma sociedade preconceituosa, em especial, machista, racista e LGBTfóbica, implica em uma forte influência de representações estigmatizadores contra grupos minoritários. Assim, em algum momento, é possível que haja uma reprodução de determinados preconceitos, mesmo que a pessoa não se dê conta que aquela fala ou comportamento reforça algum tipo de opressão contra minorias.

Consequentemente, homens gays podem acabar tendo falas e ações misóginas, LGBTfóbicas racistas e capacitistas, muitas vezes revestidas de piadas, contra várias minorias

sociais. A estrutura social em que estamos inseridos nos ensina pensamentos e práticas sociais que vão contra os nossos próprios corpos, tornando violências contra nossas identidades uma banalidade no cotidiano. Portanto, todas as pessoas estão sujeitas a praticar ações discriminatórias, por mais que se tenha uma postura reflexiva sobre o preconceito.

A maioria das pessoas LGBTQIA+ tem contato com a LGBTfobia antes mesmo de entender como pertencente ao grupo social ou entender o que é ser LGBTQIA+. Desde a infância, conceitos e valores cisheteronormativos são reforçados pela sociedade e internalizados pelas pessoas. A estrutura social faz com que, em algum momento, inevitavelmente, sejam reproduzidos – de forma consciente ou não – algum tipo de preconceito ou discriminação contra corpos que fogem à estética da cisheteronormatividade.

O fato de sofrer opressão de outros grupos que detêm mais poder do que o grupo oprimido não impede que este último também desempenhe um papel de opressão, contribuindo para um sistema de opressão maior. Paulo Freire (1970/1987) explicita a dinâmica entre oprimido e opressor no livro *Pedagogia do Oprimido*, destacando processos de desumanização por parte dos opressores e a luta pela libertação e pela humanização pelos oprimidos.

A educação, compreendida por Paulo Freire, é um ato de promover a liberdade e a autonomia de um povo por meio da problematização dos contextos sociais em que as pessoas estão inseridas. O autor compreende que os modelos de educação capitalista se constituem como ferramentas de manutenção de sistemas de exploração, opressão, segregação e manipulação, perpetuando práticas de dominação em prol da hegemonia das elites. Em contrapartida, uma educação libertadora seria aquela pautada nas reivindicações e nas necessidades das pessoas, buscando discutir os problemas de forma coletiva e unindo o povo para a libertação dos oprimidos (Freire, 1970/1987).

Nesta perspectiva, as opressões se constituem em uma estrutura social complexa de exploração, em que na dinâmica de interação social o oprimido pode ocupar o papel de opressor diante de outros grupos e vice-versa. A reprodução de discursos transfóbicos perpassa uma estrutura que constantemente infraumaniza as pessoas transgêneras e travetis. Neste sentido, a ausência de leituras, de educação e de experiências transfeministas e *queer* impossibilita que muitas vezes as pessoas possam compreender que determinadas falas ou comentários são potencialmente ou efetivamente violentos contra determinados grupos.

A ausência de outras narrativas que impossibilitam visualizar pessoas transgêneras para além de contextos que envolvem a sexualidade, faz com que discursos de ódio ancorados em preconceitos e crenças de superioridade sejam utilizados para distanciar e negar oportunidades de acesso a comunidade LGBTQIA+, especialmente a população trans. Trata-se de um conjunto de ações sistêmicas e estrutural que visam a invisibilização e a estigmatização de pessoas transgênero em todos os âmbitos sociais, inclusive na indústria do entretenimento.

A pouca existência de representação de personagens transgêneros em seriados, filmes e jogos digitais é um reflexo do preconceito estrutural que marginaliza as experiências trans em uma sociedade cisheteronormativa. Conseqüentemente, as pessoas não adquirem acesso ao conhecimento sobre assuntos e discussões que são considerados transfóbicos, porém passam como discursos ingênuos e inofensivos. Neste sentido, os conteúdos presentes na matriz sócio-histórica são articulados para sustentar crenças e significações que estabelecem estruturas sociais de opressão contra determinados grupos minoritários, reiterando um sistema baseado na necropolítica sobre estes corpos (Mbembe, 2018).

Entretanto, não se trata de uma construção de argumento da desresponsabilização de atitudes preconceituosas e de comportamentos discriminatórios, apenas um reconhecimento sobre a influência do contexto social sobre a vida das pessoas. A partir deste ponto, é preciso pensar em estratégias para quebrar esse ciclo da violência. A luta contra as diversas formas de opressão não pode ser seletiva tampouco individual, o papel da coletividade é essencial para a discussão de privilégios e relações de poder. Assim, o debate sobre interseccionalidade (Crenshaw, 2002) é um caminho para compreender o jogo de poder entre grupos sociais.

Destaca-se aqui um local de privilégio que a cultura de jogos digitais abarca com relação a branquitude. Inicialmente, o conceito de interseccionalidade foi pensado para discutir o racismo e o apagamento de pessoas negras. No entanto, nos episódios destacados na tese, os marcadores sociais de gênero e sexualidade apareceram frequentemente, enquanto marcadores de etnia e de raça só foram citados no episódio #6 de forma superficial.

Os dados da Pesquisa Game Brasil (2023) evidenciam a existência de uma discrepância entre a presença de jogadores brancos e negros na cultura de jogos digitais, que é produto de uma cultura tóxica associada a uma disparidade socioeconômica que impossibilita, majoritariamente, pessoas negras de adquirir equipamentos digitais para uso dos jogos digitais. Isto não implica afirmar que questões relacionadas ao racismo e outras formas de

discriminação relacionadas a etnia e origem sociais não existam. Porém não foram marcadores que foram acionados pelos jogadores ao longo das gravações.

Por estes motivos, entende-se que algumas pessoas estão ocupando estruturalmente lugares sociais de privilégio e outras de submissão e marginalização. No entanto, algumas pessoas em situação de opressão podem estar sendo cúmplices de violências, além de atuar ativamente para a perpetuação de sistemas de opressão contra o próprio grupo social como para outros (Lecheta, 2023).

Portanto, destaca-se que o preconceito, a discriminação e a violência contra homens gays não ocorrem de maneira uniforme para todos eles. Determinados corpos gays e determinadas performances de masculinidades homossexuais são protegidas por outros homens, inclusive os que estão em adequação ao modelo cisheteronormativo. Compreende-se que homens gays, principalmente os considerados como padrão (jovem, branco, não afeminado, bonito e abastado financeiramente), detêm um conjunto de privilégios que os afastam das experiências negativas que a maioria das pessoas da comunidade LGBTQIA+ vivencia. Ser homem em uma sociedade machista e misógina possibilita assumir posicionamentos privilegiados, mesmo que também sejam alvo de práticas opressoras machistas e sofram com outros tipos de preconceito.

Esses corpos e performances servem como construção do discurso falacioso de inclusão, pois se aproximam do que se entende como masculinidade hegemônica. Por outro lado, os homens afeminados, também chamados no Brasil de bichas, são rechaçados, combatidos e alvo de violências. Esse comportamento coaduna com as discussões sobre virilidade ao longo da história ocidental trazidas por Corbin; Courdine; Vigarello; (2013a). Masculinidades que se comunicam com a virilidade são aceitas socialmente, enquanto masculinidades que se opõem a virilidade, sendo, portanto, delicadas, são marginalizadas.

Não basta apenas não ser LGBTfóbico, é preciso ser anti-LGBTfobia, especialmente as pessoas pertencentes da comunidade LGBTQIA+. O objetivo desta discussão apresentada aqui está longe de ser uma forma de militância (especialmente a da internet) que busca vigiar e punir, em alusão aos mecanismos descritos por Foucault (1987). Busca-se aqui, refletir sobre as construções sociais em que as pessoas estão inseridas e pensar como buscar alternativas para analisar a situação e propor mudanças sobre estruturas preconceituosas que perpetuam discriminações sobre determinados grupos minoritários.

Neste sentido, a análise interseccional contribui na observação do pesquisador para não cair no discurso maniqueísta de que existem mocinhos e vilões na história. As múltiplas identidades que são assumidas nos processos de interação vão constituindo discursos que não são homogêneos, tampouco lineares. As pessoas assumem papéis de acordo com seus posicionamento e atitudes, no aqui e agora e se modificam a partir das narrativas que são construídas. Desta forma, os discursos não são essencialistas e únicos, são enredados na interação da pessoa com os outros e com o meio, ganhando uma complexidade que transcende o binômio do correto e do errado.

Isto não significa dizer, no entanto, que não existam privilégios e opressão; ou preconceito e discriminação, por mais que sejam estruturais. Tampouco se retira a responsabilidade da pessoa diante das suas falas e da sua forma de agir. Mas se destacam as complexidades atreladas nas experiências de cada pessoa, refletindo em suas subjetividades e posições na rede. A perspectiva da RedSig (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004) destaca a complexidade do ser humano, apresentando os múltiplos posicionamentos e papéis que as pessoas podem assumir, repercutindo em possíveis contradições e processos de mudança ao longo da vida.

O reforço da lógica machista e a invisibilização de pessoas que não estão em conformidade com a cisheteronormatividade são materializadas por meio das representações dos personagens nas narrativas dos jogos digitais. Por exemplo, os corpos femininos são alvo de objetificação e representados a partir de uma leitura do que seria a “perfeição” – seios fartos, cintura finíssima, bunda avantajada, cabelos e maquiagem impecáveis, salto alto e posições fisicamente questionáveis. Rodrigues (2014) destaca que a construção da feminilidade é permeada por uma estética de beleza fabricada para servir ao público masculino dos jogos digitais.

Rodrigues (2014) também aponta que no LoL a proporção de personagens humanos e não humanos do gênero masculino é equitativa, enquanto a quantidade de personagens humanas é quatro vezes maior que a de não humanas. Além disso, as personagens não humanas sempre recebem características corporais baseadas na objetificação feminina. A figura 9 apresenta alguns exemplos de como as representações de personagens não humanos no LoL segue uma lógica sexista, em que as campeãs femininas são representadas com seios e corpos curvilíneos enquanto os campeões masculinos não apresentam características corporais associadas ao gênero.

Figura 9 – Diferenças entre campeões não humanos masculinos e femininos



Fonte: autoria própria.

O uso frequente da objetificação do feminino e da idealização do masculino, refletindo no reforço do binarismo de gênero, é uma forma de reificação da cisheteronormatividade. Observa-se que são utilizados elementos corporais tipicamente associados ao gênero feminino para reforçar que a personagem – embora não seja humana – é uma mulher. Por outro lado, os personagens masculinos não humanos são representados sem muitos elementos que remetam às características típicas associadas aos campeões masculinos humanos.

Acompanhando a lógica capitalista e os valores correntes de consumo do mercado de jogadores, os jogos digitais reforçam essa imagem da mulher bela, sensual e poderosa (*femme fatale*) no imaginário masculino. As mulheres são representadas nos jogos, na maioria das vezes, com corpos magros, esbeltos, cheios de curvas, seios e bundas avantajados, trajando poucas roupas ou bastante coladas ao corpo. Em uma cultura machista, a personalidade, a força, a habilidade ou qualquer característica da personagem feminina são reduzidas em detrimento aos atributos corporais.

A maioria das personagens femininas no LoL estão frequentemente concebidas a partir da sexualização e da objetificação, por meio da nudez, corpos curvilíneos, cabelos longos e magreza. Já os personagens masculinos, embora possam apresentar nudez, possuem a representação dos seus corpos transmitindo a ideia de movimento, uma imagem de força,

explicitado pela presença dos músculos definidos e virilidade (Rodrigues, 2014). Enquanto os personagens masculinos apresentam uma maior variedade de representação de corpos, as personagens femininas apresentam padrões de beleza mais fixos. As personagens que fogem deste enquadramento são percebidas como menos femininas e, conseqüentemente, mais associadas a homossexualidade e masculinidade.

Na maioria das vezes, os corpos trans são tratados com menosprezo e como piada diante da lógica cisheteronormativa, que atravessa toda a construção social e regulam as relações das pessoas. A representação de personagens e de narrativas que extrapolem o modelo cisheteronormativo pode contribuir para repensar o lugar de outras minorias sociais, em especial aquelas que são constantemente invisibilizadas. A discussão e reflexão sobre outros corpos, não apenas nos jogos digitais, mas em toda sociedade deve potencializar a criação de espaços seguros do afeto, onde corpos dissidentes sejam humanizados, sejam respeitados e sejam desejados de estarem presentes e visibilizados.

Exemplos como estes apresentados acima demonstram como as discussões feministas, embasadas no feminismo interseccional, ainda são necessárias na atualidade, sobretudo na construção e significação de experiências mediadas pelos jogos digitais. Ahmed (2017) destaca que a presença de práticas que reforçam o sexismo, a exploração sexual e a opressão sexual estão muito presentes no cotidiano das mulheres e dos homens, perpetuando estruturas que aprisionam os corpos em dinâmicas de violência.

No episódio a seguir, é possível observar a discussão sobre a mudança da representação dos personagens masculinos, tendo como foco a objetificação dos corpos dos campeões. Assim como destacado anteriormente, os participantes percebem e compreendem a modificação de alguns corpos masculinos no LoL como uma estratégia de construção de beleza para agradar ao público masculino homossexual.

Episódio #13: Bombado, bombadíssimo (Sessão 4)

Qiyana – O que vocês estão achando dessa humanização dos personagens do LoL? Eu tô odiando

Nami – Como assim?

Seraphine – Claramente ganhar dinheiro

Qiyana – Deixando eles tudo humano, tirando...

Seraphine – Humano e gostoso, né? Porque agora é tudo campeão sem camisa, tanquinho

Sona – E a gente paga, por que a gente é o quê? A gente é prostituta [Seraphine ri]

Qiyana – Não, tipo assim, sei lá. Tá ficando muito feio, tá perdendo... Começou com a Soraka, aquela Soraka do gelo. Nossa, a skin em si é bonita, o conceito eu não gostei. Achei que tipo, sei lá...

Seraphine – Acho que até vai. O problema chega mais para outros personagens, tipo o Xerath mesmo. Nada a ver essa última skin.

Qiyana – Nossa, foi o auge

Seraphine – Se eles fizessem um conceito assim, remodelassem, fizessem... Ficaria mais calado, mas não. Colocaram porque...

Qiyana – Um homem ali, né?

Seraphine – É, humanizar. E é justamente o contrário que a lore vai mostrar. Porque a partir do momento em a ascensão não deu certo, ele se transformou em pura energia

Nami – Sim!

Qiyana – E outra coisa que você que é puro... Eles escancaram com a cara da pessoa que é só para comprar skin. É que antigamente, as mulheres ficavam peladas. Em todas as skins, né? Agora são os homens

Seraphine – Uhm-hum! Porque perceberam o mercado das gays aumentando

Qiyana – Aumentou, exatamente! Escancarado

Nami – É o que mais dá dinheiro

Sona – E sabe o que é o pior de tudo? A gente compra

Seraphine – Pois é!

Qiyana – Não, tem uma skin, eu não lembro qual a que foi... Foi uma dessas últimas. A skin não tinha nada a ver com pelado. Só sei que do nada colocaram um corte na barriga do cara [faz o recorte com os dedos no próprio corpo] só para aparecer o abdome. Eu falei: gente...

Eu não sei se foi do Olaf. Eu acho que foi do Olaf Sentinela. Depois eu vou ver

Seraphine – O Olaf Sentinela tem metade assim [faz o contorno da roupa no próprio corpo]

Qiyana – É, não é? É, só o abdome assim cortado. Foi um desses que eu vi só o abdome e eu falei: gente, qual a necessidade disso?

Nami – Heimer, gente! O Heimer todo bombadão, nada a ver aquilo

Sona – Aonde isso?

Seraphine – As furry [pessoas que gostam de criaturas e animais antropomórficos representados, na maioria das vezes, de forma sexualizada] piram!

Qiyana – A do verão, não é?

Nami – É, bombadíssimo, gay

Qiyana – Ele é bombadinho, pequenininho

Seraphine – E também estão investindo bastante no “Curtindo o Verão”, porque é justamente o que mostra o corpo

Nami – Exatamente! E vai ter mais agora

Sona – Amiga, mas Graves Curtindo o Verão é tudo pra mim

Nami – Ai, amiga...

Sona – E Braum Curtindo o Verão também

Seraphine – Eu queria o Sett, meu deus!

Nami – O Sett, olha

Seraphine – Eu só queria saber jogar bem com ele para poder pegar aquela skin

Sona – Para exibir

Nos últimos anos, as *skins* do LoL sofreram transformações significativas em sua estética, apresentando traços mais vivos, temáticas mais atualizadas e *splash arts* mais atraentes. Essa mudança é reflexo da influência da comunidade de jogadores, a qual tem

desempenhado um papel essencial na avaliação dos conteúdos produzidos pela Riot Games. A voz ativa da comunidade em fóruns e páginas oficiais da empresa nas plataformas de mídias sociais, expressando seu feedback por meio de votações e comentários, apontam falhas e possíveis melhorias nas *skins* anunciadas e comunicam quais temáticas de *skins* gostariam de ver no jogo. Conseqüentemente, os desenvolvedores passaram a dedicar maior atenção a essas sugestões, levando em consideração o retorno positivo recebido pela comunidade de jogadores.

Mesmo que haja uma objetificação e sexualização dos corpos masculinos no jogo, ainda segue a lógica de representação de características de poder e virilidade. Essas duas características são ressaltadas por meio dos músculos e das poses. Chama atenção é que alguns personagens que originalmente não são associados a virilidade e corpos definidos, como é o caso do Heimerdinger – um yordle cientista – passa a ser representado da mesma maneira que os demais campeões viris, como o Graves, o Braum e o Sett (personagens apresentados nas figuras 10 e 11).

Figura 10 – Splash arts das skins Heimerdinger Curtindo o Verão e Graves Curtindo o Verão



Fonte: adaptado de Riot Games (2024).

Figura 11 – Splash art das skins Braum Curtindo o Verão e Sett Curtindo o Verão



Fonte: Riot Games (2024).

A objetificação e sexualização, a partir da compreensão dos participantes, funciona como uma forma de servir aos interesses do público gay em consumir *skins* e personagens masculinos sexualizados, bem como o público heterossexual consome o conteúdo das personagens femininas nos jogos digitais. Mesmo os participantes apresentando discordâncias e posicionamentos diferentes, percebe-se que há uma flexibilização de acordo com o personagem que é objetificado. O interesse em jogar com o personagem ou de adquirir a *skin* com características mais sexualizadas é expressa de forma clara, evidenciando que a estratégia do LoL em incentivar a compra dos conteúdos cosméticos por parte do público gay é eficaz.

Destaca-se, no entanto, que os corpos que são sexualizados e objetificados seguem o padrão de beleza masculino visualizado na sociedade. Corpos jovens, musculosos, bem definidos, geralmente com poucos pelos corporais, com algumas tatuagens – elementos que reforçam características tipicamente associadas ao masculino. Outros corpos que não apresentam estas características, especialmente pessoas gordas, na maioria das vezes não são desejados. Isto quando são representados nos jogos digitais, situação que raramente é apresentada.

Desta forma, ainda permanece a lógica de manutenção de poder a partir da forma como os corpos masculinos e femininos são representados nos jogos digitais. A construção da estética masculina, embora tenha ganhado contornos de sexualização nos últimos anos,

conserva a ideia de corpos em posição de poder, sendo representados como musculosos e viris. Assim, é ressaltada a distinção entre masculino e feminino e, conseqüentemente, perpetuando o reforço de padrões estéticos e da norma cultural que fortalecem a masculinidade hegemônica.

Outro episódio destacado aqui, traz em seu contexto o enfoque do falocentrismo a partir de uma outra perspectiva. Enquanto a partida ocorre, uma dinâmica de flerte entre os jogadores se estabelece por meio de referências implícitas e explícitas a conteúdo sexual, evidenciando a interação entre os participantes da pesquisa com um outro jogador desconhecido.

Episódio #14: Flertando no chat (Sessão 3)

{Após iniciarem uma partida Normal game, Nami, Seraphine e Sona estão jogando com Yorick (top), Seraphine (suporte) e Jinx (ADC), respectivamente. Ao irem ajudar o Trundle (caçador), controlado por um jogador desconhecido, se deparam com uma performance no jogo um tanto inusitada e um diálogo pretensioso no chat (a seguir, os diálogos realizados no chat aparecem entre asteriscos). Além disto, o jogador do time inimigo, Syllas (mid) digita algumas frases de teor sexual no chat geral. Enquanto ocorre essa dinâmica, os jogadores estão discutindo sobre relacionamentos homoafetivos pelo áudio do Google Meet}

*Trundle – *pega* *se liga* *sera* *to pra vc** [Trundle é um personagem Troll de gelo, que possui um porrete de gelo como arma. O jogador fica mostrando, por meio das interações do personagem, o porrete para Seraphine e perseguindo-a por trás, enquanto os monstros da selva não surgem no mapa]

*Seraphine – *safado**

*Trundle – *rs**

*Seraphine – *me manda nudes depois**

*Trundle – *s** [Seraphine vai para a sua rota e mostra o emote do orgulho LGBTQIA+ do jogo]

*Syllas – *enfiei o dedo no cu e n tava soltando pqp, demorei por isso fmk** [justificando sua ausência no início do jogo]

(...)

{Em um determinado momento no início da partida, Trundle vai auxiliar Qiyana e Seraphine na rota inferior, conseguindo eliminar o suporte do time inimigo. Enquanto retorna para a selva, ele reestabelece contato pelo chat}

*Trundle – *pega o pirocao**

*Yorick – *quero**

*Seraphine – *é grande mesmo?**

*Syllas – *enfia o braço no meu cu**

*Yorick – *para* *da gatilho**

*Trundle – *dps te mostro* *ui**

Sona – Nossa, agora lembrei da primeira vez que um hétero ouviu o termo fist fuck [expressão em inglês que significa sexo com punho, prática sexual em que há a inserção de mãos e punhos na vagina ou no ânus] e a pessoa não sabia o que era. Foi tudo! [Nami gargalha] A pessoa foi pesquisar no Xtube [site de pornografia], foi tudo!

*Seraphine – *eu prefiro pequeno**

*Trundle – *pinto grande enche a boca* *pinto pequeno enche o coração**

*Seraphine – *eu prefiro encher o coração**
*Trundle – *seria essa minha oportunidade?**
*Seraphine – *é sim, vem**
 (...)

*Trundle – *o smite eu garanto** [escreve no chat após derrotar o dragão usando o feitiço de invocador]
*Seraphine – *vem me garantir?**
*Trundle – *vou**
 (...)

*Trundle – *sera qual idade?** *rs* *yorick tb*
Seraphine – Mas meu deus...
Sona – Gente...
Seraphine – [risos] Aquele momento de: eu não sei se eu minto minha idade ou falo a...
Sona – Ou se eu mando ele ir a merda
Seraphine – Mas ele tá pensando que eu sou menina, né?
*Nami – *32 ^^**
Seraphine – 32 não, 31 [se confunde, pois pensou que Nami tinha dito a idade da Seraphine, não dele mesmo]
*Trundle – *ui**
*Seraphine – *31**
*Nami – *e vc?**
*Trundle – *47**
Seraphine – Que mentira que é 47. Não...
 (...)

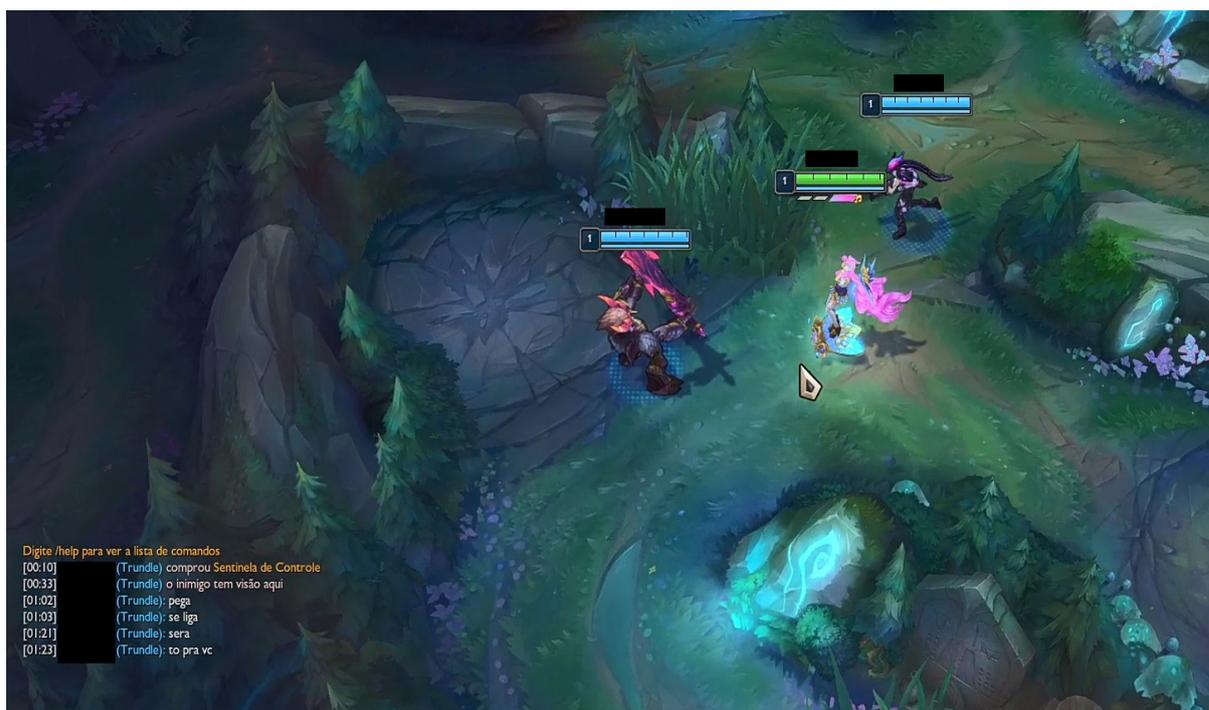
*Seraphine – *Trundle, vamo ali no matinho**
*Nami – *serio qual idade trundle?**
*Trundle – *17* *rs**
*Nami – *novinho(a)**
 (...)

*Trundle – *TAPORRA* *FUI VIOLADO** [após ser eliminado por quatro jogadores adversários]
*Seraphine – *hsiaushaisuh* *eu tbm fui agora** [após ser eliminado por três jogadores adversários]
 (...)

*Trundle – *rs* *vlw** [agradecendo a Seraphine por ter ajudado em uma team fight]
*Seraphine – *de nada amor**

Ao longo do jogo é possível perceber que existem várias interações que vão ocorrendo no campo interacional do jogo. Além das performances utilizando os personagens, há uma comunicação intensa no chat entre os jogadores – sobretudo interações entre as pessoas do mesmo time. No episódio é destacado a dinâmica de flerte entre Trundle, Nami e Seraphine, em que o jogador desconhecido na equipe dos participantes da pesquisa começa a interação oferecendo o porrete, sendo, simbolicamente, uma representação do pênis (figura 12).

Figura 12 – Trundle oferecendo seu “porrete” para Seraphine



Fonte: autoria própria.

Na partida, também vai se desenvolvendo uma discussão sobre a falta de companheirismo e implicância da pessoa que está utilizando a campeã Ahri (mid) com os demais membros da equipe, pois ela estava sendo cobrada a ajudar a equipe em algumas jogadas e não colaborava. Em terceiro plano, observa-se ainda o jogador da rota do meio do time inimigo escrevendo para todos no chat sobre práticas sexuais anais.

A situação do flerte é compreendida pelos jogadores como uma brincadeira, sendo levada a diante no decorrer da partida. A forma como o diálogo é estabelecido entre os participantes e o outro jogador (pedir fotos de partes íntimas, perguntar sobre o tamanho do pênis e sobre idade) evidencia um *script* comum em aplicativos de relacionamento voltados para homossexuais masculinos. A conversa vai sofrendo modulações que intercalam entre proposições românticas e sexuais, tendo como foco o falocentrismo. Silva (2014) enfatiza que a masculinidade é uma experiência complexa que envolve símbolos, discursos, códigos (re)produzidos pelas normas sociais e elementos culturais. Assim, ser homem estaria amparado na identificação sexual, a partir de uma lógica falocêntrica, e na identificação de gênero.

Na interação social mediada por dispositivos digitais, é possível emular comportamentos e discursos devido ao anonimato e a descorporificação do usuário. Assim

como estas características podem suscitar o sentimento de impunidade diante de jogadores tóxicos e trolls, também há possibilidade de surgimento de interações amistosas entre os jogadores, incluindo comportamentos e discursos que, fora dessas condições, seriam considerados abusivos.

Ressalta-se, no entanto, que inicialmente não havia nenhum elemento linguístico que pudesse inferir o gênero do Trundle. A dinâmica de flerte ocorreu ao longo dos 23 minutos iniciais da partida sem a clareza desta informação, mas seguindo, nos primeiros minutos, uma lógica heteronormativa, uma vez que os personagens eram do gênero masculino e feminino. Só a partir do momento em que o Trundle é emboscado em determinado tempo do jogo, sendo eliminado por quatro jogadores adversários e escreve no chat que havia sido violado, dá pistas mais concretas de que se trata de uma pessoa do gênero masculino. O termo violado surge com o significado de estupro. Numa batalha, onde há uma relação desigual de forças (três ou quatro jogadores contra apenas um ou há uma diferença descomunal de força entre os jogadores), na comunidade de LoL, é comum os jogadores associarem a eliminação a uma situação de estupro.

Destaca-se também que este foi um dos poucos episódios em que houve uma interação sem conflito com outros jogadores na mesma equipe. Esta situação chama atenção pela dinâmica de interação entre os participantes e outro jogador desconhecido em que é desenvolvida uma continuidade do diálogo de forma positiva, mesmo quando a equipe está perdendo para o time adversário e com a presença de um outro jogador que se recusa a ajudar. Outro aspecto a se destacar é que são estabelecidos diálogos no chat com teor homoerótico e não foi observado nenhum ataque homofóbico. No entanto, é preciso salientar que a maioria das mensagens trocadas por intermédio do chat foram realizadas na aba exclusiva do time e não na aba geral da partida, restringindo o diálogo entre os três participantes e os outros dois jogadores da equipe aliada.

Nos três episódios seguintes, são trazidas para o campo interativo dialógico significações sobre experiências homossexuais masculinas em intersecção com conteúdos relacionados a cultura de jogos digitais. As brincadeiras continuam sendo um recurso utilizado pelos jogadores com uma forma de expressar as ideias de forma mais livre e negociar a construção dos significados na microcultura do grupo.

Episódio #15: Jogando o joguinho dela (Sessão 5)

{Durante o período de espera para carregar uma partida ranqueada, Nami e Seraphine discutem sobre compra e aquisição de skins do jogo, enquanto Sona começa a mexer no celular e um barulho musical chama atenção}

Nami – Minha amiga tá jogando o joguinho lá no celular dela. Miga, sai do Grindr! [famigerado aplicativo de relacionamento e pegação destinado principalmente para homens gays]

Sona – Não, amiga. Dessa vez não [todos riem]

Seraphine – “Dessa vez não”. Passado...

Sona – É, gata. Nem te conto [em tom de deboche]

Nami – Sigilosa, fora do meio

Seraphine – 33 centímetros [em tom de deboche]

Nami – Eu amo

Nota-se que neste episódio a brincadeira foi utilizada para debochar sobre algumas práticas e discursos utilizados por homens gays em aplicativos de pegação. O barulho musical do celular de Sona despertou a atenção dos jogadores para trazer significações do tempo vivido para o aqui e agora. O funcionamento do aplicativo (em que você precisa pegar alguém) faz com que Nami associe aos jogos de captura de monstros, por exemplo, Pokémon.

A brincadeira vai se desenrolando a partir das representações compartilhadas de como os homens gays se apresentam em aplicativos de pegação e do que eles buscam. O falocentrismo é, mais uma vez, um elemento de destaque no diálogo estabelecido pelos jogadores. O pênis é compreendido como símbolo de poder e virilidade, sendo um órgão comumente associado ao corpo masculino. Rodrigues (2020) aponta que a virilidade é associada ao tamanho do órgão sexual, desta maneira, há uma construção no imaginário das pessoas de que a masculinidade deve ser proporcionalmente equiparada ao tamanho do pênis.

Essas representações sobre masculinidade e virilidade também se desdobram nas performances sexuais a partir da lógica do sistema sexo-gênero (Rubin, 1993). As piadas reproduzem uma certa ridicularização do comportamento de homens passivos, demonstrando uma hierarquia entre comportamentos sexuais ancorados na heteronormatividade.

Episódio #16: Passiva ou relativa? (Sessão 1)

Sona – Nossa, baitada [palavra aportuguesada do inglês “bait”, que significa armadilha]

Qiyana – Tá passada com a pulada? É, meu filho, não falei? Sem skin, mas com gameplay (todos riem)

Sona – É a passiva? É a passiva dele? A cota passiva do grupo já tá completa

Seraphine – You better work, bitch [alusão a uma das músicas de Britney Spears]

Nami – Para, gay

Qiyana – Ô, ô, sente só! [tentando eliminar um campeão do time inimigo]

Seraphine – Cadê?

Qiyana – Faltou mana [cara de desespero]

Nami – Essa relativa? Mais passiva que isso, impossível! [gargalha]

Sona – Não [ri] O quê? A Nami relativa? Ah, bom [gargalha]

Nami – E você acreditou [risos]

Sona – Eu fui enganada

Nami – Foi tudo!

A brincadeira ocorre por conta do duplo sentido da palavra passiva, que faz referência a habilidade passiva dos personagens do LoL e a preferência de performance sexual. A maneira como a expressão “*mais passiva, impossível*” é utilizada no contexto, fornece pistas para entender que faltou potência e virilidade para agir diante da situação. Na mesma situação o termo ‘relativa’ também é empregado, fazendo alusão à versatilidade (a pessoa pode ser ativo e passivo em uma relação sexual). Desta forma, parece haver uma certa hierarquização de performance no jogo que é ressignificada a partir do comportamento sexual. Essa classificação hierárquica é posta de forma mais explícita no episódio seguinte.

Episódio #17: Passivona (Sessão 5)

{Nesta partida, Nami, Seraphine e Sona estão jogando com um amigo hétero da Nami e da Sona. Seraphine está utilizando a campeã Leona, uma personagem suporte que tem a habilidades de se lançar contra o inimigo e aplicar controle de grupo nos personagens inimigos. Ao utilizar a habilidade de ir até o inimigo, o jogador fica exposto a receber dano dos adversários, necessitando do auxílio do ADC aliado para conseguir eliminar os campeões inimigos. Kai’sa, controlada pelo amigo de Nami e Sona é o ADC da partida}

Seraphine – Quando você disser: “pode pular em cima deles”, eu pulo. Eu não vou pular não, só sob seu comando

Kai’sa – Olha, me senti poderoso

Sona – Olha, passivona [ri]

Seraphine – Uiiiiii

Sona – Passivona [todos riem]

Existe, portanto, uma representação de que as performances sexuais são divididas em ativos e passivos, seguindo uma lógica heteronormativa. Os homossexuais ativos seriam homens mais agressivos, malhados, barbados, másculos, viris; enquanto os passivos seriam delicados, sensíveis, pacientes, tom de voz ameno e suave. Essa concepção tem como base ideias que são sustentadas e fomentadas em um modelo machista e binário, apoiando na dinâmica de um casal heterossexual. A heteronormatividade passa a ser uma referência para as relações heterossexuais, em que o ativo é visto como homem e o passivo como mulher na relação sexual.

Não se trata de preferências sexuais ou de formas específicas de obtenção de prazer no *script* da cena sexual, mas de uma amalgama entre performance sexual e comportamento de

gênero – evidenciando mais uma vez a lógica do sistema sexo-gênero postulado por Rubin (1993). A submissão é vista como uma característica associada à feminilidade na relação de poder com a masculinidade, uma vez que esta assume o papel de dominância. A construção binária de comportamentos generificados movimenta um conjunto de significados, limitando possibilidades de existências e perpetuando estruturas enrijecidas que contribuem para a existência de preconceitos contra pessoas que estão em discordância com a heteronormatividade.

Destaca-se, que assim como os demais episódios apresentados, as brincadeiras não são utilizadas como uma forma de fomentar discriminações contra determinados grupos sociais. Trata-se, entretanto, de vozes de tempos vividos que são trazidas para o aqui e agora, pois as pessoas estão sendo constituídas a partir dos elementos da matriz sócio-histórica. As reproduções dessas vozes, muitas vezes, não são problematizadas e se apresentam nos discursos das pessoas pois elas foram constituídas em sociedades cuja representações sobre determinados assuntos são hegemônicas e pouco tensionadas.

Desta forma, muitas atitudes e comportamentos das pessoas são decorrentes de estar posicionado em (e por) uma matriz sócio-histórica que reifica masculinidades em detrimento de feminilidades; que preconiza a cisheteronormatividade no lugar da pluralidade e da diversidade; que endeusa determinados tipos de estética de corpos e invalida outros; e de tantas outras representações sobre normas e padrões que, de forma irreflexiva, são cobrados pelas pessoas e por grupos sociais, sem que nem mesmo eles consigam seguir fielmente o que acreditam ou são levadas a acreditar que é o correto.

Sara Ahmed (2004) destaca que os afetos como medo, amor, ódio, vergonha, nojo e repugnância e outros, são utilizados como como ferramentas subjetivas e políticas que influenciam as interações e relações sociais, resultando em práticas e ações políticas hegemônicas. Desta maneira, esse fluxo de emoções, denominado de circulação de afetos, que se movimentam entre os corpos e que apresentam pegajosidade – capacidade dos afetos de grudarem nos corpos – molda e estrutura a sociedade, impondo a manutenção, o tensionamento ou a subversão das normas vigentes.

Nesta perspectiva, assim como os circunscritores possuem a capacidade de limitar, eles também se apresentam como possibilidades. As questões relacionadas ao gênero e à sexualidade abordadas neste capítulo trazem um aspecto mais limitador, refletindo em determinados discursos embasados em preconceitos estruturais. No capítulo seguinte, por

outro lado, esses mesmos circunscritores se apresentam como oportunidades de resignificação de masculinidades, desenvolvendo performances e interações que rompem com a cisheteronormatividade.

11. PERFORMANCES E INTERAÇÕES PARA CONSTRUIR POSSIBILIDADES DE DESENVOLVIMENTO

“Viver não é sobreviver na tempestade, é dançar na chuva”

Seraphine, a cantora sonhadora

Neste capítulo, o enfoque da discussão foi construído a partir das interações que ocorreram nos campos interativos dialógicos a partir das performances de gênero. Compreende-se que, como circunscritores no contexto dos jogos digitais, o gênero e a sexualidade são estratégicos no processo de desenvolvimento dos jogadores nesta cultura. No entanto, ao invés de serem significados como barreiras de comportamento, no grupo de brinquedo e no círculo mágico, as brincadeiras com as estruturas generificadas são resignificadas como resistência contra a masculinidade hegemônica. Com essa finalidade, são apresentados 11 episódios que demonstram a potencialidade da performatividade de gênero na constituição identitária dos jogadores homossexuais.

Nesta perspectiva, os posicionamentos e os papéis que são assumidos com o outro e as performances que existem a partir da interação com o outro no campo interacional dialógico irão possibilitar manutenções ou mudanças das significações do grupo, engessando ou proporcionando a construção de práticas sociais compartilhadas (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004). As videogravações trouxeram à luz várias situações em que os jogadores se relacionam entre si flexionando o gênero para o feminino. Ao assumirem esta forma de tratamento, os jogadores gays se distanciam da masculinidade hegemônica e negociam a identidade masculina.

Méllo (2012) chama a atenção para o assujeitamento das pessoas com relação à cisheteronormatividade, que determina, na maioria das vezes, maneiras de viver naturalizadas como se houvesse uma forma única e predeterminada de corpo feminino ou masculino. Neste sentido, o autor aponta para a noção de gênero e performatividade de Butler (2003), criticando a compreensão de inércia associada às performances. Na interação entre homens gays, características associadas ao feminino são acionadas nas relações entre corpo-linguagem-afeto sem necessariamente eles se identificarem como homens afeminados. Desta forma, compreende-se performance como uma situação interacional e contextual, em que elementos linguísticos, sociais e culturais são acionados para construir dinâmicas relacionais.

Outro elemento que explicitou o distanciamento dos jogadores da masculinidade hegemônica e a aproximação com a feminilidade pode ser observado pela escolha dos campeões ao longo das partidas. Na maioria das vezes em que era possível escolher o personagem que iria ser utilizado durante o jogo, observou-se que as campeãs eram prioridade na seleção dos jogadores. Campeãs como Jinx, Miss Fortune, Caitlyn, Seraphine, Lux, Morgana, Rell, Leona, Tristana, Shyvanna, dentre outras eram mais elegidas pelos jogadores participantes da pesquisa.

Essa prioridade de escolha de campeãs também foi observada quando foi solicitado que os participantes da pesquisa escolhessem um campeão cujo nome seria o pseudônimo de sua identificação. Durante a análise das videogravações, foram observadas que as escolhas foram realizadas a partir de construções de sentidos e afetos que cada jogador possuía com a personagem que se identificou. Esses laços de afeto podem ser simples como gostar da aparência, da jogabilidade, da função ou rota do campeão, do estilo de jogo que aquele personagem oferece; bem como podem ser mais profundos, girando em torno da identificação com a história, personalidade ou falas do personagem ou com alguma situação específica da vida do jogador que se relaciona com o personagem, por exemplo, algo que o personagem o ajudou a superar.

Para os participantes da pesquisa, por exemplo, os pseudônimos foram escolhidos a partir da relação de afeto que cada participante possui com cada personagem. Por exemplo: Qiyana, porque gosta de como a personagem é debochada, possuindo o mesmo traço de personalidade que o jogador; Nami, pois é uma personagem que gosta muito de jogar, tendo inclusive contribuído no desempenho do jogador para subir de elos nas partidas ranqueadas; Seraphine, pelo motivo de gostar da personalidade da personagem, da forma positiva como ela enxerga a vida e da jogabilidade dela (unindo o time em torno dela para prover cura e escudo); Sona, por causa da personagem ser muda, fazendo referência à brincadeira realizada no grupo sobre a relação do jogador com o seu marido, evidenciando a importância da amizade, especialmente com Sona.

Desta forma, ressalta-se as configurações dos circunscritores de gênero e sexualidade no processo de significação dos jogadores. Reconhece-se as imposições cisheteronormativas que as narrativas dos jogos reproduzem, muitas vezes cerceando processos de imaginação e criatividade, uma vez que o enredo já está pronto. Ao mesmo tempo, os jogadores gays agenciam possibilidades que tensionam as imposições dos papéis de gênero contidas nas histórias, permitindo novas construções de performances que podem ou não sair da lógica

binária do gênero. Assim, na perspectiva da RedeSig, os jogadores podem aceitar, negar ou negociar os papéis de gênero, negociando e alcançando novas possibilidades de existência a partir das dinâmicas de interação entre seus pares e os demais jogadores.

Nesta perspectiva, é permitido ser outra pessoa, brincar de ser o personagem ali na tela ou, de forma criativa, ressignificar alguns elementos do personagem, construindo uma relação do jogador com o próprio jogo. As experiências dos *gaymers*, mediada pelos circunscritores de gênero e sexualidade, são observadas como potencializadoras, uma vez que esses marcadores sociais são compreendidos a partir do modelo cisheteronormativo, mas não se limitam a serem seguidos. Eles são subvertidos, apresentando outros focos e novas narrativas, ressignificando o que para a maioria é considerado canônico.

Nos episódios seguintes, são apresentadas situações de brincadeira em que os jogadores vão modulando características de masculinidade e de feminilidade a partir de elementos presentes na matriz sócio-histórica. As interações são marcadas não somente pela linguagem, mas também pela corporeidade e afeto, evidenciando a circulação de afetos enunciada por Ahmed (2004).

Episódio #18: Ela não é princesa! (Sessão 3)

Nami – Hoje eu assisti Frozen 2 de novo

Sona – Eu preciso assistir, não assisti ainda

Nami – É legalzinho

Seraphine – Eu não gostei

Sona – A bicha é do contra

Nami – Prefiro o primeiro

Seraphine – Eu também

Sona – Amiga, você está no fundo de princesa [fazendo alusão ao layout do Google Meet que Nami estava usando]

Nami – É! Você não tinha visto, gay?

Sona – Não, eu vi agora! [Abre o sorriso de empolgação] Nossa, ela tá muito contrastante, porque ela não é nem um pouco princesa [Qiyana e Sona riem, Nami mostra os dedos médios, respondendo à ofensa] Daqui a pouco ela assobia “lá, lá, lá” e aparecem os passarinhos

Nami – Mas é óbvio, gay. Você tem alguma dúvida?

Sona – Meu deus... Vai aparecer uma tarântula no ombro dela

Na infância, as brincadeiras, que deveriam ser um momento lúdico e prazeroso, muitas vezes servem como instrumento de perpetuação do preconceito e da discriminação, além de método punitivo, para as pessoas que não se adequam ao modelo cisheteronormativo. A LGBTfobia, então, é usada como dispositivo de controle a favor da cisheteronormatividade,

visando afastar toda e qualquer possibilidade de problematização acerca desta norma, compreendida como única possível e natural (Silva; Rios; Brazão, 2019).

A escola é um dos principais ambientes de socialização em que pessoas LGBTQIA+ sofrem violências por não corresponderem às normas hegemônicas (Louro, 2018), além de serem invisibilizadas pelo apagamento de discussões de corpos que não correspondem a cisheteronormatividade. Para se prevenirem das possíveis agressões e evitar posições de vulnerabilidade no contexto escolar, muitas crianças LGBTQIA+ adotam a duplicidade e o jogo dissimulado, fabricando um gênero e sexualidade estereotipados para que se adequem ao esperado socialmente aos ambientes coletivos e reservando a sua experiência subjetiva aos ambientes particulares (Silva; Rios; Brazão, 2019).

Ao direcionar-se à comunidade LGBTQIA+, estes estereótipos e balizadores sociais de conduta são por vezes atravessados pela comunidade, causando desconforto entre seus membros, especialmente os homens gays devido a imposições de demonstrar virilidade em todas as situações. Influenciados por suas experiências familiares, educacionais e sociais, que frequentemente carregam consigo normas de comportamento e às vezes têm suas singularidades negadas, julgadas e condenadas, os homossexuais masculinos são constantemente vitimados. Desde a infância, marcada na escola pela contínua observação para não se desviar da heteronormatividade esperada para seu gênero, as crianças são instruídas a agir de maneira rígida, reprimir seus sentimentos, dentre outros aspectos (Neto, 2022).

Desta forma, a vida adulta passa a ser um momento em que é possível assumir papéis que na infância são negados devido a heteronormatividade. Ferreira e Aléssio (2020) destacam que na adultez, sobretudo de pessoas LGBTQIA+, é possível ocupar determinados espaços de poder, permitindo colocar em prática desejos e curiosidades que, por vezes, remontam à infância. Neste processo de trazer experiências dos tempos vividos para o aqui e agora, as situações do passado são ressignificadas, permitindo renegociar posições, sentidos, visões de mundo que antes não fora possível.

Neste sentido, as brincadeiras observadas nas interações dos jogadores gays vão se utilizar também de elementos típicos da infância, como histórias de princesas, que são possíveis de serem vivenciadas no presente sem a pressão do julgamento dos pares. Destaca-se que, na indústria do entretenimento, existem produções que são consideradas para meninos e outras para meninas, tendo uma demarcação de gênero baseado nos personagens principais e nos enredos que são apresentados. A utilização do termo princesa como um elemento que

rompe com o imaginário da masculinidade viril compõe a situação interativa entre os jogadores sem a intenção de depreciar o outro evidencia aproximação da experiência da feminilidade e magia, construídos por meio de produções midiáticas da produtora de filmes infantis estadunidense Walt Disney.

Embora este episódio não se articule exatamente com a cultura de jogos digitais, ele apresenta outros elementos da cultura pop, conectando à construção dos segmentos simbólicos da matriz sócio-histórica. Neste sentido, observa-se a articulação de ressonâncias de tempos, multiplicidade da concretude e as negociações das múltiplas significações. Conseqüentemente, a forma como as interações são constituídas vão permitindo perpetuar, transmitir e modificar as vozes que vão dando concretude à matriz sócio-histórica, sendo um construto teórico compreendido como indissociável das relações humanas (Amorim; Rosseti-Ferreira, 2004). Neste sentido, os dois episódios seguintes vão apresentar a concretude da matriz sócio-histórica por meio das vozes que são trazidas para o aqui e agora na interação dos jogadores.

Episódio #19: Não vou morrer feia, a gente vai ganhar! (Sessão 1)

{Após selecionar os campeões e estarem esperando na tela de carregamento uma partida do ARAM, Qiyana percebe que tem algo estranho: não veio com a skin para sua personagem}

Qiyana – Por que que eu não vim com skin, gente?

Sona – Ih, pobrezinha [Seraphine ri]

Nami – Como assim, Qiyana?

Qiyana – Tiraram a minha skin. Simplesmente. Eu tava com skin, gente. É porque eu sou da vibe minimalista, sabe? [todos riem]

Sona – Amiga, é o destino

Nami – Olha a desculpa da gay. Eu amo

Seraphine – Vai morrer e vai morrer feia [todos riem]

Qiyana – [batendo palmas] Meu amor, a gente vai é ganhar. Espera

Sona – Ai, socorro

Qiyana – [balança os peitos, imitando ter peitos grandes] “garagaragara”

A brincadeira inicialmente se fundamenta no conceito de que qualquer um pode jogar o LoL, visto que se trata de um jogo gratuito. No entanto, ter uma *skin* – sobretudo de alto valor, seja monetário ou de raridade – confere ao jogador um diferencial dos demais. A *skin* representa, além da relação afetiva do jogador com o personagem e o jogo (Nascimento, 2023), uma forma de diferenciação dos demais jogadores. Utilizar uma *skin* significa uma posição de distinção – seja financeira ou de habilidades – ante a outros jogadores que não

possuem *skin*. Além de comunicar uma identidade visual, esses elementos cosméticos dão destaque ao jogador, sobretudo se for uma *skin* cara ou rara de ser obtida.

Quando Qiyana é chamada de pobrezinha e feia, a concretude do significado de não ter vindo de *skin* se constitui na ausência de recursos financeiros e na falta de beleza associada ao caráter ordinário de ser igual aos demais jogadores. Nesta perspectiva, a correlação entre recursos financeiros, beleza e distinção social é explorada como um significado hegemônico. Por outro lado, Qiyana negocia com a situação da ausência do item cosmético e joga com a proposta de humildade e no desempenho de suas habilidades.

Neste ponto, destaca-se a relação entre corpo e linguagem, constituindo-se por meio da performatividade de gênero. A forma como Qiyana bate os peitos exemplifica uma performatividade de gênero feminina (conforme apresentado na figura 13) e remete ao meme protagonizado pela cantora transgênero brasileira Pepita, a qual balança o busto balançando os seios. É possível observar o contraste com a performance masculina de “bater no peito”, sinal que demonstra poder para as outras pessoas. Enquanto o gesto na performance masculina dá destaque a batida das mãos contra o peito, a performance feminina evidencia o movimento dos seios. Ao realizar essa performatividade de gênero, Qiyana se brinca com o seu gênero possibilitando fluir entre as barreiras binárias e acessar a feminilidade (Butler, 2003).

Figura 13 – Reação da Qiyana ao deboche do grupo



Fonte: autoria própria.

O movimento corpóreo de bater palmas e simular a presença de seios avantajados remete a uma performance feminina. No entanto, é uma performance mais caricata, sendo utilizada em um contexto de interação de homossexuais masculinos, observação que se aproxima do conceito de perfechatividade, cunhado por Colling, Arruda e Nonato (2019). Para os autores, há uma ocorrência de combinação singular entre performatividade e fechação, sendo esta característica de um comportamento escandaloso.

A intenção dos autores ao propor este conceito foi evitar justapor os conceitos performance e performatividade, incluindo a noção de fechação. Desta forma, a perfechatividade busca ampliar os limites conceituais que, segundo eles, não auxilia a compreender a experiência das bichas afeminadas e fechativas (Colling, Arruda; Nonato, 2019). Embora os autores deste conceito associem a fechação às gays afeminadas, Kveller e Nardi (2023), além de destacarem as contribuições, também problematizam esse essencialismo da performance estar relacionada a determinado grupo, o que resulta em uma contradição para a teoria queer. Esta discussão corrobora com os dados observados nesta pesquisa, visto que os jogadores não são homens gays afeminados, mas a dinâmica de interação entre os jogadores no grupo de brinquedo possibilita que performances ancoradas na fechação sejam utilizadas neste contexto.

A performatividade de gênero também se apresenta no ato de bater palmas. A forma e o contexto em que as palmas são realizadas por Qiyana no momento apresentado são típicas do comportamento caricato de algumas mulheres. Esse comportamento foi incorporado na comunidade LGBTQIA+, especialmente por homens gays afeminados e mulheres transgêneros no contexto de fechação. Essas duas marcas de performatividade de gênero fazem sentido dentro da microcultura do grupo devido aos elementos macroculturais, aqui constituídos especialmente pelos memes amplamente compartilhados na internet que reproduzem o comportamento hegemônico feminino.

A dinâmica de perfechatividade com alusão aos seios é também evocada em outros momentos pelos outros membros do grupo, incorporando novos significados e movimentos corporais a partir de elementos presentes no LoL e na cultura pop, em especial, utilizando memes conhecidos na comunidade LGBTQIA+. A articulação entre a performance e a performatividade na interação do grupo são sempre evidenciadas por meio das brincadeiras, refletindo em um momento de reiteração de ações, comportamentos e significações de maneira lúdica.

Episódio #20: O poder de um silicone no peito (Sessão 1)

Qiyana – [começa a cantarolar e coreografar a música Triste com T, da Pabllo Vittar] *Você me deixou triste... Hoje eu tô com tesão, hoje eu tô com tesão, vem cá moção*

Sona – *Vittar! Ehhhh*

Seraphine – *Gente! Todo trabalhado na coreografia. Eu só sei fazer assim, ó* [tenta imitar]

Sona – *Claro! É só fazer assim* [também coreografando]. *Hoje eu tô com tesão, hoje eu tô com tesão, vem cá moção*

Qiyana – [recomeça a cantar e dançar] *Você me deixou triste...*

Nami – *Eu tô amando*

Qiyana – *Todas coreografadas!* [bate palmas e arruma o cabelo]

Sona – [continua a dançar] *Hoje eu tô com tesão, hoje eu tô com tesão...*

Qiyana – *Bem balada?*

Sona – *Ah, meu amor. Me respeita*

Qiyana – [balança os peitos, imitando ter peitos grandes] *“garagaragara”*. *Joga os peitos*

Sona – [também balança os peitos] *“tagaratagarata”!* *Eu tô de MF* [Miss Fortune, personagem do jogo que possui seios avantajados], *em homenagem ao quê? Só com os peitão!*

Qiyana – *Verdade!*

Sona – *Ativa o W e vai MF, “tagaratagarata”*

Qiyana – *Sona correndo na lane* [levanta os dois braços, imitando armas de fogo nas duas mãos e começa a balançar o busto, imitando a MF] *“tagaratagarata”* [todos riem]

Nami – *Seria o sonho dele, Qiyana*

Sona – *Ai, gay. Mas tá caro a prótese de 500 ml. Tá caro*

Nami – *Ai, Nicole* [ri, fazendo alusão ao meme de Nicole Bhals]

Qiyana – [ainda imitando a MF] *Saltão quinze e “tagaratagarata”*

Seraphine – [coloca as mãos nos peitos e os levanta] *O meu é natural, bonito pra caramba!* [todos riem]

Qiyana – [também coloca a mão nos peitos] *A gente que tem prótese também sente, né, Nicole?*

Sona – [também coloca a mão nos peitos] *A gente sabe, né, Nicole? Ai, a palhaçada, a palhaçada...*

Nami – *Para, gay*

A linguagem e o corpo são pontos centrais na brincadeira que envolve a performatividade, pois é por meio destes que as significações são construídas, compartilhadas e negociadas. É no campo interativo dialógico que a repetição de movimentos e ideias serão concretizados, encadeando os recursos simbólicos da matriz sócio-histórica. Enquanto Qiyana imita a performance da personagem Miss Fortune, utilizando as mãos para representar as armas da campeã e movimentar seu corpo como se tivesse seios avantajados, Seraphine e Sona pegam no peito, levantando-os e dando destaque aos próprios seios imaginários e dando continuidade a brincadeira (figura 14).

Figura 14 – Performances de seios grandes de Qiyana, Seraphine e Sona



Fonte: autoria própria.

A brincadeira com a reprodução do comportamento dos personagens pode ser compreendida como uma forma de mimese. Oliveira e Bazzanella (2020), a partir das leituras de Aristóteles, definem que a mimese é uma transformação da realidade de forma criativa realizada por meio da imitação. Conseqüentemente, a mimese não tem o objetivo de reproduzir fielmente a realidade, por isso está situada em um plano artificial. Neste sentido, a mimese se ancora ao processo de imitação, sendo um comportamento característico da espécie humana. Ainda de acordo com Oliveira e Bazzanella (2020), o filósofo grego compreendia que o ato de imitar produzia um efeito de prazer para o ser humano, seja na sua produção como na sua reprodução.

Em consonância, Carvalho e Pedrosa (2002) apontam que a imitação é um processo bastante comum na interação de crianças em grupo de brinquedo, estando relacionado com a aprendizagem de comportamentos e conhecimentos. Desta forma, o brincar é fazer, é ser ativo no mundo, é descobrir o seu eu. Isso significa que o brincar requer o envolvimento da integração corpórea, e ainda, integração psíquica. Para brincar, deve-se criar, no sentido de fazer, na realidade concreta. Tal manifestação criativa requer um ambiente livre que permita a plenitude de tal experiência, pois mesmo o indivíduo sendo já adulto, ele depende relativamente do meio o qual está inserido (Medeiros *et al.*, 2022).

A criatividade, associada à ludicidade, possibilita romper com o canônico e com o hegemônico, dando a possibilidade de a pessoa imaginar outras formas de experienciar ou reinventar uma situação. Quando os *gaymers* reelaboram a maneira como eles interagem entre

si, sem haver uma limitação de suas performances fundamentadas em restrições de comportamento reforçados pelo binarismo de gênero, eles estão agindo de uma forma a resistir ao padrão de masculinidade hegemônica imposto pela sociedade. Os movimentos de desobediência constante, de questionamento e recusa das normas sexistas que sublinham as relações sociais e definem a felicidade e a alegria (Ahmed, 2017) podem ser compreendidos como um tensionamento das imposições sociais, que exercem controle sobre os corpos com o objetivo de domesticá-los e sujeitá-los aos interesses das elites.

No mesmo caminho da mimese, Oliveira e Bazzanella (2020) apresentam catarse como “uma ação nobre que gera temor e compaixão, realizando a depuração destas emoções” (p. 79). Neste processo, que possui dimensões estética e psicológica, ao compartilhar as emoções juntamente com a personagem, a pessoa pode assimilar sentimentos e sensações que ajudam a vivenciar os próprios afetos a partir do que a personagem sente (Oliveira; Bazzanella, 2020). Como consequência, o jogador utiliza a catarse para canalizar as suas emoções no momento do jogo e compartilhar a experiência de ser aquela personagem que vive em um universo surreal.

Além disso, os memes, como recursos simbólicos, também são empregados na brincadeira, ajudando a comunicação e construção coletiva dos significados. As ideias contidas em cada meme são colocadas de forma rápida no campo de interação e logo são compreendidas pelos participantes, acionando novos memes sequencialmente.

Neste sentido, os memes e os processos de mimese e de catarse se articulam, durante o momento do grupo de brinquedo, construindo as experiências dos jogadores, indo de encontro às normas sociais e ressignificando os conteúdos reificados no binarismo de gênero dos jogos digitais. Consequentemente, o ato brincar pode implicar na construção de novas narrativas que extrapolam a história canônica presentes nos jogos digitais, pois é por meio da brincadeira que as pessoas reconstróem as normas macroculturais nas vivências microssociais.

Bruner (1991) defende que para uma história ser apta a ser contada, implicitamente é preciso haver um enredo canônico e suas violações. São essas violações de cânones que permitem as pessoas terem um outro ponto de vista sobre uma narrativa que nunca haviam percebido. Neste ponto, há uma implicação sobre a discussão da autoria e da obra, sobretudo na indústria do entretenimento que se vale dos direitos autorais.

Bakhtin, Barthes e Foucault (Carvalho, 2008) discutem sobre a unicidade do sujeito, a partir da negação de uma voz soberana e única do autor. Os três autores também reconhecem o caráter social e histórico de uma produção, dando destaque as múltiplas vozes

que contribuem com o processo de autoria de uma obra. Essa compreensão se articula com o conceito de matriz sócio-histórica incorporado pela RedSig, dando destaque aos elementos ideológicos e às condições socioeconômicas e políticas, compostas pelas vozes que são acionadas pelas pessoas no aqui e agora (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

A violação do cânone narrativo pode ser realizada por meio de recursos linguísticos e por um precipitador deslegitimante hipotético do evento contado. Ao utilizar a criatividade para inventar uma narrativa a partir do cânone, os novos enredos criados passam a rerepresentar situações conhecidas a partir da reelaboração dos elementos incertos ou problemáticos, desafiando o interlocutor a captar novas interpretações (Bruner, 1991). No episódio a seguir, é possível observar como as narrativas são reelaboradas a partir das experiências familiares aos jogadores, reelaborando um enredo que se distancia da heteronormatividade.

Episódio #21: Não quero saber mais de macho! (Sessão 4)

Qiyana – Vocês estão de que lado, gente? Sentinela ou Névoa?

Seraphine – E liberou para escolher? [faz cara de dúvida]

Qiyana – Não, ainda não. Mas eu estou falando assim: o que vocês vão escolher?

Nami – As skins mais legais estão do lado da névoa

Sona – Senna e coisa que lutem

Nami – Mas eu preferia muito mais as sentinelas, confesso

Seraphine – É a mamãe Senna, né? Então, eu acho que vou ficar com a sentinela

Nami – Gente, a própria Isolde fala para ele [Viego, o viúvo da Isolde] na historinha: “meu, eu não quero ser ressuscitada, me deixa em paz!” [risos]

Seraphine – Que parte da história que eu não vi essa?

Nami – Quando ele vai pegar a primeira vez a alma da coisa, tipo ela meio que fala com ele: “eu não quero”

Qiyana – Me deixa aqui!

Seraphine – Sai daqui!

Nami – Sai daqui, eu tô morta!

Qiyana – Me deixa no plano espiritual

Seraphine – Sai daqui, eu acho que conheci uma mulher aqui. Não quero saber mais de macho!

Nami – Ela fala que gosta muito da Senna. Hummmm

Seraphine – “Eu tô com a Senna, eu tô com a Senna!” [levanta as mãos e faz sinal de tesouras se encaixando com os dedos. Tesoura é um dos símbolos associados ao sexo lésbico. Todos riem]

Nami – Exatamente!

Seraphine – Por que será que ela fez a Gwen tesourinha? Por que você acha?

Nami – Então

Qiyana – Tá passada?

No diálogo apresentado, os recursos linguísticos e o precipitador deslegitimante hipotético são utilizados para ressignificar a narrativa canônica baseada na heteronormatividade. Os jogadores vão construindo um novo enredo por meio da imaginação e da criatividade, atrelando experiências LGBTQIA+. A reelaboração do motivo da personagem Isolde para não ser ressuscitada é construída coletivamente no campo interativo dialógico com marcas de negociações e ressignificações do conteúdo original do jogo.

De acordo com Tateo (2015), a imaginação pode ser compreendida como uma abstração que tem como objetivo promover um deslocamento temporal, construindo possibilidades à luz de recombinações de perspectivas embasadas em experiências culturais e mediações próprias ao universo semiótico. Neste sentido, o ato de imaginar pode ser considerado como uma virtualidade, uma elevação potencial capaz de subverter a materialidade dos corpos e dos objetos (Pinheiro; Breckenfeld; Lyra, 2019). Na compreensão da perspectiva histórico-cultural, os processos imaginativos estão intrinsecamente interligados com os processos criativos. Compreende-se criatividade como:

um processo inerente ao sujeito da linguagem, que através do campo de ação produzido na relação eu-outro, negocia seus respectivos horizontes de significação da experiência e seus objetos de investimento, numa dinâmica mobilizada pelo estranhamento e pela emergência do novo. Sendo assim, o sujeito transforma os limites do real por via de sentidos que lhes são próprios, únicos e, ao mesmo tempo, co-autorados pela alteridade cultural, pelas vozes e discursos que participam de sua subjetividade (Pinheiro; Breckenfeld; Lyra, 2019, p. 38).

O processo criativo possui uma relação entre o conhecimento de uma pessoa e o seu meio, podendo ser manipulado através de recursos culturais e das interações das pessoas. Na perspectiva histórico-cultural, a criatividade ocorre por meio das interações das pessoas com o ambiente e a cultura, proporcionando a criação de novas ideias, processos de aprendizagem e de desenvolvimento (Vygotsky, 1987). Portanto, a criatividade é um processo de mudança, de interação, de desenvolvimento e de evolução na organização da vida de uma pessoa, refletindo um potencial humano que implica a realização de um ato criativo.

Para Vygotsky (1987), a criatividade está relacionada diretamente com o sistema de imaginação criativa, o qual depende da capacidade de significação semiótica de cada pessoa, da brincadeira do faz de conta e da chegada da imaginação. Esses três fatores irão potencializar as funções psicológicas como a atenção, a memória, a formação de conceito, dentre outras que estão vinculadas ao processo criativo. A narrativa não canônica, enfatizando a construção de relacionamento sáfico entre as personagens Isolde e Senna, é reforçado pelos

elementos discursivos que destacam o não interesse em ser ressuscitada pelo antigo marido e pelo elemento simbólico materializado pela arma da campeã Gwen – uma boneca de pano que ataca os inimigos utilizando uma tesoura.

Neste contexto, o campo de significação é ampliado e o signo tesoura é compreendido também como uma posição sexual popularmente conhecida entre pessoas lésbicas. Esses elementos articulados na matriz sócio-histórica são evocados pelos jogadores para construir novos significados no grupo, incorporando experiências das culturas LGBTQIA+ à cultura de jogos digitais.

Observa-se, portanto, que a criatividade utilizada na construção de novas narrativas, a partir da ressignificação de elementos canônicos, tem como objetivo trazer representatividade de pessoas LGBTQIA+ e se distanciar da reificação de relacionamentos afetivos embasados na heteronormatividade, que são reforçados pela lógica da heterossexualidade compulsória (Rich, 2012) na cultura de jogos digitais. Mesmo que as narrativas já estejam construídas pela narrativa do jogo, os jogadores se autorizam a reformular alguns conteúdos do enredo para dar sentido às experiências apresentadas pelo LoL. Desta forma, a fantasia e a ludicidade são recursos imaginativos que possibilitam a experimentação, a apropriação e a elaboração de significações, inclusive aquelas cuja realidade, por suas regras, não é comportada (Santos, 2015).

A construção de outras narrativas que se aproximam das experiências LGBTQIA+ de alguns personagens do LoL também vai contribuir para definir quais campeões serão considerados como pertencentes a uma lógica cisheteronormativa ou dissidente. A partir de marcas discursivas ou comportamentais, os jogadores do LoL vão associando personagens a partir de estereótipos de masculinidade e feminilidade. Conseqüentemente, determinados campeões passam a ser associados a grupos específicos de jogadores, construindo uma delimitação identitária a partir de significações coletivas. Esta discriminação entre campeões que são utilizados por jogadores gays e heterossexuais é um reflexo de uma representação coletiva da relação dos jogadores com os personagens.

Episódio #22: Vergonha! (Sessão 2)

Nami – Gente, eu tô de Yasuo

Sona – Jesus!

Nami – Amanhã posso ir para a quimioterapia? Posso!

Sona – Amiga, a dor de cabeça de amanhã. Já é um sinal

Nami – Para, gay

*Qiyana – Eu tô vendo nascer um terceiro dedo, tô... [Se dá conta que errou e se corrige]
Terceiro dedo não, sexto*

Sona – [gargalha] A conta da gay

Qiyana – Não, é que eu ia falar terceiro olho e saiu dedo

*Sona – Terceiro... [gargalha] Meu deus, a situação só piora
(...)*

Nami – Morri. Gente, por que eu tenho skin desse boneco? Por que, deus? [esperneia]

Sona – Quem amou?

Nami – Juro que eu tento gostar de Yasuo, gente. Mas não vai. Eu tenho duas skins bonitas dele. Por isso que eu perdi tudo

*Qiyana – Eu te entendo, amiga
(...)*

Nami – 30 eliminações [bate palmas empolgado, comemorando ter alcançado uma nova marca pessoal nos ‘Eternos’, um sistema de maestria que mostra algumas ações específicas realizadas com um personagem, destacando o quanto você é habilidoso com ele] Olha!

Seraphine – Olha aí!

Nami – Vem aí, main Yasuo

Qiyana – Triple Kill da gata! [performa o beijinho no ombro após eliminar três jogadores inimigos sequencialmente]

Seraphine – Já vai ganhar a carteirinha de hétero

Nami – Gayyyy [Nami e Seraphine riem]

Sona – Nunca imaginei... Logo ela

Nami – Nem vou falar do que eu joga, Seraphine, vai me banir... [referência ao meme do vale dos homossexuais]

Seraphine – Vergonha, vergonha! Shame, shame [referência a cena icônica de ‘Game of Thrones’]

Sona – Você já tem quatro solicitações de expulsão do vale

Nami – Só porque eu sei jogar de Yasuo?

Qiyana – [começa a cantarolar música do filme ‘O Rei Leão 2’] Vergonha. Ofensa. Desgraça. Humilhação para toda uma raça. Vergonha... [todos riem]

O personagem Yasuo é um dos campeões do LoL comumente associado a jogadores heterossexuais. Geralmente personagens masculinos que possuem comportamento grosseiro, frígido ou austero é classificado como heterossexual. Essas características comportamentais estão mais próximas da masculinidade hegemônica, que nega aspectos como delicadeza, sentimentalismo e fragilidade. Possivelmente por serem personagens mais reverenciados pela sua performance de masculinidade, conseqüentemente, são mais utilizados pelos jogadores heterossexuais.

Na mesma lógica, personagens femininas e campeões masculinos que estão mais distantes deste padrão de masculinidade são comumente associados às jogadoras e aos *gaymers*. Assim, implicitamente, a identificação e as relações de afeto com determinados campeões vão moldando construções identitárias embasadas em gênero e sexualidade. A construção de oposição entre esses grupos é evidenciada no episódio quando Nami está

jogando de Yasuo e os demais participantes o julgam por estar utilizando um campeão que não corresponde ao imaginário de possibilidades de personagens possíveis de jogar sendo um homem gay no LoL.

Destaca-se a utilização dos termos “quimioterapia”, “dor de cabeça”, “terceiro dedo” e “terceiro olho” como alusões à toxicidade. Neste sentido, há uma construção de um campo de significações que correlaciona determinados campeões e grupos de jogadores a comportamentos tóxicos dentro do LoL. A toxidade é ancorada em elementos de mutações genéticas, que fazem alusão a desastres nucleares que aconteceram na história da humanidade, configurando a presença das vozes contidas no tempo histórico que compõe a rede coletiva de significações.

Outros termos como “carteirinha de hétero” e “banir” fazem alusão ao meme do vale dos homossexuais, expressão incorporada pela comunidade LGBTQIA+ brasileira como uma forma de afronta a um vídeo compartilhado na internet, no ano de 2011, em que uma pastora “ex lésbica” dizia ter visitado o inferno e encontrado um local destinado a pessoas homossexuais. A resignificação da ideia de pecado e de punição para pessoas LGBTQIA+ atreladas ao discurso religioso corrobora para a compreensão da reutilização de determinados termos e ideias inicialmente pejorativas passarem a ser compreendidas como uma reivindicação identitária.

Outras expressões que já foram utilizadas de forma depreciativa para fazer alusão a homens gays também foram resignificadas e são, atualmente, adotadas pela comunidade LGBTQIA+ nessa compreensão de reivindicação e luta identitária. Termos como gay, viado, poc, mona passaram a ser incorporados no vocabulário deste grupo minoritário, evidenciando esse caráter de resignificação grupal e de posicionamento político ante ao preconceito e discriminação sofridos ao longo da história.

Desta forma, estas brincadeiras refletem uma luta identitária e de afirmação enquanto uma comunidade que foi e ainda é perseguida por discursos de ódio, mas que resignifica as experiências negativas por meio do humor. O ato de brincar aparece novamente como uma forma de posicionamento ante às imposições de uma sociedade cisheteronormativa que reifica pessoas que se adequam aos padrões hegemônicos e, simultaneamente, deprecia e subjuga outros grupos sociais que rompem com a norma.

As brincadeiras que vão ocorrendo ao longo dos momentos destacados também evidenciam normas sociais da microcultura do grupo, as formas como esses jogadores se

diferenciam dos jogadores heterossexuais. Desta maneira, os papéis de gênero desempenhados pelos *gaymers* se distanciam do esperado pela masculinidade hegemônica e eles constantemente brincam com os aspectos atribuídos à feminilidade. Esse distanciamento dos elementos identitários atribuídos aos heterossexuais não se limita aos personagens tampouco às performances de gênero. Vários elementos culturais e simbólicos também vão constituir a separação de universos das identidades dos jogadores gays e heterossexuais.

Episódio #23: Gatilho! (Sessão 3)

{Depois de visualizar o controle de Playstation 4 na cama da Nami, Seraphine e Nami começam a falar sobre o plano de assinatura de jogos que existe para este console e terminam falando sobre a franquia de jogos *Mortal Kombat*}

Seraphine – Mas enfim, eu não tô nem jogando direito... Em falar nisso, eu até comprei o Mortal Kombat 11 e não gostei dele

Sona – Ai, gatilho! GATILHO! Essas gays que ficam jogando jogo de hétero, gente. Eu quero CORRER!

Seraphine – Ah, mas eu gosto de Mortal Kombat

Nami – A primeira vez que eu joguei eu não tinha gostado, mas agora eu gosto, Seraphine

Seraphine – Não, tipo, eu comprei há muito tempo [estala os dedos] o 9 e era superdivertido jogar. Mas nesse, esse eu não gostei da jogabilidade, dos elementos. E eu achei estranho a coisa de modificar skin, eu acho muito complexo [faz cara de aversão] Ao invés de aparecer pelo menos skins bases. Eu entendo, massa, a personalização, mas pelo menos as skins base. Eu vou usar o campeão e só tem aquela ou então tem que fazer, tenho que gastar séculos para fazer. Eu não tenho paciência não, gente.

Nami – Sim... Mas eu gosto de Mortal, bastante

Seraphine – Eu gosto, é...

Nami – Apesar que a história do 11, ele ficou meio bosta

Seraphine – É, eu não gostei, não gostei [balança a cabeça negativamente]

Nami – A história do 10 é tão boa...

(...)

Nami – É então, eu gosto de Mortal, eu tenho o 10 e o 11 no Play. Eu amo [retomando a conversa]

Sona – Ah, não. Outro, outro... Parou! Chega já! [repreendendo por voltar a falar sobre Mortal Kombat]

Nami – Ai amiga, você não jogou direito. Você tem que jogar, jogo de luta é divertido. Amiga, para. A gente joga Fortnite [jogo em que vários jogadores são colocados em uma arena e utilizam armas de fogo para eliminarem os adversários], gay!

Neste episódio e no anterior é possível verificar que existe uma diferenciação entre personagens e entre estilos de jogos que são tipicamente associados a jogadores heterossexuais e gays. A discussão entre Nami, Seraphine e Sona vai constituindo um conflito a partir do tipo de jogo que eles gostam de jogar. Enquanto Nami e Seraphine se apresentam favoráveis ao jogo de luta *Mortal Kombat*, Sona repudia o jogo por considerá-lo um jogo voltado para o público heterossexual masculino. Enquanto Nami e Seraphine discutem sobre a

jogabilidade e os recursos do jogo, Sona se demonstra averso à discussão e tenta encerrar o diálogo sobre o jogo. Por fim, Nami defende o jogo de luta, negociando a compreensão de outro jogo associado ao público heterossexual, o *Fortnite*.

O LoL, por exemplo, é um jogo compreendido pela comunidade gamer como sendo voltado para jogadores gays. Essa representação está fundamentada na ideia de que o LoL é um jogo muito colorido, contendo muitos personagens bonitos e fofinhos e poucos personagens monstruosos, ao contrário de um jogo concorrente, denominado *Dota 2*. Esta separação em jogos voltados para os públicos heterossexual e gay parece se ancorar em compreensões sobre masculinidade. Enquanto os jogos mais violentos, com destaque para a utilização de armas de fogo e representações de virilidade são compreendidos como jogos de heterossexuais; os jogos mais coloridos, com personagens mais fofos e com destaque para personagens femininas é associado aos homossexuais.

Desta forma, há uma compreensão de universos culturais, opostos e excludentes, que vão demarcando experiências baseadas em sexualidade, mas que também são generificadas. Para além dos estilos de jogos, outros elementos culturais associados a cultura LGBTQIA+ são incorporados durante as interações dos jogadores enquanto eles jogam, construindo um campo de significações que demarcam a experiência de ser um *gaymer*.

Episódio #24: Ela joga a bola! (Sessão 1)

{Enquanto os participantes estão jogando uma partida no modo ARAM, Qiyana está controlando a personagem Orianna, uma robô que possui uma esfera como uma arma, e começa a realizar uma brincadeira de duplo sentido com a palavra bola}

Qiyana – Eu só não tenho bolão, minha bola é pequena [começa a gargalhar]

Sona – Sua bola é pequena, amiga? [risos]

Qiyana – Não entendeu a piada interna não?

Sona – Ahm-ham. Lógico que eu entendi, eu sou tonta agora? Não responda!

Nami – [gargalha] O que aconteceu, amiga?

Qiyana – Olha o tamanho da minha bola. A minha bola é pequena em comparação a do Nunu [personagem do jogo que possui um amigo Yeti, que consegue criar bolas de neve que vão aumentando enquanto se move. Esse personagem estava sendo controlado por um jogador da equipe adversária]

(...)

Qiyana – Tô chegando [cantarolando] Se prepare pra jogar!

Nami – Tá passada?

Todos em coro – Vittar! Glória Groove! A-re-tu-za!

Sheraphine – Morri... Eu adoro essa música e adoro o... como é o nome? A paródia que fizeram

Nami – A paródia?

Sona – Acho que não vi

Seraphine – Ela joga a bola? Gente, vocês não viram?

Todos em coro – Ah, ela joga a bola!

Sona – Da Orianna

Seraphine – Da Orianna, Syndra e... Quem?

Sona – E a... Caramba! É antiga, mana. Para de ser louca! [debocha de Nami]

Seraphine – É antiga...

Sona – Ela é louca, ela é disléxica

Seraphine – ah, meu deus. Agora eu fiquei querendo saber quem é... É a Orianna, a Ahri e a Syndra.

Nami – Eu amo

Sona – [começa a cantarolar] Ela joga bola, ela joga bola, ela jo-jo-jo-ga bola

Qiyana – Se prepare pra jogar!

Ao jogar com Orianna, personagem robô que possui uma esfera como uma arma, a brincadeira vai se desdobrando a partir de um mesmo significante e encadeando uma variedade de significados. O mesmo elemento (bola) vai compondo um campo de significações na interação dos jogadores que conectam assuntos relativos à sexualidade (brincadeira linguística ao associar bola com testículo) e ganha um novo contexto a partir da construção entre uma música pop brasileira performada por três *drag queens* e a ressignificação do conteúdo do jogo LoL por parte de fãs. Assim, elementos do jogo ganham novos significados a partir da intersecção com produções midiáticas que entrelaçam a cultura LGBTQIA+ e a cultura pop.

Neste sentido, as (re)construções de significados são encadeados pelo campo de significação, o contexto e as interações dos jogadores, que vão evocando elementos da matriz sócio-histórica e reelaborando os significados no aqui e agora. Destaca-se que essas construções não são realizadas de forma aleatória ou sem fundamento. Os elementos que são acionados pelos jogadores compõem a rede em que eles estão inseridos, permitindo que haja a comunicação e a interação de forma mais fluída. Isso não quer dizer que não possa haver falhas na interlocução ou que todos os participantes compreendem a situação da mesma forma.

Quando Qiyana começa a cantar a música e, logo em seguida, é acompanhado pelos demais jogadores, que entoam de forma sincronizada, é evidenciado o compartilhamento de elementos comuns na Rede de Significações. Logo em seguida, os jogadores evocam a paródia musical – clipe audiovisual produzido por fãs em que une as culturas pop e LGBTQIA+ e os conteúdos do LoL – como um recurso simbólico (Zittoun, 2007).

As produções (re)produzidas por fãs funcionam como um prolongamento da experiência de consumo de um determinado produto midiático em uma escala coletiva, uma

vez que o que é produzido passa a ser compartilhado com os outros fãs no ciberespaço. Por sua vez, os fãs se sentem motivados a produzir determinadas produções midiáticas a partir do conteúdo dos textos originais, modificando as narrativas a partir de um processo de resignificação. As alterações podem surgir por meio da releitura de um ou vários elementos das culturas envolvidas, incorporando ou reelaborando as narrativas produzidas pela indústria do entretenimento.

No caso da paródia musical citada, a cultura LGBTQIA+ adentra a de jogos digitais, trazendo representatividade para jogadores que não se sentem contemplados pelas experiências hegemônicas apresentadas pela indústria de jogos. Na maioria das vezes, a representação de personagens LGBTQIA+ ou de narrativas que apresentem situações ou contextos não cisheteronormativos são introduzidos de forma subliminar ou imprecisa, gerando uma especulação dos fãs com relação ao conteúdo. Essa prática, conhecida como *queerbaiting*, uma técnica mercadológica utilizada no ramo do entretenimento na qual os criadores sugerem a representação de narrativas LGBTQIA+, porém elas não existem de fato.

Shaw e Persuad (2020) salientam que os autores de uma produção midiática, o *fandom* e as práticas de recepção são pontos centrais para identificar o conteúdo dos jogos a partir de leitura *queer*. No entanto, quando se trata deste conteúdo, a indústria do entretenimento, muitas vezes, não nomeia explicitamente que se trata de um personagem ou uma narrativa LGBTQIA+. Esta estratégia é utilizada, visando o lucro, como um recurso para alcançar o nicho de mercado, sem que afaste o outro que é contrário a representações que fogem da cisheteronormatividade.

Neste sentido, as empresas de vários ramos de atuação, inclusive as de jogos digitais têm buscado alcançar o público LGBTQIA+ devido ao seu poder de compra, conhecido na cibercultura como *pink money*. A busca pelo consumo de produtos e serviços de empresas que apoiam as pautas da diversidade refletem o interesse dos consumidores pela reivindicação da aceitação social; por outro lado, algumas empresas se aproveitam apenas para poder lucrar, sem ter nenhuma intenção de compromisso social. Essa lógica é observada nos meses próximos ao mês do orgulho LGBTQIA+, em que há um aumento de propagandas destinadas a este público e após esse período as publicidades diminuem consideravelmente e algumas empresas se esquecem das pautas de diversidade (Silva Júnior, 2022).

Portanto, compreende-se que as empresas de jogos digitais não produzem seus conteúdos de forma inocente e descompromissada. Na lógica capitalista, para vender um

produto é preciso se comunicar com as necessidades do consumidor. Os jogos, assim como outras produções midiáticas da indústria do entretenimento, são artefatos culturais que se comunicam com o consumidor, com o público-alvo. A representação de personagens nos jogos corresponde, de forma geral, aos anseios dos seus consumidores, ao que é desejado de ser visto e atribuído com características de bom ou ruim, garantindo as figuras de heróis e vilões.

Não obstante, há outras formas de representação que fogem ao desejo hegemônico. Na busca de alcançar novos nichos de mercado, outras formas de representação passam a ser exploradas, muitas vezes, de forma sutil ou em posições coadjuvantes, possibilitando atrair outros tipos de público para consumir o produto aclamado no *mainstream*. Por outra ótica, os jogos, assim como outros artefatos culturais, também podem ser concebidos como arte e possuem uma equipe de produção formada também por artistas que é engajada em questões sociais.

Por isso, é preciso ter o cuidado para não cair em uma compreensão reducionista de que os jogos digitais operam apenas em função da lógica capitalista, visando a venda de cópias e lucro. Assim como as outras formas de arte, alguns jogos digitais também abrem espaço para a discussão e a reflexão de temáticas de interesse social, uma vez que também são produções realizadas por variados artistas. Alguns jogos digitais *mainstream*, por exemplo, já discutiram questões sociais relacionadas à sustentabilidade e meio ambiente (a franquia *Sonic* e o jogo *Final Fantasy VII*); aos papéis de gênero e sexualidade (os jogos *Persona 4*, *Life Is Strange* e *Dragon Age: Inquisition*); às dinâmicas políticas e econômicas (*Persona 5* e *Assassin's Creed Syndicate*); dentre outros. Porém, é preciso lembrar que a forma como as narrativas dos jogos chega para os seus jogadores não é unívoca e nem todos compreenderam ou concordaram com os temas que são abordados nas narrativas dos jogos.

Esta é uma discussão complexa e que não há um consenso sobre como as minorias sociais devem se posicionar ante as empresas. Halperin e Traub (2009) destacam que, na maioria das vezes, as alianças entre comunidades LGBTQIA+ e corporações podem trazer problemas de acomodação e perda do potencial transformativo dos grupos minoritários. A partir do conceito de *Gay Shame* (ou Vergonha Gay, em tradução livre), este autor chama atenção que, ao aderir a certas experiências e práticas normativas para garantir a ampla aceitação na sociedade, a comunidade LGBTQIA+ se aproxima de um modelo burguês, eurocêntrico, heterossexual e monogâmico reificado na lógica cisheteronormativa e capitalista.

Por outro lado, destaca-se a existência de um papel de agenciamento dos fãs que ressignificam e reelaboram os sentidos e os significados dos conteúdos originais (Shaw; Persuad, 2020), promovendo visibilidade de seus conteúdos e negociações com a indústria do entretenimento. Observa-se que são duas posturas distintas, porém possíveis para questionar e tensionar o sistema baseado na cisheteronormatividade. Rubin (2009) chama a atenção, a partir da perspectiva foucaultiana, que a resistência e a transformação são operadas de pontos diversos e imprevisíveis. As múltiplas formas de resistência devem ser compreendidas em seus vínculos com as formações de poder, sendo necessariamente transitórias. Portanto, a complexidade dos fatores envolvidos na dinâmica da transformação social não está diretamente relacionada a grupos específicos ou hegemônicos.

De fato, observa-se que há uma necessidade dos jogadores em se sentirem representados e construírem experiências significativas dentro da cultura de jogos digitais, sem que eles deixem de lado a identidade gay. Para os jogadores gays, os jogos digitais não deixam de ser um espaço para mostrarem quem são, mas sim um ambiente em que é possível vivenciar e performar a identidade *gaymer* junto com seus pares, como é apresentado no episódio a seguir.

Episódio #25: Gaymeplay da gay (Sessão 1)

Nami – Eu amo minha amiga roubando minha kill

Sona – Amiga, para de ser louca. Talvez? Talvez

Nami – [Nami ri] Ela tá pensando agora

Sona – Ai, pega a gata! [fazendo alusão a atacar o personagem Veigar, controlado por jogador do time adversário]

Qyiana – Vai!

Sona – [gargalha] Quem amou? Quem amou bate palma; quem não amou... respira

Nami – [ri com deboche] Amiga...

Sona – Ah, eu fiz o trocadilho errado, né? Eu também senti. Eu parei pra pensar e falei: acho que foi errado isso [todos riem]

(...)

Sona – Ui, gay. Nossa, você passou muito no risco.

Nami – Você viu, gay? Isso se chama uma GAYmeplay, gay! [risos] Você não joga assim.

Sona – Nossa, gay. Que trocadilho horrível! Se chama GAYmeplay, aí não dá.

Qyiana – Sona, tu tá falando do trocadilho do outro, mas tu nem acertou o teu! [Nami gargalha]

Sona – Nossa, gay! Pra que ser agressiva assim? [todos riem] Não precisa ser agressiva assim com as pessoas

Nami – Eu amei

Neste episódio, há uma explicitação de identidade *gaymer* como uma maneira de diferenciação dos demais jogadores. No diálogo, observa-se que a brincadeira, por meio de

trocadilhos, entre os jogadores é o ponto central no processo de interação, havendo marcas de deboche e de gozação. No entanto, o trocadilho com a palavra “*gaymeplay*”, evidencia o posicionamento de Nami em destacar a sua identidade gay dentro do contexto do grupo.

Embora os jogadores estivessem em um grupo fechado, sem a presença de jogadores desconhecidos, a evocação da identidade demarca a noção de pertencimento e de orgulho de ser um *gaymer*, não havendo a necessidade de performar uma masculinidade outra que não seja aquela com quem se identifica. A associação do excelente desempenho apresentado na partida com a ideia de performance gay demarca um discurso de orgulho com sua sexualidade e de distanciamento da masculinidade hegemônica.

Vieira e Peres (2015) destacam que o sentimento de pertencimento e orgulho ao se identificar como gay perpassam pela autoaceitação quanto e exposição para a sociedade como uma pessoa que foge a norma social hegemônica. Os autores apontam ainda que o principal receio de jovens adultos de assumirem a sexualidade se encontra no medo de rejeição e reprovação por parte de familiares e amigos. Observa-se, no entanto, que a formação de grupos que compartilham da mesma identidade fortalece a noção de pertencimento grupal e facilita a assimilação da identidade.

A identidade emerge da necessidade psicológica de pertencimento do ser humano, de não se sentir sozinho no mundo. A busca pela aceitação em um grupo carrega a ideia de se apegar a semelhantes, sentir-se acolhido e fortalecido ante aos desafios que o mundo obriga cada pessoa a enfrentar. É um recurso que auxilia na construção de redes de apoio, mediadas por afetos. Quando há a percepção de que o outro tem mais elementos compartilhados do que diferentes, surge o processo empático que possibilita a construção de vínculos entre as pessoas.

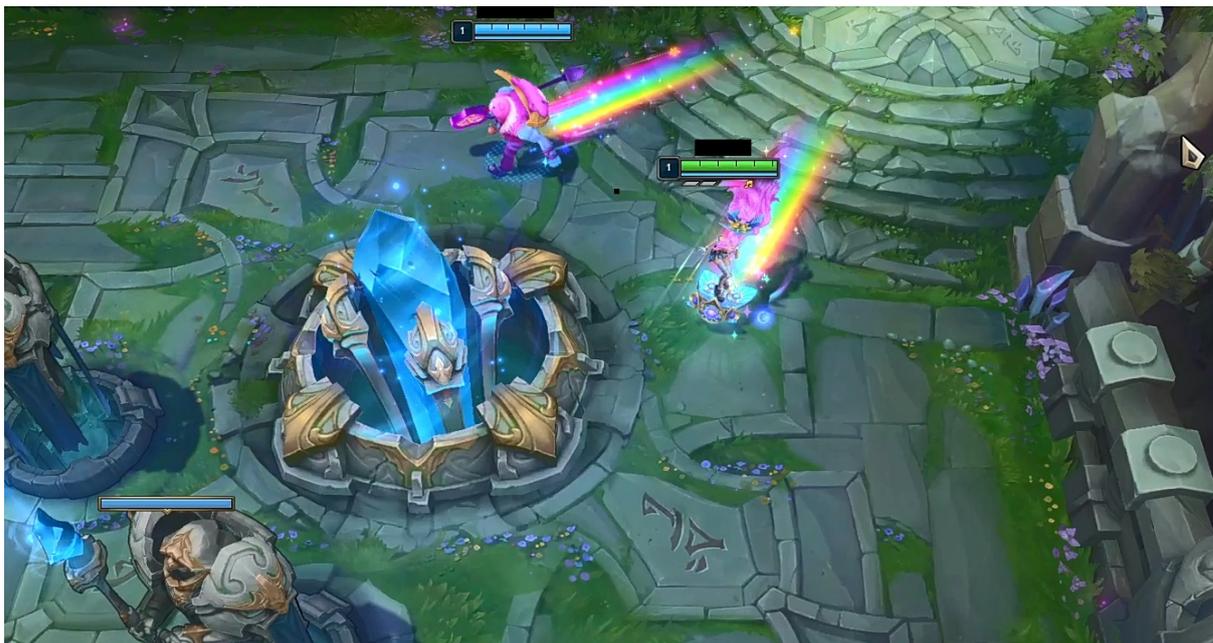
Os elementos que demarcam a identidade gay podem ser linguísticos, como expresso no episódio acima, bem como simbólicos e mediados por signos. No LoL, existem alguns elementos identitários como ícone de perfil (figuras 15 e 16), emotes e efeito de guarda territorial arco-íris, este último só funciona durante o evento do Orgulho). As comemorações do mês do Orgulho LGBTQIA+, que ocorre em junho, passaram a integrar o calendário de eventos do LoL desde 2021. Consequentemente, vários conteúdos com a temática LGBTQIA+ são desenvolvidos anualmente para que os jogadores possam utilizar e celebrar a diversidade durante as partidas.

Figura 15 – Jogadores utilizando o ícone do Orgulho 2021



Fonte: Autoria própria.

Figura 16 – Efeito arco-íris do efeito guarda territorial



Fonte: Autoria própria.

Entretanto, ressalta-se aqui a discussão sobre *pink money* e *queerbaiting* e as repercussões sobre essa prática mercadológica na indústria do entretenimento. Embora estes conteúdos tragam uma visibilidade das pautas LGBTQIA+ dentro do jogo, elas se apresentam de forma pontual no mês comemorativo e não parecem se estender como uma estratégia de diversidade de gênero e de sexualidade ao longo do ano. Por exemplo, nos últimos dois anos, foram oficialmente confirmados pela Riot Games, neste mesmo período anual, quatro

campeões pertencentes a comunidade LGBTQIA+, que no passado formaram casais, mas atualmente não possuem relacionamento afetivo entre eles ou com nenhum outro personagem.

Nenhum dos cinco campeões LGBTQIA+ jogáveis no LoL atualmente apresentam relacionamento com outros personagens, sendo apenas apontados vínculos afetivos que ocorreram no passado. Também há campeões que apresentam narrativas onde elementos subliminares apontam algum tipo de relacionamento afetivo homossexual, porém não confirmado pela empresa. De forma oposta, vários casais heterossexuais são representados no jogo e possuem enredos e *skins* que comunicam explicitamente a relação romântica entre eles.

Para além dos conteúdos do LoL, outros elementos linguísticos foram utilizados pelos jogadores para demarcar a identidade gay. Durante as videograções e as conversas realizadas por meio do aplicativo *Whatsapp*, algumas expressões como “*cadê a minha garota gamer?*”; “*brilha, gay*”; “*eu tô tacando a purpurina nele*”; “*xerecard*”; “*deixa eu me maquiar, me produzir*”; “*chegay*”, “*viado*” reafirmam, por meio da brincadeira, uma performance que se aproxima mais da feminilidade e se distancia do comportamento masculino hegemônico, demarcando uma experiência identitária gay.

Nessas brincadeiras que ocorreram ao longo do jogo, os jogadores sentiam-se em um ambiente seguro para performar comportamentos femininos sem julgamentos, uma vez que a microcultura do grupo permite que essas formas de interações existam nesse contexto. A utilização desses comportamentos e marcadores de linguagem passam a ser reguladores de interação entre os jogadores, uma vez que para adentrar no grupo é preciso utilizar os mesmos elementos da microcultura do grupo, possibilitando que a comunicação ocorra de modo mais fluído (Carvalho; Império-Hamburger; Pedrosa, 1996).

Foucault (1981) aborda a importância da amizade para o desenvolvimento do estreitamento de alianças e criação de relações de companheirismo entre homossexuais como uma forma de beneficiar as pessoas do grupo e recriar outras possibilidades e estilos de vida (multiplicidade de modos de vida), abarcando as experiências e necessidades dos homens gays e produzindo espaços de convivência seguros. É neste campo em que a amizade possibilita a exploração de ideias, atitudes, manifestações, afetos, carinho e companheirismo.

Foucault (1981) argumenta ainda que as relações de amizade entre pessoas homossexuais propiciam práticas de autoformação, reelaboração e autoconstrução de um modo de vida identitário gay. Nestes movimentos, é possível desconstruir estereótipos e

estigmas reforçados pela sociedade sobre a homossexualidade e buscar a construção de uma identidade e cultura homossexual que correspondam ao modo de vida do grupo. Desta maneira, a amizade de pessoas homossexuais surge como uma forma de fortalecimento e sentimento de pertencimento grupal.

Episódio #26: O conceito (Sessão 2)

Nami – Que conceito eu vou hoje? Eu quero ver que conceito eu quero ir, peraí

Sona – É, deixa eu ver também o conceito que eu tenho que ir. Será que eu tenho baú? Acho que não tenho baú...

Nami – Eu não tenho baú, mas eu quero ver uma skin tipo...

Sona – Eu tenho baú sim, gay!

Seraphine – [com voz fofinha] Vamos fechar time com Guardiãs Estelares!

Sona – Ah, ia ser tudo! [Seraphine ri]

Qiyana – Matando a fanbase, eu não tenho [Nami ri]

Seraphine – Que vergonha! [cobre o rosto com uma das mãos]

Sona – Ô, Qiyana. Que tipo de gay é você?

Qiyana – Hétero top [infla o peito e faz flexão dos braços, mostrando os músculos dos bíceps. Todos riem e depois ele faz a pose de bandida, meme gerado pela drag queen Pablllo Vittar] Não tenho, juro. Juro pra vocês.

As brincadeiras apresentadas acima apontam para a importância que as *skins* possuem para os jogadores. As *skins* são um elemento de diferenciação entre os jogadores, garantindo um status a um jogador que o torna diferente de um outro que não joga sem *skin*. Essa diferenciação é financeira (pois as *skins* são obtidas, majoritariamente, por meio da compra com dinheiro e não são recursos baratos dentro do jogo), pessoal (uma vez que utilizar uma *skin* dentro do jogo você possui um destaque maior em relação aos demais jogadores que não possuem *skin*) e grupal. Existem alguns conjuntos de *skins* que são atribuídos a comunidade LGBTQIA+ e às mulheres jogadoras, por exemplo, as linhas Guardiãs Estelares (figura 17) e Congregação das Bruxas – a primeira remete aos animes de garotas mágicas pelas suas roupas e signos específicos deste tema, como criaturas mágicas como mascotes e transformações de garotas colegiais em guerreiras cósmicas, tendo como grandes expoentes os animes *Sailor Moon* e *Sakura Card Captors*; a segunda traz elementos mais sombrios em suas roupas e maquiagens, porém um forte discurso de empoderamento feminino.

Figura 17 – Arte promocional das skins Guardias Estelares de 2017



Fonte: Riot Games (2024).

Em ambas as linhas de *skin*, observa-se o distanciamento de elementos de masculinidade, bem como o fortalecimento do protagonismo e da representação da força e autonomia feminina – características evidenciadas pelo poder mágico e pela ausência de uma figura masculina que salva as mulheres nas histórias de garotas mágicas e de bruxas. Observa-se, no entanto, que existem alguns personagens masculinos no conjunto de *skins* Guardiões Estelares, mas eles não seriam a representação típica associada a masculinidade hegemônica.

Esses discursos postos nestas narrativas aproximam homens gays a se identificarem com essas figuras femininas, que apresentam demonstrações de emoção e afeto ao mesmo tempo que são fortes e autossuficientes. Conseqüentemente, a representação dessas figuras femininas empoderadas convergem elementos associados a feminilidade e masculinidade, que se distanciam das representações hegemônicas do feminino e masculino representados na cultura de jogos digitais.

Novamente há um confronto pelo grupo de jogadores sobre identidade gay de Qiyana. Por não possuir nenhuma *skin* do conjunto Guardiões Estelares, o jogador é questionado pelo demais acerca da sua sexualidade. Observa-se que Qiyana brinca com a situação, deslocando o seu discurso e comportamento a partir de uma representação hegemônica de masculinidade, o hétero top. Este estereótipo masculino sente a necessidade de se afirmar como homem, embasado em valores conservadores e no machismo, acredita estar acima de outras identidades de gênero.

Neste episódio, também é evidenciado as delimitações de consumo e experiências a partir da sexualidade. No LoL, ter determinadas *skins* ou jogar com campeões específicos reflete em uma característica identitária que coloca os jogadores em grupos distintos. Desta forma, os conteúdos não são meros artefatos de colecionador, mas são dispositivos simbólicos e discursivos que anunciam identidades e constroem um campo de performances baseadas na sexualidade.

Desta forma, assim como alguns campeões, algumas *skins* também adquirem um caráter identitário, uma vez que o reconhecimento do pertencimento dos jogadores LGBTQIA+ está relacionado ao consumo de determinados conteúdos dentro do jogo, neste caso, de *skins* específicas que identificam características do jogador que a possui. Esta diferença só faz sentido dentro da macrocultura em que os jogadores de LoL fazem parte. Os jogadores desenvolvem os significados a partir da interação entre os conteúdos do jogo e com os outros jogadores da comunidade. Esses significados são utilizados e reconstruídos dentro do grupo de brinquedo, o qual possui sua microcultura própria (Carvalho; Pedrosa, 2002).

Os significados construídos pelos jogadores acerca dos personagens e das *skins* não se limitam a definição de identidades, mas ampliam para a produção de comportamentos e discursos performáticos. Mesmo que o jogador não esteja com um campeão ou uma *skin* associada a identidade gay, é possível fazer releituras a partir dos elementos que são disponibilizados no jogo. No episódio a seguir, é possível observar a construção da performatividade discursiva que permite a ressignificação da experiência *gaymer* a partir da cultura LGBTQIA+.

Episódio #27: O cabelão (Sessão 5)

{Em uma partida de Clash, Nami está utilizando o campeão Kayn com a skin Odisseia para jogar como caçador na selva. Nesta skin, Kayn possui um longo cabelo longo e com topete avantajado nesta skin. Ao iniciar a partida, Nami contempla e expressa o contentamento com o cabelo do personagem}

Nami – Ai, eu vim com um cabelão! Eu amo!

Sona – É, gata!

Nami – Ai, queria comprar mais chroma [elemento cosmético que muda apenas a coloração original da skin do personagem] para ele, gay. Pra bater cabelo!

Sona – A minha amiga, ela quer ‘dragficar’ até os héteros [Seraphine e Nami riem]

Nami – Para, gay!

Seguindo por esta perspectiva, as *skins* também podem ser compreendidas como um elemento performático para os personagens e para os jogadores. Algumas delas transformam elementos visuais, evidenciando estilos por meio de vestimentas, maquiagem, cabelo e

adereços; outras também modificam comportamentos, falas, gestos e movimentos, proporcionando uma experiência inovadora para o jogador, ainda que utilizando o mesmo campeão. Os conjuntos de *skins* são um exemplo de como as temáticas associadas às performances que são modificadas ajudam a construir significados, identidades e experiências. A forma como as *skins* são idealizadas, desenhadas e apresentadas afetam os jogadores em suas emoções e suas performances no jogo.

Ahmed (2004) chama atenção para a relação do corpo, linguagem e afeto, possibilitada pelo contato e pelas experiências que nossos corpos têm com o mundo; com a linguagem, expressa pela língua; e por gestos e expressões. Os afetos circulam por esse complexo corpo-linguagem, o qual se manifesta de diversas maneiras, inclusive na linguagem do afeto. A partir deste corpo multifacetado, é possível conhecer e transformar o mundo, bem como perceber o contexto em que as pessoas estão inseridas e expressar ideias e sentimentos. Portanto, nessa coconstrução entre corpo, linguagem e afeto, o que é sentido se materializa no corpo e na linguagem, e vice-versa.

O cabelo comprido aparece neste episódio como um dos símbolos tipicamente associados à feminilidade. A presença do cabelo longo no personagem é ressignificada a partir da experiência da *drag queen*, evidenciado no termo “*dragficar*”. O contexto aciona o significado de transformar o personagem, lido como homem heterossexual, em uma leitura feminina. Aqui também é observado um marcador de que a experiência *drag queen* está diretamente relacionada à cultura LGBTQIA+, desempenhando um papel importante na construção da identidade gay.

O termo bater cabelo é uma referência às performances de Márcia Pantera, *drag queen* brasileira que criou esta performance nos anos 1990. O bate cabelo se tornou um movimento típico das apresentações de *drag queen* no Brasil (Zimovski; Caeiro, 2016). Embora a concepção de *drag queen* não esteja correlacionada diretamente ao conceito de identidade de gênero ou sexualidade, a apresentação de artistas transformistas passou estar ligada a ambientes de cultura LGBTQIA+, contribuindo para que as duas experiências se entrelaçassem (Amanajás, 2014).

A leitura deste episódio explicita como a experiência de homens gays, inclusive a dos *gaymers*, se consolida a partir das dinâmicas performáticas das *drag queens*. As performances das figuras transformistas já foram e ainda são marginalizadas socialmente, sendo diretamente relacionadas aos sentidos negativos associados às homossexualidades. No entanto, a popularização do programa estadunidense *RuPaul's Drag Race*, além de trazer a dimensão do

entretenimento, ajudou a desmistificar a figura da *drag queen* por meio das discussões sobre vivências LGBTQIA+ e do envolvimento político nos movimentos LGBTQIA+ (Ferreira; Santos, 2023).

Assim como a experiência *drag queen*, as experiências de mulheres transgêneras e cisgêneras também dialogam com o campo de performatividade de homens gays, aproximando das construções de feminilidade. Vários elementos associados ao feminino são incorporados na brincadeira, que remonta a montagem de uma personagem feminina. Neste sentido, o jogo fornece elementos ricos para o desenvolvimento de processos miméticos e catárticos para que os jogadores performem corporal e discursivamente a feminilidade enquanto estão jogando.

Episódio #28: A prótese (Sessão 2)

{Durante uma partida de Normal game, Qiyana e Seraphine estão usando novamente a Jinx e a Seraphine como campeãs na rota inferior. Em um determinado momento em que eles estão avançados, o caçador do time inimigo aparece para gankar [auxiliar o time em uma rota].

Kayn é um personagem que consegue ultrapassar as paredes do mapa do jogo, possibilitando realizar aparições repentinas. Qiyana e Seraphine fogem desesperadamente, pois estão com os pontos de vida reduzidos}

Seraphine – Olha o Kayn! Meu deus, o jungle é o Kayn! Pela misericórdia!

Qiyana – Tá passada?

Seraphine – Tô! Odeio o Kayn! Chega eu flashei [utilizou o feitiço de flash, que possibilita deslocar o campeão em um curtíssimo espaço no mapa, mas que pode evitar escapar de ataques ou situações que causem a eliminação do jogador pelo adversário] *de nervoso* [começa a rir (de nervoso)]

Qiyana – O peito coçou [todos riem]

Sona – A prótese até saiu do lugar [todos riem] *Ai, deus...*

Qiyana – Foi um pega pra capá, uma peruca voando, lace pra lá, prótese pra cá [todos riem]

Sona – A gente que tem sabe, né, Nicole?

Nos dois episódios acima (#27: O cabelão e #28: A prótese), vários elementos performáticos associados a feminilidade são evocados pelos jogadores – o cabelo, a peruca, o peito, a prótese. Os seios são uma característica de destaque quando se associa um corpo que pertencente ao gênero feminino. A prótese mamária, por sua vez, é um elemento comumente presente na constituição de um corpo feminino nas modificações corporais de mulheres trans e travestis (Pelúcio, 2011). A construção do discurso nesses dois episódios também remete ao processo de montagem e a performance das *drag queens*.

Ao focar a figura da *drag queen*, Butler (2003) a caracteriza como uma paródia de gênero, explicitamente situando o gênero como um lócus de imitação e montagem: ao

performar o gênero, a *drag* revela a estrutura imitativa do próprio gênero. Isso nos auxilia a perceber que não apenas o seu gênero é performativamente montado, mas que todos os gêneros são também performativos, assim como destacado por Louro (2018):

A drag queen propositalmente exagera os traços convencionais do feminino, exorbita e acentua marcas corporais, comportamentos, atitudes, vestimentas culturalmente identificadas como femininas. O que faz pode ser compreendido como uma paródia de gênero: ela imita e exagera, aproxima-se, legítima e, ao mesmo tempo, subverte o sujeito que copia. [...] A drag queen repete e subverte o feminino, utilizando e salientando os códigos culturais que marcam esse gênero. Ao jogar e brincar com esses códigos, ao exagerá-los e exaltá-los, ela leva a perceber sua não-naturalidade (p.78-79).

Neste sentido, o corpo é envolvido pelo discurso e marcado por significados culturais no processo de montagem. Há uma fabricação sustentada por signos corpóreos e discursos que vão construir uma significação de que, naquele momento da brincadeira, o campeão ou personagem – por mais que seja canonizado como pertencente ao gênero masculino – agora passa a performar uma identidade feminina, por meio da paródia, dos elementos que são sobressaltados para que a feminilidade ganhe destaque na nova construção narrativa elaborada pelos jogadores.

A montagem da *drag queen* se configura como um ato político, uma vez que questiona a polarização dos gêneros e provoca estranhamento (Amanajás, 2015). Embora os jogadores não tenham se montado dentro ou tenham a prática de se montar fora do grupo de brinquedo, há uma construção de um discurso que coloca o gênero em questionamento, onde a brincadeira permite cruzar, ousar e reelaborar os limites do binarismo de gênero.

Essa lógica da performatividade de gênero também foi observada nas dinâmicas de interação do grupo do *Whatsapp*, o qual foi intitulado de *Big Dolls LoL*. A utilização do termo *Big Doll* (Bonecão ou Bonecona, em português) demonstra um duplo sentido. O primeiro está relacionado com os atributos de feminilidade, evidenciados ao utilizar o termo “*doll*” ao invés do “*toy*”. Há novamente uma marca de distanciamento da masculinidade e uma aproximação de elementos femininos. O segundo está ancorado “*em um claro aspecto de toxidade perante os inimigos e comportamento antiesportivo*”, exposto em uma das falas da Sona na segunda sessão de videograções. Ou seja, uma forma de expressar que o personagem que está sendo utilizado possui uma mecânica de jogabilidade desbalanceada e que o jogador não precisa se esforçar para poder dar o seu melhor para ganhar.

Por outro lado, nos episódios destacados neste capítulo, não há a presença, no discurso dos jogadores, de elementos associados tipicamente a masculinidade, como músculos ou virilidade. Apenas no episódio “#26: O conceito” existe uma demonstração de oposição à

masculinidade hegemônica. Essa relação com o corpo também demarca uma quebra da lógica cisheteronormativa, uma vez que há um estreitamento nas barreiras de performances de gênero.

Situações como estas permitem os jogadores a experienciar outras formas de gênero, possibilitando sair das regras e normas sociais que fundamentam a masculinidade hegemônica. Assim, os jogadores apresentam outras formas de masculinidade que rompem com a normatividade e ousam performar características da feminilidade sem medo de julgamento dentro do grupo que pertencem.

Lecheta (2023) destaca que os homens que não estão em consonância com a hegemonia possuem corpos que são taxados como fracassados pela norma, que suas existências estão em permanente risco; porém, também aponta para o potencial de romper, quebrar e derrubar a masculinidade hegemônica. Neste sentido, o autor se aproxima das discussões de Halberstam (2020), que propõe uma visão de desconfiança e estranhamento para possibilitar fazer releituras a partir de uma ótica *queer*.

Estes movimentos de questionar, problematizar e brincar com os limites dos gêneros socialmente hegemônicos vão produzindo quebras e fissuras na cultura pop e na sociedade, permitindo que novas narrativas e formas de corporificação sejam possíveis (Ferreira; Santos; 2023). Este ato de brincar, podendo ser visto de forma inocente, traz consigo uma potência de ruptura ao que é esperado culturalmente no modelo cisheteronormativo e, conseqüentemente, abre espaço para reivindicar espaços de sociabilidade e de (re)existência.

Nesta perspectiva, Ahmed (2004) destaca como as relações históricas entre os corpos, as emoções e a linguagem, e como problematizar os territórios de sentidos, os deslocamentos e os (não) pertencimentos são fundantes para a reelaboração de significados, compreendendo que as emoções emergem como atos de discurso que envolvem sensações e sentimentos que são experimentados no processo interacional com o outro. Por meio da desobediência constante, do questionamento e da recusa das normas sexistas que sublinham as relações sociais e definem a felicidade e a alegria (Ahmed, 2017), as reiterações de convenções sociais passadas podem ser cortadas ou descontinuadas em relação a seus contextos de significação.

As relações de afeto e de pertencimento são imprescindíveis para compreender as dinâmicas de brincadeira que são realizadas pelos jogadores gays. A identidade de grupo dos jogadores – também ligada à identidade social – pode explicar de que maneira jogar jogos online multijogador estimulam a relação com o jogo (Guegan; Moliner; Buisine, 2015), tendo

o potencial de desenvolvimento da afetividade, da linguagem e da cognição com as práticas sociais em geral.

A seguir, apresenta-se um quadro como resumo sobre as principais observações apreendidas a partir das perguntas e dos objetivos de pesquisa propostos nesta tese.

Quadro 5 – Perguntas, Objetivos e Principais Observações da pesquisa

Questão de pesquisa	Objetivos	Principais Observações
Pergunta central	Objetivo Geral	Observações
De que formas os jogadores gays do jogo <i>League of Legends</i> (re)significam suas existências na cultura de jogos digitais?	Perscrutar as significações de ser jogador gay na cultura de jogos digitais a partir do jogo <i>League of Legends</i> .	Os <i>gaymers</i> ressignificam os conteúdos dos jogos e interagem por meio de brincadeiras, resistindo à cultura preconceituosa existente nos jogos digitais e possibilitando a construção de um ambiente desenvolvimental.
Questões Norteadoras	Objetivos Específicos	Observações
Como as relações de afeto desenvolvidas entre <i>gaymers</i> contribuem para a existência desses jogadores na cultura de jogos digitais?	Identificar as afetações presentes nos campos interativos dialógicos entre jogadores gays de <i>League of Legends</i> .	Os afetos se apresentam por meio da construção de vínculos de amizade entre os jogadores. Os vínculos possibilitam a criação de redes de apoio que ajudam a negociar coletivamente suas existências no jogo. Observar os episódios #3; #4; #7; #9 e #10.
Como a intersecção entre gênero e sexualidade constitui as experiências de masculinidade dos jogadores gays na cultura de jogos digitais?	Compreender, através da interseccionalidade entre gênero e sexualidade, as relações de masculinidades dos jogadores gays a partir da dos conteúdos do <i>League of Legends</i> .	A intersecção entre gênero e sexualidade releva que os <i>gaymers</i> estão situados em posicionamento de privilégio em relação a outras minorias sociais e acabam reproduzindo algumas estruturas de opressão do machismo, sexismo e transfobia. Além disso, os discursos evidenciam práticas e hierarquizações de comportamentos sexuais pautados na heteronormatividade. Observar os episódios #11; #12; 14; #16 e #17.
Quais os papéis que os jogadores gays assumem nas interações entre jogadores e o jogo <i>League of Legends</i> ?	Analisar os jogos de papel a partir das interações dos jogadores gays ao jogar <i>League of Legends</i> .	Os <i>gaymers</i> tensionam os papéis de gênero e sexualidade impostos socialmente e reproduzem outras formas de masculinidade que dialogam com a feminilidade, resistindo à masculinidade hegemônica. Observar os episódios #19; #20; #21; #22; #25; #26; #27 e #28.

Fonte: autoria própria.

Neste sentido, destaca-se a importância de um novo olhar sobre o conceito de enredamento, proposto nesta tese como um potencial para a remodelação da significação de práticas de prazeres que são interditados, criando a possibilidade de novas formas sociais que não são ancoradas na cisheteronormatividade. Conseqüentemente, as experiências e as existências de pessoas LGBTQIA+ envolvem dimensões afetivas e políticas, seja na cultura de jogos digitais ou na sociedade.

Os processos interativos observados nas relações dos jogadores envolvem formas de agenciamento e posicionamento ante a cultura de jogos, que opera majoritariamente para domesticar corpos a partir das convenções de gênero socialmente reificadas. O enredamento evidenciado aqui é, portanto, uma compreensão que traz potência no encontro e na permanência de vínculos com outras pessoas que divergem da hegemonia. A reunião de pessoas cujo corpos são considerados estranhos, marcados, excluídos e interditados possui o poder de promover diferentes modos de vida que corroboram com as políticas *queer*. No entanto, as possibilidades de resignificação não dizem respeito a estar livre das normas ou estar fora dos circuitos de troca do capitalismo global (Ahmed, 2004).

Nesta compreensão, os jogadores gays não assumem o papel de masculinidade hegemônica imposto pela sociedade. Por sua vez, a masculinidade performada por eles é negociada e resignificada a partir da incorporação de elementos da feminilidade, o que lhes permite novas possibilidades no desenvolvimento. As interações observadas nesta pesquisa evidenciam o potencial transformativo dos papéis e posicionamentos, compreendendo que estes não são um produto, mas um processo contínuo, decorrente da resignificação, da renegociação de papéis e da assunção de novas posições (Rossetti-Ferreira; Amorim; Silva, 2004).

Destaca-se, portanto, a importância da alteridade nos processos de interação, pois as negociações que ocorrem nos campos interativos dialógicos trazem a complexidade e enriquecem o processo de desenvolvimento de cada pessoa enredada na dinâmica do jogo com os jogadores. As experiências interativas dos jogadores são permeadas de momentos lúdicos e de brincadeira, evidenciando a espontaneidade e o entusiasmo de estar vivenciando aquele momento no grupo de brincar com outras pessoas com quem se compartilha afeto.

No ato de brincar, observou-se que esta prática também é utilizada como uma estratégia para lidar com as frustrações que a cultura de jogos digitais obrigatoriamente acarreta. Seja na vida adulta ou no jogo, existem situações em que não há possibilidade de controle total da pessoa, por isso, os momentos de brincadeira e ludicidade se apresentam

como uma forma de escapar da rigidez incontrollável da vida – seja da masculinidade, das dinâmicas de opressão (fora e dentro do jogo) ou da dificuldade em estabelecer conexões seguras para ser quem realmente é. Desta forma, salienta-se a importância da ludicidade e das relações de afeto seguras que possibilitam pessoas LGBTQIA+ de desenvolver seu potencial em plenitude e em liberdade na cultura de jogos digitais.

Na dinâmica interacional dos jogadores, também se observou que a linguagem assumiu um papel central nos momentos de brincadeira. Recursos linguísticos, como trocadilhos, flexões de gênero e utilização de memes foram utilizados pelos jogadores como elementos de ressignificação e de construção de uma realidade que abarcasse as experiências LGBTQIA+, trazendo representatividade e representação que fogem da lógica binária de gênero e da cisheteronormatividade para a cultura de jogos digitais. Desta forma, as brincadeiras podem ser compreendidas como agenciamento dos jogadores, pois aponta para a construção de um discurso que é constitutivo, produtivo e performativo de subjetividades generificadas e de práticas sociais que se estabelecem na disputa pelo poder, corroborando com as perspectivas de Foucault (1986) e de Butler (2009).

Entretanto, chama-se a atenção para a reprodução de expressões preconceituosas contra pessoas transsexuais e mulheres, refletindo uma continuidade de dinâmicas sexistas, transfóbicas e misóginas, mesmo que de forma não intencional. Destaca-se, em vista disto, uma relação de ambiguidade com a feminilidade, pois ainda que os jogadores gays se aproximem da identidade feminina em processos discursivos e corporais, é possível identificar vozes que reverberam e fortalecem dinâmicas de opressão baseadas no machismo. Desta forma, enfatiza-se a reflexão sobre os limites e os efeitos das brincadeiras e como elas podem funcionar como formas de potencialização ou de anulação do outro.

Portanto, os jogos digitais também têm o poder de desencadear dinâmicas de subjetivação que estão relacionadas aos processos de re(significação) das experiências durante todas as etapas da vida. A depender da afetividade e, conseqüentemente, dos significados atribuídos por cada pessoa circunscrita em um determinado contexto social, as experiências proporcionadas pelos jogos podem ser limitadoras ou possibilitadoras. Por um lado, as dinâmicas observadas na cultura de jogos digitais podem ser compreendidas como um meio de assujeitamento para as pessoas que não estão em consonância com a cisheteronormatividade. Porém, as relações de amizade – configuradas como uma forma de enredamento – podem contribuir para a construção de ambientes de combate ao

assujeitamento e promoção da liberdade por meio da resignificação e das interações dos jogadores.

Observou-se, portanto, que a amizade e as relações de afeto contribuem para a reconstrução e a auto reconstrução dos jogadores gays como sujeitos sociais. Desta forma, a amizade possibilita o desenvolvimento de brincadeiras e de práticas que envolvem liberdade, criação de vínculos afetivos, troca de experiências, apoio mútuo entre as pessoas do grupo e, conseqüentemente, atuação social – ocupando espaços e resistindo à lógica cisheteronormativa reificada na cultura de jogos digitais.

Ao resistirem ao modelo hegemônico de masculinidade e tensionarem a lógica cisheteronormativa reificada na cultura de jogos digitais, os *gaymers* resignificam suas existências e estabelecem um ambiente de desenvolvimento com potencial transformador. Neste contexto, assumir uma identidade *gaymer* em uma cultura de jogos digitais, em que existe a presença de preconceito e discriminação homofóbica, é um ato político que reafirma a luta pelo direito de existir e resistir, afirmando a diversidade e a pluralidade desenvolvimental do ser humano.

Assim, resgata-se o conceito de Almeida (2009) sobre o essencialismo estratégico, estabelecendo a identidade como uma postura que se assume em um contexto pela luta de direitos, e o conceito de Weeks (2018) sobre identidade como resistência, possibilitando ações de agenciamento de pessoas em contextos adversos. Compreende-se, portanto que as experiências pessoais e sociais são indissociáveis do posicionamento político, ao mesmo tempo que ajudam a construir a identidade, elas também orientam as relações que estabelecemos com as outras pessoas (Ahmed, 2017).

Portanto, toda (re)existência é política e a luta política não se resume a mudança social radical, visando eliminar qualquer situação de preconceito ou de discriminação. A luta é simbólica, perpassando pelas instâncias discursivas e ideológicas, e se materializa na criação de discussão sobre os direitos de grupos minoritários, sobretudo o direito de existir e ocupar espaços que por muito tempo foram negados e ainda continuam a ser. No entanto, existimos, resistimos e, ainda que continuem a querer nos invisibilizar, lutaremos pelo respeito e direito de ocupar os lugares que queremos estar!

12. CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Descobri que quanto mais estranha fica a vida, mais sentido ela parece fazer”

Ivern, O Pai do Verde

Ao seguir rumo ao topo da montanha, observar a vista e vislumbrar todos os elementos que foram possíveis serem contemplados ao longo do caminho, várias perguntas foram suscitadas. Claro que, em nenhum momento, houve a pretensão de responder a todas ou de esgotá-las. Seria ingenuidade de um pesquisador, sobretudo trabalhando na perspectiva da RedSig conseguir compreender todos os elementos contidos na complexidade da rede que se articula no processo de interação humana.

No entanto, algumas delas serviram como reflexão para compreender o fenômeno aqui estudado: qual o local da Psicologia do Desenvolvimento no estudo da ludicidade nas outras fases da vida para além da infância e adolescência? Como pensar a brincadeira a partir das interações entre pessoas adultas? A brincadeira poderia ser uma forma de resistência e de agenciamento diante de situações desagradáveis? Até que ponto a brincadeira pode ser um recurso que está associado a possibilidades? Existe limites para a brincadeira?

Ao reelaborar, neste último momento, as perguntas de pesquisa com foco na brincadeira, coloco em destaque – assim como os jogadores – a ludicidade como prática inerente ao ser humano. A juventude, a adultez e a velhice também são permeadas de atividades lúdicas, no entanto parecem não ser compreendidas como brincadeiras, como se não fosse mais permitido brincar depois de uma certa idade. Sublinho o ato de brincar como um potente motor para os processos de mudança ao longo da vida, porque brincar é também se reinventar e possibilitar experimentar sair de papéis e posicionamentos que a vida adulta nos impõe constantemente.

A partir da análise de resultados desta pesquisa foi possível compreender que a brincadeira na vida adulta também é uma forma de dizer algo sem a intenção de machucar ou desmerecer o outro; de aliviar tensões de situações de aborrecimento; de fortalecer amizades; de construir novas possibilidades de compreensão de identidades e de ressignificar o processo de desenvolvimento. Desta forma, a brincadeira foi percebida como um recurso interacional basilar nas dinâmicas presentes no campo interacional dialógico.

Constatou-se também a possibilidade de os jogadores gays de experienciarem na juventude e na vida adulta determinadas vivências que lhes foram negadas e foram punidas

durante a infância e a adolescência devido às imposições da cisheteronormatividade. As interações com outros jogadores gays, a partir da exploração da criatividade, corroboram para a construção de novas narrativas e significações dos conteúdos dos jogos digitais que contemplem experiências LGBTQIA+. Os recursos simbólicos presentes na matriz sócio-histórica, sobretudo por meio dos memes, são acionados constantemente como recursos linguísticos que articulam a comunicação e as significações no processo de interação entre os jogadores.

Foi observado como a brincadeira, sobretudo por meio da modulação da língua e da linguagem, é um recurso essencial na construção de relações e afetos entre os participantes. As piadas, os deboches e a gozação ganham lugares de destaque nas interações como uma forma de fortalecimento dos afetos, de relações de amizade e das identidades. É por meio da ludicidade, intrinsecamente imbricada na brincadeira, que vão se constituindo dinâmicas que expõem determinadas expectativas sociais ou quebras de normas sociais; que contestam formas engessadas de experienciar e vida ou que também possibilitam sair, mesmo que por algumas horas, dos papéis rígidos que a vida adulta estabelece; que se torna palatável suportar situações de estresse e adversidade com leveza, risibilidade e bom humor.

Desta maneira, é possível afirmar que brincadeira em si é um ato revolucionário. Brincar na vida adulta é possível, seja em contextos que o preconceito e as práticas discriminatórias contra minorias sociais estão presentes, como na cultura de jogos digitais, ou em situações que os desfechos são compreendidos socialmente como fracassos. Brincar, debochar e rir dos percalços e das dificuldades não resolvem os problemas associados à cultura de jogos sociais tampouco de toda a sociedade, no entanto ajudam a suportar as vicissitudes da existência humana. Pois, brincar é uma forma de viver a vida de maneira positiva, resistindo às agruras da vida, às opressões, às violências, às complexidades de vida adulta e do mundo.

Ao chegar no topo da montanha, foi possível observar com mais clareza alguns elementos que, por meio de reflexão, permitiram alcançar algumas reflexões e conclusões sobre esta jornada de conhecimento científico. Os principais pontos de contribuição desta tese apontam para os processos de interação dos jogadores gays entre eles, com os demais jogadores e com o conteúdo dos jogos digitais.

A contrário do que a maioria das narrativas dos jogos apresenta, as relações intergrupais não são baseadas em modelos maniqueístas – as pessoas estão em constante processo de construção e podem ocupar vários papéis e posicionamentos nas dinâmicas de

interação. Desta maneira, as identidades não podem ser compreendidas de forma estáveis e essencialistas. Conseqüentemente, os papéis de opressor e de vítima, de privilegiado e de oprimido estão diretamente condicionadas a situação e a posicionamentos no campo interacional.

Neste sentido, foi identificado a reprodução de determinados preconceitos que são estruturantes na sociedade brasileira, como o machismo e a transfobia, por parte dos jogadores participantes da pesquisa. Chamou a atenção, também, discursos que apresentavam uma reificação de modelos heteronormativos em relações afetivo-sexuais de pessoas LGBTQIA+ e o enfoque no pênis e suas significações, evidenciando uma lógica falocêntrica. Estes achados refletem a posição de privilégio que a masculinidade confere aos homens, mesmo que eles não estejam em consonância com a hegemonia, em uma sociedade machista e misógina.

Por outro lado, os jogos digitais – embora contribuam para a reificação de dinâmicas de opressão que fortalecem práticas sexistas e LGBTfóbicas – também possuem um grande potencial de propiciar que seus jogadores gays possam, de forma criativa, explorar dimensões performativas de gênero, por meio da linguagem e do corpo, que aproximam da feminilidade e, conseqüentemente, distanciam do padrão de masculinidade hegemônica. Por meio de processos de mimese e catarse, os jogadores imitam performances dos personagens e ressignificam narrativas, aproximando as experiências das pessoas LGBTQIA+ para a cultura de jogos digitais.

Assim, na cultura de jogos digitais, o gênero e a sexualidade se apresentam como circunscritores para os jogadores gays e outros grupos minoritários, possibilitando ou não, o agenciamento destas pessoas para ressignificar e resistir, jogando e brincando com as ferramentas que o ciberespaço dispõe para existir em locais em que práticas tóxicas dominam.

Esta tese trouxe reflexões importantes para a discussão sobre um dos conceitos abordados pela perspectiva da RedSig, o enredamento. Os achados empíricos podem ser promissores para o desenvolvimento deste constructo da RedSig, pois, a partir das observações realizadas nas videograções, foi possível desenvolver uma problematização sobre o enredamento e repensar a sua utilização teórica para além do caráter negativo associado aos processos de desenvolvimento humano. Foi proposta um novo olhar do conceito, contemplando o enredamento como um potencial positivo de desenvolvimento, compreendendo a importância das relações de algumas pessoas que possibilitam a reiteração de ações, comportamentos, posicionamentos e papéis que propiciam o agenciamento, abrindo espaço para a construção de novas significações.

Como contribuição empírica, foi possível trazer visibilidade sobre a cultura e a identidade *gaymer*, destacando elementos linguísticos, corporais e performáticos que atravessam as narrativas e as construções de significados dos jogadores gays que dialoga com a cultura nerd/geek, com a cultura pop e com a própria cultura de jogos digitais. Em especial, destaca-se a identificação com as personagens femininas, enxergando a feminilidade como potência, e o distanciamento dos personagens masculinos, como uma forma de resistência aos padrões de masculinidade hegemônica.

A nova proposta de enredamento, embasada na ampliação do conceito original e no caráter situacional dos circunscritores, ajuda a compreender outras situações para além das limitantes e de redução da capacidade de agenciamento. Desta forma, observar o enredamento como um tipo de circunscritor que contribui para a disposição das pessoas em resistir a contextos de opressão, construir relações de afeto e se organizarem para lutar pelo direito de existir, como no caso dos grupos minoritários e dos movimentos sociais.

Destaca-se, ainda, a influência do pesquisador como aca-fã como uma contribuição para a construção dos dados e da análise da pesquisa. Essa dupla identidade foi positiva tanto para a aproximação e dinâmica de interação com os demais jogadores bem como para a construção de um olhar mais atento aos detalhes da cultura de jogos digitais.

O principal limite do estudo realizado nesta tese foi o pequeno grupo de jogadores gays, sendo possível observar a dinâmica específica de um grupo de jogadores que já se conheciam, bem como apenas alguns elementos micro e macroculturais da cultura de jogos digitais. Por outro lado, por serem poucos jogadores em interação, foi possível aprofundar as dinâmicas de interação e construções de significados e dos jogadores participantes desta pesquisa.

Outro limite que se destaca foi a pandemia de COVID-19, que impactou diretamente o desenvolvimento da pesquisa, tanto na construção dos dados como na realização da análise. A construção passou por reformulações, obrigando a refletir sobre os ônus e bônus das mudanças de técnicas a serem aplicadas; a análise acabou sendo realizada de forma muito solitária pelo próprio pesquisador, o qual não possuía experiência neste modelo analítico e, conseqüentemente, dificultou a troca sobre percepções teórica-analíticas com outros pesquisadores do mesmo laboratório.

Acende-se como apontamentos para futuros estudos a construção de pesquisa com outras minorias sociais como outros grupos da sigla LGBTQIA+, mulheres, pessoas negras, pessoas gordas, pessoas com deficiência, pessoas idosas e outras identidades que não são

visibilizadas de forma respeitosa na cultura de jogos digitais, por exemplo. A utilização de outras técnicas de construção de dados (como questionários e entrevistas, que visem observar os produtos) e de outras lentes teóricas (por exemplo, Produção de Sentidos, Teoria das Representações Sociais) também podem contribuir para a compreensão de um fenômeno que ainda possui poucos estudos acadêmicos, porém adquirido uma expressividade exponencial na última década.

Para além das pessoas que compõem a cultura de jogos digitais, também se recomenda a realização de estudos relacionados à indústria do entretenimento, buscando compreender as dinâmicas que engessam e tensionam a produção de jogos digitais. Compreender a atual lógica mercadológica e capitalista da indústria de jogos pode auxiliar na verificação de discursos dos jogadores ante as empresas de jogos digitais e ajudar a refletir sobre o futuro desta cultura.

Mas aqui não é o fim da jornada. Ainda temos que descer a montanha e subir tantas outras em busca de novos conhecimentos, de vencer novas lutas e de resistir às intempéries da vida. Aqui foi apenas uma delas, uma de tantas que eu, assim como outros pesquisadores e militantes sociais tem desbravado neste mundo tão complexo. Continuemos a seguir, com muito afeto, com muita resistência, com muitas construções de relações das pessoas, e, claro, com muitos sorrisos no rosto – frutos da ludicidade e da brincadeira. Pois só quando nos afetamos com o outro é que conseguimos formar redes de ligas fortalecidas para resistir e existir, sendo felizes por quem somos!

REFERÊNCIAS

- AHMED, Sara. **The cultural politics of emotion**. New York: Routledge, 2004.
- _____. **The promise of happiness**. Durham and London: Duke University Press, 2010.
- _____. **Feminist killjoys (and other willful subjects)**. *Cahiers du Genre*, n. 2, p. 77-98, 2012.
- _____. **Living a feminist life**. London: Duke University Press, 2017
- ALMEIDA, Angela Maria de Oliveira; CUNHA, Gleicimar Gonçalves. Representações sociais do desenvolvimento humano. **Psicologia: reflexão e crítica**, v. 16, p. 147-155, 2003.
- ALMEIDA, Miguel Vale de. Ser mas não ser, eis a questão. O problema persistente do essencialismo estratégico. **Working Paper CRIA 1**, 2009.
- AMANAJÁS, Igor. Drag queen: um percurso histórico pela arte dos atores transformistas. **Revista Belas Artes**, v. 16, n. 3, 2014.
- AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION. **APA RESOLUTION on Violent Video Games. 2020. Disponível em:** <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>. Acessado em 31 de julho de 2023.
- AMORIM, Katia de Souza; ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde. A matriz sócio-histórica. In: ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde; AMORIM, Kátia de S.; SILVA, Ana Paula S.; CARVALHO, Ana Maria A. **Rede de significações e o estudo do desenvolvimento humano**, Porto Alegre: Artmed, 2004.
- AMORIM, Katia de Souza; VITORIA, Telma; ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde. Rede de significações: perspectiva para análise da inserção de bebês na creche. **Cadernos de Pesquisa**, n. 109, p. 115-144, 2000.
- ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais: Série Tekne**. Bookman Editora, 2014.
- BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos**. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2004.
- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: HUCITEC, 1999.
- _____. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. 7. ed. São Paulo: Hucitec; 2010.
- BALDIN, Nelma; MUNHOZ, Elzira M. Bagatin. Educação ambiental comunitária: uma experiência com a técnica de pesquisa snowball (bola de neve). **REMEA-Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**, v. 27, 2011.
- BECKER, Howard S. **Outsiders: estudos de sociologia do desvio**. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Zahar editora, 2008.
- BERGER, Peter; BERGER, Brigitte. Socialização: como ser um membro da sociedade. In: FORACCI, Marialice M. & SOUZA MARTINS, José (orgs.). **Sociologia e sociedade: leituras de introdução à sociologia**. São Paulo/Rio de Janeiro, Livros Técnicos e Científicos, 1977.

- BICCA, Angela Dillmann N.; CUNHA, Ana Paula A; ROSTAS, Márcia Helena S. G.; JAHNKE, Max de Lima. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. **CONJECTURA: filosofia e educação**, v. 18, n. 1, p. 87-104, 2013.
- BLACKBURN, Jeremy; KWAK, Haewoon. Stfu noob!: predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games. In: **Proceedings of the 23rd international conference on World wide web**. ACM, p. 877-888, 2014.
- BLACKBURN, Greg; SCHARRER, Erica. Video game playing and beliefs about masculinity among male and female emerging adults. **Sex Roles**, v. 80, p. 310-324, 2019.
- BLANCO, Beatriz; GOULART, Lucas; HENNIGEN, Inês. Parece que o jogo virou—discursos acerca de identidades LGBTQ em comunidades de jogadores da Activision-Blizzard. **Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura** (ISSN: 2358-212X), v. 9, n. 2, 2020.
- BOCK, Ana Mercês Bahia. psicologias: uma introdução ao estudo de Psicologia. 13. ed. São Paulo: Saraiva, 2002.
- BODNER, Jessica. A Nerd, a Geek, and a Hipster Walk into a Bar. **Age of the Geek: Depictions of Nerds and Geeks in Popular Media**, p. 21-42, 2018.
- BORDIGNON, Luciane Spanhol. A pós-graduação como interlocutora das relações universidade e comunidade. **Tese de Doutorado**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2014.
- BORGES NETO, Pedro Pinheiro. **Família e homoparentalidade: o que pensam as crianças?**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco. 2016.
- BOWLBY, John. **Apego: a natureza do vínculo**. Martins Fontes, 1984.
- BRAGA, Adriana. **Personas Materno-Eletrônicas: Feminilidade e Interação no Blog Mothern**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2008.
- BRAH, Avtar. Diferença, diversidade, diferenciação. **Cadernos Pagu**, v. 26, n. 1, p. 329, 2006.
- BRANDÃO, Carlos. Repensando a pesquisa participante. **Em Aberto**, v. 3, n. 20, 1984.
- BRUNER, Jerome. A construção narrativa da realidade. **Critical inquiry**, v. 18, n. 1, p. 1-21, 1991.
- BULUT, Ergin. White masculinity, creative desires, and production ideology in video game development. **Games and Culture**, v. 16, n. 3, p. 329-341, 2021.
- BURRILL, Derek A. **Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture**. Nova York: Peter Lang Publishing. 2008.
- BUSCH, Thorsten; BOUDREAU, Kelly; CONSALVO, Mia. Toxic gamer culture, corporate regulation, and standards of behavior among players of online games. **Video Game Policy Production, Distribution, and Consumption**, p. 176-190, 2015.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- _____. **Dar cuenta de sí mismo: violencia ética y responsabilidad**. Buenos Aires: Mutaciones, 2009.

CABRAL FILHO, Adilson Vaz; COUTINHO, Guttemberg. Web 2.0: Caminhos e desafios no desenvolvimento da internet. In: FRAGOSO, Sueli; MALDONADO, Alberto E. **A Internet na América Latina**. São Leopoldo: Ed. Unisinos; Porto Alegre: Sulina, p. 81-103, 2009.

CAMPBELL, John Edward. **Getting it on online: Cyberspace, gay male sexuality, and embodied identity**. Routledge, 2014.

CANSIZ, Alim; AKÇA, Buse. The psychological and legal dimensions of cyber violence in the digital game perspective: The case of league of legends. **JOURNAL OF AWARENESS**, v. 9, n. Special Issue/Özel Sayı, p. 91-104, 2024.

CAPESTRANI, Ruth de Manincor. De auxiliar de desenvolvimento infantil (ADI) a professor de educação infantil-mudanças subjetivas mediadas pela participação no programa de formação Adi-Magistério. **Tese de Doutorado**. Universidade de São Paulo. 2007.

CARDOSO JR, Hélio Rebello; NALDINHO, Thiago Canonenco. A amizade para Foucault: resistências criativas face ao biopoder. **Fractal: revista de psicologia**, v. 21, p. 43-56, 2009.

CAVALHEIRO, Juciane dos Santos. A concepção de autor em Bakhtin, Barthes e Foucault. **Signum: estudos da linguagem**, v. 11, n. 2, p. 67-81, 2008.

CARVALHO, Ana Maria Almeida; IMPÉRIO-HAMBURGER, Amélia; PEDROSA, Maria Isabel. **Interação, regulação e correlação no contexto do desenvolvimento humano discussão conceitual e exemplos empíricos**. SP: Publicações, IFUSP/ P n.1196, p.1-34, 1996.

_____. Dados e tirados: teoria e experiência na pesquisa em Psicologia. **Temas em Psicologia**, v. 7, n. 3, p. 205-212, 1999.

CARVALHO, Ana Maria Almeida. Em busca da natureza do vínculo: uma reflexão psicoetológica sobre grupos familiares e redes sociais. **Família, sociedade e subjetividades: Uma perspectiva multidisciplinar**, p. 183-194, 2005.

CARVALHO, Ana Maria Almeida; PEDROSA, Maria Isabel. Cultura no grupo de brinquedo. **Estudos de Psicologia (Natal)**, v. 7, p. 181-188, 2002.

CARVALHO, Ana Maria Almeida; PEDROSA, Maria Isabel; ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde. **Aprendendo com a criança de zero a seis anos**. SP: Cortez, 2012.

CARVALHO, Evelise Galvão; ROCHA, Giovana Veloso M. **Categorização dos Termos Utilizados em Episódios de Cyberbullying no Jogo League of Legends**. Tuiuti: Ciência e Cultura, n. 53, Curitiba, p. 51-67, 2016.

CARVALHO, Luiz Paulo; CAPPELLI, Claudia. Sexism and League of Legends: NFR aesthetic analyses. In: **Anais da V Escola Regional de Sistemas de Informação do Rio de Janeiro**. SBC, 2018. p. 38-45.

CARVALHO, Luiz Paulo; CAPPELLI, Claudia; PIMENTEL, Mariano. Sexismo e League of Legends: Comunidade Externa e Interna. **XI Simpósio Nacional da ABCIBER**, 2018.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CERQUEIRA, Larissa C. et al. Seleção de jogos digitais para estimulação cognitiva de idosos. **Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, 2019.

CERQUEIRA, Bernardo B.; BARBOSA, Débora N. F.; MOSSMANN, João Batista. Jogos Digitais como Mediadores da Estimulação das Funções Executivas no Contexto Escolar.

In: **Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. SBC, 2021. p. 939-942.

CIAMPA, Antonio da Costa. **A estória do Severino e a história da Severina**. Editora Brasiliense, 1987.

CHAGAS, Viktor et al. A política dos memes e os memes da política: proposta metodológica de análise de conteúdo de memes dos debates eleitorais de 2014. **Intexto**, p. 173-196, 2017.

COLE, Elizabeth R. Intersectionality and research in psychology. **American psychologist**, v. 64, n. 3, p. 170, 2009.

COLLING, Leandro; ARRUDA, Murilo Souza; NONATO, Murillo Nascimento. Perfechatividades de gênero: a contribuição das fechativas e afeminadas à teoria da performatividade de gênero. **cadernos pagu**, p. e195702, 2019.

CONDIS, Megan. No Homosexuals in Star Wars? BioWare, ‘gamer’ identity, and the politics of privilege in a convergence culture. **Convergence, The International Journal of Research into New Media Technologies**, p. 1-15, 2015.

CONNELL, R. W. Políticas da masculinidade. **Educação & realidade**, v. 20, n. 2, 1995.

_____. La organización social de la masculinidad. In: VALDÉS, T.; OLAVARRÍA, J. (Ed.). **Masculinidad/es: poder y crisis**. Santiago: Ediciones de las mujeres, 1997. p. 31-48.

CONNELL, R. W.; MESSERSCHMIDT, James W. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. **Revista Estudos Feministas**, v. 21, n. 01, p. 241-282, 2013.

CONSALVO, Mia. Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. **Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology**, v. 1, n. 1, p. 1-6, 2012.

CORBIN, Alain; COURDINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (orgs). **História da virilidade**. (1: A invenção da virilidade, da antiguidade às Luzes). Petrópolis: Ed: Vozes, 2013a.

_____. **História da virilidade**. (3: A virilidade em crise? Séculos XX-XXI). Petrópolis: Ed: Vozes, 2013b.

COSTA, Carolina Alexandre; AMORIM, Katia Souza. Abreviação em relações de bebês com seus pares de idade. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 31, p. 15-23, 2015.

CRAWFORD, Garry. **Video Gamers**. London and New York: Routledge, 2012.

CRENSHAW, Kimberlé. Documento para o encontro de especialistas em aspectos da discriminação racial relativos ao gênero. **Revista estudos feministas**, v. 10, p. 171-188, 2002.

DAWKINS, Richard. **The selfish gene**. Oxford: OUP, 1976/2016.

DEBERT, Guita G. A dissolução da vida adulta e a juventude como valor. **Horizontes antropológicos**, v. 16, n. 34, p. 49-70, 2010.

DEMO, Pedro. **Pesquisa participante: saber pensar e intervir juntos**. Liber Livro, 2008.

DENARDIN, Renato G.; LONDERO, Fabricio T.; KURTZ, Guilherme C.; SILVA, Ricardo F.; ORSELLI, Maria Isabel. Acessibilidade nos jogos digitais como meio de inclusão social. In: **Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**. 2019. p. 346-349.

DEWES, João Osvaldo. **Amostragem em Bola de Neve e Respondent-Driven Sampling: uma descrição dos métodos.** 2013.

EKLUND, Lina. Playing video games together with others: Differences in gaming with family, friends and strangers. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, v. 7, n. 3, p. 259-277, 2015.

FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcizio; KURTZ, Gabriela. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. **MATRIZES**, v. 15, n. 2, p. 251-277, 2021.

FERNANDES, Diego Moreira et al. Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**, v. 37, n. 92, p. 94-114, 2017.

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Through the Looking Glass: Weavings between the Magic Circle and Immersive Processes in Video Games. In: **DiGRA Conference**. 2009.

FERREIRA, Ligia Ribeiro; ALÉSSIO, Renata Lira dos Santos. A Experiência Drag Queen como Transição na Vida Adulta. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, v. 20, n. 3, p. 813-834, 2020.

FERREIRA, Ligia Ribeiro; SANTOS, Victor Hugo da Silva. A drag queen e o gaymer como fissuras na cisheteronormatividade da cultura pop. **Revista Brasileira de Estudos da Homocultura**, v. 6, n. 19, p. 303-323, 2023.

_____. Videogames, Paratextos e Narrativas (trans) midiáticas. **Lumina**, v. 10, n. 2, 2016.

FINAL FANTASY IX. Square Enix. **Jogo eletrônico**, 2000.

FORNARI, Lucimara F.; FONSECA, Rosa Maria G. S. Validação qualitativa de um jogo para enfrentamento da violência contra a mulher. **Acta Paulista de Enfermagem**, v. 35, 2022.

FOUCAULT, Michel. Da amizade como modo de vida. Entrevista de Michel Foucault a R. de Ceccaty, J. Danet e J. le Bitoux, publicada no jornal **Gai Pied**, v. 25, p. 38-39, 1981.

_____. Subject and Power. In: Dreyfuss, H.; Rabinow P. **Beyond structuralism and hermeneutics**. Brighton: The Harvester Press, 1982.

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

_____. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Tradução de Raquel Ramalhete. Petrópolis, Vozes, 1987.

_____. **Microfísica do poder**. Org. Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 1996.

FRAGOSO, Suely Dadalti. Huehuehue eu sou BR: spam, trollagem e griefing nos jogos online. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**. Vol. 22, n. 3 (jul./set. 2015), p. 129-146, 2015.

FRAGOSO, Suely; HACKNER, Felipe. "HUEHUEHUE BR é só zuera": um estudo sobre o comportamento disruptivo dos brasileiros nos jogos online. **Educação em um Mundo em Tensão: insurgências, transgressões, sujeições**. Porto Alegre, 2017.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; CAETANO, Mayara. Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook. **Lumina**, v. 11, n. 1, 2017.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus narrative. In: WOLF, Mark J.P., PERRON, Bernard. **The video game theory reader**, pp. 221-235, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, [1970] 1987.

FURLAN, Reinaldo. Corpo, sentido e significação. In: ROSSETTI-FERREIRA, M. C.; AMORIM, K. S.; SILVA, A. P. S; CARVALHO, A. M. A. (Org). **Rede de significações e o estudo do desenvolvimento humano**. Porto Alegre: ArtMed, 2004. p. 51-56.

FURLIN, Neiva. Sujeito e agência no pensamento de Judith Butler: contribuições para a teoria social. **Sociedade e Cultura**, v. 16, n. 2, p. 395-403, 2013.

GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil 2022**. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em: 25 de agosto de 2022.

_____. **Pesquisa Game Brasil 2023**. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em: 13 de maio de 2023.

GENETTE, Gérard. **Paratexts: Thresholds of interpretation**. Cambridge University Press, 1997.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GÓES, Maria Cecília Rafael. A abordagem microgenética na matriz histórico-cultural: uma perspectiva para o estudo da constituição da subjetividade. **Cadernos Cedex**, v. 20, p. 9-25, 2000.

GOFFMAN, Erving. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1988.

GONÇALVES, Maria Eduarda Araújo. Processos de significação de idosos sobre sua transição do lar para instituições de longa permanência (ILPI). **Dissertação de Mestrado**. Universidade Federal de Pernambuco. 2019.

GOODMAN, Lesley. Disappointing fans: Fandom, fictional theory, and the death of the author. **The Journal of Popular Culture**, v. 48, n. 4, p. 662-676, 2015.

GONZATTI, Christian. **Pode um LGBTQIA+ Ser Super-Herói no Brasil?** 1ª ed., Salvador, Editora Devires, 2022.

GOULART, Lucas Aguiar; HENNIGEN, Inês; NARDI, Henrique Caetano. “We’re gay, we play, we’re here to stay: notas sobre uma parada de orgulho LGBT no Jogo World of Warcraft. **Contemporânea Comunicação e Cultura**, V. 13, n. 02, p. 401-416, 2015.

GOULART, Lucas Aguiar. Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital. **Tese de Doutorado**. Porto Alegre, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017.

GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique Caetano. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, p. 250-268, 2017a.

_____. Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual. **Revista Estudos Feministas**, v. 25, n. 1, p. 383-387, 2017b.

GRAY, Jonathan. **Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts**. New York: New York University Press, 2010.

- GRAY, Kishonna L.; BUYUKOZTURK, Bertan; HILL, Zachary G. Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. **Sociology Compass**, v. 11, n. 3, 2017.
- GRANDPREY-SHORES, Kate; HE, Yilin; SWANENBURG, Kristina L.; KRAUT, Robert; RIEDL, John. The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game. **Proceedings of the 17th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing**, 2014.
- GUEGAN, Jérôme; MOLINER, Pascal; BUISINE, Stéphanie. Why are online games so self-involving: A social identity analysis of massively multiplayer online role-playing games. **European Journal of Social Psychology**, v. 45, n. 3, p. 349-355, 2015.
- HALBERSTAM, Jack. **A arte queer do fracasso**. Recife: CEPE, 2020.
- HALFELD, Paula Crespo. A produção do humor na rede social Facebook. **Soletras**, n. 26, p. 219-236, 2013.
- HALPERIN, David M.; TRAUB, Valerie (Ed.). **Gay shame**. University of Chicago Press, 2009.
- HALL, Stuart. The work of representation. In: HALL, Stuart (org.) **Representation. Cultural representation and cultural signifying practices**. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage/Open University, 1997.
- _____. Quem precisa de identidade? In: SILVA, Tadeu T. (org). **Identidade e diferença**. 15.ed. Petrópolis: editora Vozes, p.103-133, 2014.
- _____. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2019.
- HARRINGTON, Carol. What is “toxic masculinity” and why does it matter?. **Men and masculinities**, v. 24, n. 2, p. 345-352, 2021.
- HELMOND, Anne. A plataforma da web. In: OMENA, Janna J. (Org.). **Métodos Digitais: teoria-prática-crítica**. Lisboa: ICNOVA, 2019. p. 49-62
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8o. ed. [S.l.]: Perspectiva, [1938] 2018.
- HAYLES, Katherine N. **How We Became Posthuman**. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
- IVORY, James D. Still a Man’s Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. **Mass Communication & Society** v. 9, n. 1, pp. 103-114, 2006.
- JENKINS, Henry. **Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture**. New York: New York University Press, 2006.
- _____. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- JESUS, Jaqueline Gomes de. **Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos**. Guia técnico sobre pessoas transexuais, travestis e demais transgêneros para formadores de opinião, Diretoria de Vigilância Epidemiológica. 2012.

_____. Transfobia e crimes de ódio: Assassinatos de pessoas transgênero como genocídio. **História agora**, v. 16, p. 101-123, 2013.

JUUL, Jesper. **Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge (Massachusetts) and London: OLDENBURG, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko M. O jogo e a Educação Infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.

KIVIJÄRVI, Marke; KATILA, Saija. Becoming a gamer: performative construction of gendered gamer identities. **Games and Culture**, v. 17, n. 3, p. 461-481, 2022.

KHALED JR, Salah H. **Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo**. 1ª Ed. – Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2018.

KREPPNER, Kurt. Sobre a maneira de produzir dados no estudo da interação social. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 17, p. 97-107, 2001.

KUHN, Roselaine; CUNHA, António Camilo; COSTA, Andrize Ramires. Sem tempo para brincar: as crianças, os adultos e a tirania dos relógios. **Kinesis**, v. 33, n. 1, 2015.

KVELLER, Daniel Boianovsky; NARDI, Henrique Caetano. Performance, performatividade, perfechatividade: repensando nós conceituais nos estudos queer. **cadernos pagu**, p. e226617, 2023.

KWAK, Haewoon; BLACKBURN, Jeremy; HAN, Seungyeop. Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. In: **Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems**. ACM, p. 3739-3748, 2015.

LANE, Kathryn E. (Ed.). **Age of the geek: Depictions of nerds and geeks in popular media**. Springer, 2017.

_____. How Was the Nerd or Geek Born?. **Age of the geek: Depictions of nerds and geeks in popular media**, p. 1-18, 2018.

LATINI, Benjamin M. Revenge of the Nerds: Tech Masculinity and Digital Hegemony. Doctoral Dissertation. University of Massachusetts Amherst, 2023.

LECHETA, Andrio Robert. “Teatro é coisa de viado!”: pedagogias da masculinidade no teatro amador em perspectiva dialógica. **Tese de doutorado**. Universidade Federal do Paraná, 2023.

LEMONS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

LEVITT, Heidi M. A psychosocial genealogy of LGBTQ+ gender: An empirically based theory of gender and gender identity cultures. **Psychology of Women Quarterly**, v. 43, n. 3, p. 275-297, 2019.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 3ª Edição, [1999] 2010.

_____. **O que é o Virtual?**. Rio: Editora 34, 2003a.

_____. **Inteligência Coletiva: Por uma Antropologia do Ciberespaço.** São Paulo: Loyola, 2003b.

LEWIN, Kurt. **Teoria de campo em ciência social.** São Paulo: Pioneira, 1965.

LIRA, Pedro Paulo Bezerra de. Cuidado, educação e vínculo na perspectiva de educadores de creches e instituições de acolhimento. **Tese de Doutorado.** Universidade Federal de Pernambuco, 2017.

LOURO, Guacira Lopes. Gênero, história e educação: construção e desconstrução. **Educação & realidade**, v. 20, n. 2, 1995.

_____. **Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista.** 16. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

_____. **Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer.** São Paulo: Autêntica, 2018.

LUCENA, Juliana Maria F.; DE SOUZA AMORIM, Katia; PEDROSA, Maria Isabel. Aprendizagem Cultural por Crianças de Dois Anos em seu Grupo de Brinquedo. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, v. 21, n. 3, p. 1087-1107, 2021.

LUCIANO, Maria de Fátima Dórea et al. Características e potencialidades de jogos digitais para a estimulação cognitiva de idosos. **RENOTE**, v. 19, n. 1, p. 217-226, 2021.

LUZ, Alan Richard da. **Linguagens gráficas em videogame: nascimento, desenvolvimento, e consolidação do videogame como expressão gráfica.** Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo FAU-USP. 2009

MARTINO, Luís Mauro Sá; MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro. **Política, Cultura Pop e Entretenimento: O improvável encontro que está transformando a democracia contemporânea.** Editora Sulina, 2022.

MATOS, Patrícia. De vergonha a orgulho: Consumo, capital simbólico e a resignificação midiática da cultura nerd. **Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, RJ**, 2012.

MATTOS, Joana M.; ALMEIDA, Leila S. Significações e subjetividade em mulheres portadoras de transtornos alimentares. **Ciências & Cognição**, v. 13, n. 3, p. 51-69, 2008.

MATTOS, Amana Rocha; CIDADE, Maria Luiza Rovaris. Para pensar a cisheteronormatividade na psicologia: lições tomadas do transfeminismo. **Revista Periódicus**, v. 1, n. 5, p. 132-153, 2016.

MBEMBE, Achille. Necropolítica. Biopoder, soberania, estado de exceção, política de morte. **São Paulo: n-1 edições**, 2018.

MCCORMICK-HUHN, Kaitlin et al. What if psychology took intersectionality seriously? Changing how psychologists think about participants. **Psychology of Women Quarterly**, v. 43, n. 4, p. 445-456, 2019.

MCKINSEY & COMPANY. **Brazil Digital Report.** 1ª edição, 2019. Disponível em: http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/brazil_digital_report.pdf. Acessado em: 21 de julho de 2019.

MEDEIROS, Bárbara Castro de; DOTTO, Fernanda R.; ANTONIAZZI, Marina P.; KRUEL, Cristina S. O brincar na fase adulta: um olhar Winnicottiano. **Psicologia Argumento**, v. 40, n. 109, 2022.

- MEDRADO, Benedito.; LYRA, Jorge. Por uma matriz feminista de gênero para os estudos sobre homens e masculinidades. **Revista Estudos Feministas**; v. 16, n. 3, p. 809-840, 2008.
- MÉLLO, Ricardo Pimentel. Corpos, heteronormatividade e performances híbridas. **Psicologia & Sociedade**, v. 24, p. 197-207, 2012.
- MEKSENAS, Paulo. Aspectos metodológicos da pesquisa empírica: a contribuição de Paulo Freire. **Revista espaço acadêmico**, v. 78, 2007.
- MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. São Paulo: Papirus Editora, 2006.
- MIGUEL, Anna; BOIX, Montserrat. Os Gêneros da Rede: os ciberfeminismos. In: NATAHNSON, Graciela. **Internet em Código Feminino**. Buenos Aires: La Crujía Ediciones, 2013.
- MILLER, Daniel; SLATER, Don. Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad. **Horizontes Antropológicos**, v. 10, p. 41-65, jun. 2004.
- MORGAN, David. The crisis in masculinity. **Handbook of gender and women's studies**, p. 109-124, 2006.
- MOSCOVICI, Serge. **Psicologia das minorias ativas**. Petrópolis, RJ: Vozes. 2011.
- MOU, Yi; PENG, Wei. Gender and racial stereotypes in popular video games. **Handbook of research on effective electronic gaming in education**, p. 922-937, 2009.
- MUSSA, Ivan. Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. **Logos**, v. 26, n. 2, p. 57-71, 2019.
- NASCIMENTO, Bruno Moll do et al. Essa skin dá mais dano: Netnografia sobre o porquê dos jogadores de League of Legends (LOL) comprarem skins. **Trabalho de Conclusão de Curso**. Universidade Federal da Integração Latino-Americana, 2023.
- NESTEURIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, L; FEITOZA, M. **Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Videogames**. Cenage Learning. São Paulo, pp. 23-36, 2009.
- NETO, Emídio Ferreira. “Sigiloso. Discreto. Não afeminado” - as relações de gênero e sexualidade na comunidade lgbtqi+: discutindo a construção da identidade masculina. **Horizontes Históricos**, v. 4, n. 1, p. 36-49, 2022.
- NOGUEIRA, Diogo Lopes; SILVEIRA, Murilo Artur Araújo; PINHO, Fabio Assis. A temática LGBTQIAP+ na coleção de teses e dissertações da Universidade Federal de Pernambuco. **Folha de Rosto**, p. 164-197, 2023.
- OLIVEIRA, Flaviane C.; CRUZ, Jaíza P. D.; GIANORDOLI-NASCIMENTO, Ingrid F.; NAIFF, Luciene A. M.; ÁVILA, Raphael F. Novas páginas de pesquisa em psicologia social: o fazer pesquisa na/da internet. **Psicologia e Saber Social**, v. 6, p. 186-204, 2017.
- OLIVEIRA, Tiago M. de; BAZZANELLA, Sandro L. MIMесе, VEROSSIMILHANÇA E CATARSE: contribuições de Aristóteles aos estudos literários. **Revista Húmus, [S. l.]**, v. 10, n. 29, 2020.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes R.; ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde. O valor da interação criança-criança em creches no desenvolvimento infantil. **Cadernos de Pesquisa**, n. 87, p. 62-70, 1993.

_____. Práticas discursivas nas interações de crianças pequenas. Algumas questões metodológicas e conceituais. **Comunicação apresentada na XXV Reunião Anual de Psicologia**, Ribeirão Preto, SP, 1995.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes R; GUANAES, Carla; COSTA, Nina Rosa do A. Discutindo o conceito de “jogos de papel”: uma interface com a “teoria do posicionamento”. *In*: ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde; AMORIM, Kátia de S.; SILVA, Ana Paula S.; CARVALHO, Ana Maria A. **Rede de significações e o estudo do desenvolvimento humano**, Porto Alegre: Artmed, p. 70-104, 2004.

O'REILLY, T. **What is Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software**. Communications & Strategies, v. 65, n. 1, p. 17–37, 2007. Disponível em: <http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>.

OVIEDO, Rafael Antônio Malagón; CZERESNIA, Dina. O conceito de vulnerabilidade e seu caráter biossocial. **Interface-Comunicação, Saúde, Educação**, v. 19, p. 237-250, 2015.

PACHECO, Mirian Cazarotti. Contribuições da análise microgenética às pesquisas em neurolinguística. **Estudos Linguísticos**. São Paulo, v. 45, n. 2, p. 582-594, 2016.

PAUL, Christopher A. **The toxic meritocracy of video games: Why gaming culture is the worst**. U of Minnesota Press, 2018.

PEDROSA, Maria Isabel; CARVALHO, Ana M. A. Análise qualitativa de episódios de interação: uma reflexão sobre procedimentos e formas de uso. **Psicologia: Reflexão e crítica**, v. 18, p. 431-442, 2005.

PELÚCIO, Larissa. Próteses, desejos e glamour: tecnologias de si na construção de corpos travestis no mercado do sexo transnacional. *In*: SANTOS, Luís Henrique Sacchi dos; RIBEIRO, Paula Regina Costa (Orgs.) **Corpo, gênero e sexualidade: instâncias e práticas de produção nas políticas da própria vida**. Rio Grande: FURG, p. 77-86, 2011.

PEREIRA, Cícero Roberto; VALA, Jorge. Do preconceito à discriminação justificada. **In-Mind_Português**, v. 1, p. 1-13, 2010.

PEREIRA, Wallace Alberto Felício. Jogos digitais como ferramentas pedagógicas para o desenvolvimento cognitivo. **Role-Playing Game: práticas, ressignificações e potencialidades**, p. 181, 2021.

PHILLIPS, Debby A. Masculinity, male development, gender, and identity: Modern and postmodern meanings. **Issues in Mental Health Nursing**, v. 27, n. 4, p. 403-423, 2006.

PIERUCCI, Antônio Flávio de O. **Ciladas da diferença**. Editora 34, 1999.

PINHEIRO, Marina. A; BRECKENFELD, Taciana. F. M.; LYRA, Maria C. D. P. Processos criativos e imaginação: O trabalho de Bavarcar como metáfora sobre a condição dialógica da psique. **Tecnologias, Sociedade e Conhecimento**, v. 6, n. 2, p. 30-48, dez. 2019.

PIRES, Bruna C. A.; FORTIM, Ivelise. Comportamento tóxico de jogadores de League of Legends: uma análise Winnicottiana. **Proceedings of SBGames**, 2021.

RECUERO, Raquel. Atos de ameaça à face e à conversação em redes sociais na internet. **Interações em Rede. Porto Alegre: Sulina**, v. 1, p. 51-70, 2013.

RIBEIRO, Djamilá. **O que é lugar de fala?** Belo Horizonte (MG): Letramento; Justificando, 2017.

RIBEIRO, José Carlos. Um breve olhar sobre a sociabilidade no ciberespaço. In: PALÁCIOS, Marcos; LEMOS, André (Orgs.). **As Janelas do Ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, pp. 138-150, 2001.

RIBEIRO, Jucélia Santos Bispo. Brincadeiras de meninas e de meninos: socialização, sexualidade e gênero entre crianças e a construção social das diferenças. **Cadernos Pagu**, p. 145-168, 2006.

RIBEIRO, Laís Claudino Moreira. Ser adolescente com diabetes mellitus tipo 1: experiências e transições. **Dissertação de Mestrado**. Universidade Federal de Pernambuco, 2019.

RICH, Adrienne. Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. **Bagoas - Estudos gays: gêneros e sexualidades**, [S. l.], v. 4, n. 05, 2012.

RIOS, Rosana; FERNANDES, Luis Flávio. **Enciclonérdia: Almanaque de cultura nerd**. Panda Books, 2012.

RIOS, Luís Felipe. “Paizões”, “filhotes” e a “simbiose do amor”: regulações de gênero entre homens frequentadores da comunidade dos “ursos” no Recife (Brasil). **Etnográfica. Revista do Centro em Rede de Investigação em Antropologia**, v. 22, n. 2), p. 281-302, 2018.

_____. Da hierarquia à igualdade?: Parcerias sexuais, estilizações de gênero e classes sociais entre homens com práticas homossexuais. **Revista Brasileira de Estudos da Homocultura**, v. 4, n. 15, p. 219-248, 2021.

RIOS, Luís Felipe et al. “Foi como se a gente tivesse visto a morte”: estigmatização, sofrimento psíquico e homossexualidade. **Laplace em revista**, v. 4, n. 1, p. 140-158, 2018.

RIOS, Luís Felipe et al. Posições sexuais, estilos corporais e risco para o HIV entre homens que fazem sexo com homens no Recife (Brasil). **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 24, p. 973-982, 2019.

RIOT GAMES. **League of Legends: Reinos de Runeterra** (Guia Oficial). Ed. Galera, 2019.

_____. Informações do jogo. 2023. Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/>. Acessado em: 10 de agosto de 2023.

ROBARDS, Brady Jay et al. Twenty years of ‘cyberqueer’: The enduring significance of the Internet for young LGBTIQ+ people. In: **Youth, sexuality and sexual citizenship**. Routledge, p. 151-167, 2018.

RODRIGUES, Tatiane Cosentino; ABRAMOWICZ, Anete. O debate contemporâneo sobre a diversidade e a diferença nas políticas e pesquisas em educação. **Educação e Pesquisa**, v. 39, p. 15-30, 2013.

RODRIGUES, Leticia. **Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva das relações de gênero: os tipos de feminilidade em League of Legends**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014.

RODRIGUES, Walter Hugo de Souza. Desmistificando a sensualidade naturalizada do ébano: um estudo acerca da objetificação do corpo do homem negro. **Revista Cadernos de Gênero e Tecnologia**, 13 (41): 267-284, 2020.

ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde; AMORIM, Kátia de S.; SILVA, Ana Paula S.; CARVALHO, Ana Maria A. **Rede de significações e o estudo do desenvolvimento humano**, Porto Alegre: Artmed, 2004.

RUBERG, Bonnie. Straightwashing Undertale: Video games and the limits of LGBTQ representation. **Transformative Works and Cultures**, v. 28, 2018.

RUBIN, Gayle. O tráfico de mulheres. Notas sobre a “Economia Política” do sexo. Tradução de Christine Rufino Dabat. Recife: **SOS Corpo**, 1993.

_____. A Little Humility. In: HALPERIN, David M.; TRAUB, Valerie (Ed.). **Gay shame**. University of Chicago Press, p. 369 – 373, 2009.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2003.

SALTER, Anastasia; BLODGETT, Bridget. **Toxic geek masculinity in media: Sexism, trolling, and identity policing**. Springer, 2017.

SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Videogames**. Cenage Learning. São Paulo, 2009.

SANTOS, Maria de Fátima de Souza; ALMEIDA, Leda Maria de. Diálogos com a teoria das representações sociais. **A Teoria das Representações Sociais**, 2005.

SANTOS, Victor Hugo da Silva; ALÉSSIO, Renata Lira dos Santos. Expressões de Homofobia e Conflito Intergrupar entre Fãs de League of Legends. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 43, p. e255290, 2023.

SCARELLI, Giovanni; PEREIRA, Camila Claudiano Q. A luta pela vida e cidadania da população transgênera: um estudo sobre a representatividade em jogos eletrônicos. **Revista DisSoL-Discurso, Sociedade e Linguagem**, n. 14, 2021.

SCOTT, Joan W. “Gênero: uma categoria útil para análise histórica”. **Educação & Realidade**, v. 20, n. 2, p. 71-99, 1995.

SEIGWORTH, Gregory J.; GREGG, Melissa. “An Inventory of Shimmers”. In: GREGG, Melissa; SEIGWORTH, Gregory J. (Eds.). **The affect theory reader**. Durham & London: Duke University Press, p. 1-25, 2010.

_____. Igualdade versus diferença: os usos da teoria pós-estruturalista. LAMAS, Marta (org.). **Debate feminista: cidadania e feminismo**. São Paulo, Melhoramentos, p. 203-222, 1999.

_____. O enigma da igualdade. **Revista estudos feministas**, v. 13, n. 01, p. 11-30, 2005.

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

_____. What is video game culture? Cultural studies and game studies. **Games and culture**, v. 5, n. 4, 2010.

_____. **Gaming at The Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Videogame Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

SHAW, Adrienne; LAUTERIA, Evan W.; YANG, Hocheol; PERSAUD, Christopher; COLE, Alayna M. Counting queerness in games: Trends in LGBTQ digital game representation, 1985–2005. **International Journal of Communication**, v. 13, p. 26, 2019.

SHAW, Adrienne; PERSAUD, Christopher J. Beyond texts: Using queer readings to document LGBTQ game content. **First Monday**, 2020.

SHIFMAN, Limor. **Memes in digital culture**. MIT press, 2014.

SILVA, Maria Ozamira. Refletindo a pesquisa participante. **Em Aberto**, v. 5, n. 31, 1986.

SILVA, Lídia Oliveira. A Internet – A Geração de um novo espaço antropológico. In: PALÁCIOS, Marcos; LEMOS, André (Orgs.). **As Janelas do Ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, pp. 151-171, 2001.

SILVA, Sergio Gomes da. Masculinidade na história: a construção cultural da diferença entre os sexos. **Psicologia: Ciência e profissão**, v. 20, p. 8-15, 2000.

SILVA, Ana Paula S.; ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde; CARVALHO, Ana Maria A. Circunscritores: limites e possibilidades no desenvolvimento. In: ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde; AMORIM, Kátia de S.; SILVA, Ana Paula S.; CARVALHO, Ana Maria A. **Rede de significações e o estudo do desenvolvimento humano**, Porto Alegre: Artmed, 2004.

_____. A crise da masculinidade: uma crítica à identidade de gênero e à literatura masculinista. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 26, p. 118-131, 2006.

SILVA, Flávia Gonçalves da. Subjetividade, individualidade, personalidade e identidade: concepções a partir da psicologia histórico-cultural. **Psicologia da educação**, n. 28, 2009.

SILVA, Luciana Maria Fernandes. A importância do lazer e da ludicidade na fase adulta: proposta de programa de lazer e ludicidade para mulheres. **Monografia** - Universidade Federal do Ceará, 2010.

SILVA, Nadja Maria Vieira; SANTOS, Carine Valéria Mendes; RHODES, Carine de Almeida Arruda. Do vídeo para o texto escrito: Implicações para a análise da interação. **Psicologia em Revista**, v. 20, n. 3, p. 513-528, 2014.

SILVA, Tadeu. T. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, Tadeu T. (org). **Identidade e diferença**. 15.ed. Petrópolis: editora Vozes, p.73-102, 2014.

SILVA, Marcos Aurélio. Numa tarde qualquer: uma antropologia da Parada da Diversidade em Cuiabá e da cultura LGBT no Brasil contemporâneo. **Bagoas-Estudos gays: gêneros e sexualidades**, v. 10, n. 15, 2016.

SILVA, Gleice Assunção. Formação de professores para o uso de jogos digitais: um estudo com os egressos do curso de especialização em educação na cultura digital. **Tese de doutorado**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2018.

SILVA, Marcella de Holanda P. D. Processos de significação de meninas sobre pertencimento étnico-racial: um olhar para as interações sociais em grupos de brinquedo. **Tese de doutorado**. Universidade Federal de Pernambuco, 2020.

SILVA JÚNIOR, Márcio Cavalcanti da. **Pink money e o valor de sua bandeira: como o capitalismo utiliza as pautas sociais**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal de Pernambuco, 2022.

SIQUEIRA, Dirceu Pereira; CASTRO, Lorenna Roberta Barbosa. Minorias e grupos vulneráveis: a questão terminológica como fator preponderante para uma real inclusão social. **Revista direitos sociais e políticas públicas (UNIFAFIBE)**, v. 5, n. 1, p. 105-122, 2017.

SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop. **Logos**, v. 2, n. 24, 2014.

_____. Percursos para estudos sobre música pop. **Cultura pop**. Salvador: EDUFBA, v. 296, p. 19-33, 2015.

Souza, Michele M. da S. & Menezes-Santos, Jaileila de A. O processo de desvinculação de um adolescente com a prática infracional, a partir do cumprimento de medida socioeducativa privativa de liberdade. **Pesquisas e Práticas Psicossociais** 5(2), São João del-Rei, 2010.

SOUZA, Núbia R. Ludicidade do adulto: Como recursos lúdicos podem ser utilizados para o auxílio nos processos de enfrentamento em casos de transtorno de ansiedade e depressão. **Psicologia**. pt, 2019.

SOVIK, Liv. Para Ler Stuart Hall. In: HALL, Suart. **Da Diáspora**. Belo Horizonte. Editora UFMG: 2003. p. 9-21.

SPINK, Mary Jane. De longe e de perto: os paradoxos da rede de significação. In: ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde; AMORIM, Kátia de S.; SILVA, Ana Paula S.; CARVALHO, Ana Maria A. **Rede de significações e o estudo do desenvolvimento humano**, Porto Alegre: Artmed, 2004.

SULER, John. The online disinhibition effect. **International Journal of Applied Psychoanalytic Studies**, v. 2, n. 2, p. 184-188, 2005.

SUSIC, Peter. How Many People Play League of Legends & Average LoL Player Stats (2024). Headphones Addict, 2023. Disponível em: <https://headphonesaddict.com/league-of-legends-statistics/>. Acessado em: 07 de fevereiro de 2024.

TAJFEL, Henri; TURNER, John Charles. An integrative theory of intergroup conflict. **Organizational identity: A reader**, v. 56, n. 65, 1979.

TAJFEL, Henry. **Grupos Humanos e Categorias Sociais: Estudos em Psicologia Social I**. Tradução: Lígia Amâncio. Lisboa: Livros Horizonte, 1981a.

_____. **Grupos Humanos e Categorias Sociais: Estudos em Psicologia Social II**. Tradução: Lígia Amâncio. Lisboa: Livros Horizonte, 1981b.

TATEO, Luca. Just an illusion? Imagination as higher mental function. **Journal of Psychology & Psychotherapy**, v. 5, n. 6, p. 1, 2015.

TEIXEIRA, Michele R.; DUARTE FILHO, Nemésio F. A discussão de gênero e sexualidade nas Histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos na formação integral. **Educitec-Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, v. 8, n. jan./dez., 2022.

THORNHAM, Helen. Claiming a stake in the videogame: What grown-ups say to rationalize and normalize gaming. **Convergence**, v. 15, n. 2, p. 141-159, 2009.

VIANA, Karine Maria Porpino; PEDROSA, Maria Isabel. Brincadeiras coordenadas cooperativas e o compartilhamento de intenções em crianças. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 27, p. 564-572, 2014.

VIEIRA, Érico Douglas; PERES, Lorena Assis. Percursos da construção da identidade de jovens adultos homossexuais. **Revista Psicologia em Foco**, v. 7, n. 9, p. 33-52, 2015.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **La Imaginación y el arte en la infancia** (Ensayo Psicológico). Cidade del México: Hispánicas, 1987.

_____. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Org. por Michael Cole et al., 7ª Edição, São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **Pensamento e Linguagem**. Martins Fontes; 4ª edição, [1934] 2008.

XAVIER, Guilherme. A condição eletrolúdica: Cultura visual nos jogos eletrônicos. **Teresópolis: Novas Ideias**, 2010.

YOKOTE, Guilherme Kazuo Lopes. O mundo dos nerds: imagens, consumo e interação. **Tese de Doutorado**. Universidade de São Paulo. 2014.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. Lisboa, Editorial Setenta, 1981.

WARNER, Michael. **Fear of a queer planet: queer politics and social theory**. Minnesota: Minnesota Press, 1991.

WEEKS, Jeffrey. O corpo e a sexualidade. In: Guacira Lopes Louro (org.). **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. 4. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, p. 43-104, 2018.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e Diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tadeu T. (org). **Identidade e diferença**. 15.ed. Petrópolis: editora Vozes, p.7-72, 2014.

ZAGO, Luiz Felipe; SEFFNER, Fernando. Masculinidades disponíveis.com: sobre como dizer-se homem gay no ciberespaço. In: **Anais do Congresso Fazendo Gênero. Florianópolis, SC, Brasil, VIII**. 2008.

ZIMMERMAN, Eric; CHAPLIN, Heather. Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games. **Kotaku**, 2013. Disponível em: <http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>. Acessado em: outubro de 2018.

ZIMOVSKI, Thaís; CAEIRO, Mariana. Contribuições da psicossociologia na compreensão da constituição da(s) identidade(s) drag queen. **IV Congresso Brasileiro de Estudos Organizacionais** - Porto Alegre, RS, Brasil, 2016.

ZITTOUN, Tania. The role of symbolic resources in human lives. **The Cambridge handbook of sociocultural psychology**, v. 4, n. 16, p. 343-361, 2007.

_____. Symbolic resources and sense-making in learning and instruction. **European Journal of Psychology of Education**, v. 32, n. 1, p. 1-20, 2017.

ANEXOS E APÊNCICES

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convido-o pelo presente termo de consentimento a participar da pesquisa: “**Significações e (r)existências de jogadores gays no contexto de jogos digitais: League of Gaymers**”, que está sob a responsabilidade do pesquisador **Victor Hugo da Silva Santos**. Esta pesquisa está sob orientação de **Renata Lira dos Santos Aléssio**.

Todas as suas dúvidas podem ser esclarecidas com o responsável por esta pesquisa. Apenas quando todos os esclarecimentos forem dados e você concorde com a realização do estudo, **pedimos que rubrique as folhas e assine ao final deste documento**, que está em duas vias. Uma via lhe será entregue e a outra ficará com o pesquisador responsável.

Você estará **livre para decidir participar ou recusar-se**. Caso não aceite participar, **não haverá nenhum problema, desistir é um direito seu, bem como será possível retirar o consentimento em qualquer fase da pesquisa, também sem nenhuma penalidade**. Caso aceite participar, **receberá resposta a qualquer dúvida sobre procedimentos** e outros assuntos relacionados à pesquisa durante todo o período de realização da mesma.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

Esta pesquisa tem como objetivo: **Compreender as significações de ser jogador gay de League of Legends**. A pesquisa propõe pensar sobre como é ser jogador gay de jogos digitais, a partir de **videograções**, a serem realizadas com jogadores no momento em que eles estiverem jogando League of Legends. As videograções acontecerão por meio de plataforma digital do *Google Meet*, tendo o objetivo de minimizar os riscos atrelados a pandemia de COVID-19 e tentando simular ao máximo a experiência cotidiana dos jogadores. Os encontros serão acordados com os voluntários, sendo preferencialmente marcado quando um grupo de jogadores próximos estiver disponível para ser videogravado. A quantidade de

coletas e duração de cada coleta se também se dará por acordo com os jogadores, não ultrapassando um total de 10 (dez) partidas do principal modo do jogo (*Summoner's Rift*).

RISCOS: esta pesquisa utiliza na sua metodologia procedimentos corriqueiros. Entre os possíveis riscos, estão **algum nível de cansaço ou desconforto ao participar das videograções**. Por este motivo, haverá comprometimento do pesquisador em minimizar esses riscos, **como a possibilidade de em qualquer momento, os participantes desta pesquisa solicitarem interrupções ou pausas durante a realização das videograções**.

BENEFÍCIOS: o estudo irá permitir a compreensão das dinâmicas interacionais e identitárias de jogadores gay no ciberespaço, contribuindo com as discussões sobre resistências de minorias ante ao preconceito e à discriminação. Além disso, busca-se proporcionar reflexões sobre o papel da representatividade para a promoção de uma sociedade mais diversa e igualitária. **Os participantes serão alertados que não obterão benefícios financeiros com a sua participação na pesquisa**, mas que poderão contribuir para melhor compreensão das relações entre jogadores de jogos digitais, e a partir da devolutiva dos resultados refletir sobre suas práticas.

Todas as informações desta pesquisa serão **confidenciais** e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a sua participação. **Os registros obtidos através das videograções serão arquivados no banco de dados do pesquisador principal**, Victor Hugo da Silva Santos. Estando à disposição de outros pesquisadores que se interessem pelo estudo de temas semelhantes.

Nada lhe será pago e nem será cobrado para participar desta pesquisa, pois a aceitação é voluntária, mas fica também garantida a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extra-judicial.

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UFPE no endereço: **(Avenida da Engenharia s/n – 1º Andar, sala 4 - Cidade Universitária, Recife-PE, CEP: 50740-600, Tel.: (81) 2126.8588 – e-mail: cepccs@ufpe.br)**.

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO VOLUNTÁRIO (A)

Ao assinalar a caixa abaixo, concordo em participar do estudo, “**Significações e (r)existências de jogadores gays no contexto de jogos digitais: League of Gaymers**” como voluntária/o. Fui devidamente informado/a e esclarecido/a pelo pesquisador sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade.

Concordo em participar desta pesquisa e estou ciente das informações e procedimentos.