

CONTRAPÚBLICOS GAYMERS: ESFERAS PÚBLICAS QUEER E VIDEOGAMES NO DISCORD

Gabriel Borges Farias¹

RESUMO: Jogar videogames deixou de ser uma prática exclusiva do lazer privado e passou a ser uma atividade que está envolta em dinâmicas de disputas, identidades e contestação social de maneira pública. Sendo um aspecto técnico-cultural altamente disseminado, diferentes públicos na sociedade disputam essa mídia na esfera pública ao tematizarem sobre o que os jogos deveriam abordar, para quem são desenvolvidos e como devem ser jogados. Este paper investiga como jogadores LGBTQ+ no Brasil reivindicam e ressignificam a cultura gamer por meio de práticas de sociabilidade e comunicação na plataforma Discord. O estudo apresenta resultados parciais de uma etnografia digital realizada em quatro comunidades queer de jogadores que constrói enquanto argumento central que jogadores LGBTQ+ encontram formas alternativas de se relacionarem com os jogos, tensionando formas hegemônicas do que significa ser gamer.

Palavras-chave: Discord; Contrapúblicos; LGBTQIA+; Videogames

1. INTRODUÇÃO

Em setembro de 2024, uma planilha produzida por um fórum de *gamers* conservadores ganhou notoriedade ao classificar mais de 1600 jogos produzidos nas últimas três décadas entre recomendados e não recomendados, sendo o parâmetro se o título em questão fosse "woke" ou não. A iniciativa partiu de um grupo intitulado *Woke Content Detector* (Detector de Conteúdo Woke), e apresenta um trabalho em alta escala de análise de conteúdo. Essa análise conta com uma metodologia extensiva que define quais temas tornam um jogo "woke" – que vão desde jogos que possuem protagonismo feminino, personagens LGBTQ+, diversidade racial, críticas ao

¹ Mestrando em Ciências Sociais pela Universidade Federal de São Paulo (PPGCS/UNIFESP) e pesquisador do Núcleo Direito e Democracia no Cebrap (NDD/CEBRAP).

colonialismo ou apoio a iniciativas ambientais – apontando em como e porquê certo aspecto do jogo entra na categoria.

Cada jogo listado na planilha traz um resumo dos motivos pelos quais foi considerado “woke”, acompanhado de links que remetem tanto às deliberações do fórum quanto a fontes externas que supostamente confirmam o julgamento. Chama atenção a centralidade da temática LGBTQ+: entre os mais de 1600 títulos avaliados, o termo “LGBT+” aparece em mais de mil entradas. Em alguns casos, a simples presença de personagens ou narrativas LGBTQ+, mesmo que secundárias ou terciárias, é suficiente para justificar a classificação. Em outros, o julgamento se baseia em sinais ainda mais sutis, como um grafite com as cores do arco-íris em um prédio de cenário, ou a ausência de distinções visuais claras entre corpos masculinos e femininos na tela de criação de personagens. Os critérios, embora amplamente inconsistentes, expressam um diagnóstico compartilhado pelos participantes de que pautas de gênero e sexualidade teriam tomado conta da indústria de jogos.

Mais do que uma simples classificação, o fórum opera como espaço colaborativo de avaliação. Ele é atualizado diariamente com postagens que propõem novos jogos, contestam análises anteriores e participam de discussões coletivas que levam à formulação de veredictos finais sobre cada título. Como afirma um dos textos acerca da metodologia do projeto: “A parte mais importante da avaliação é a explicação, assim como as discussões que podem surgir de cada jogo. O objetivo inteiro dessas discussões é permitir que as pessoas debatam os pontos mais delicados e compartilhem suas experiências pessoais com o jogo.” (Woke Content Detector, 2024, tradução própria)².

Nesse sentido, os comentários nas postagens do fórum não apenas buscam conferir um verniz de objetividade e análise técnica às avaliações, mas também operam como espaços de desabafo. Os relatos frequentemente expressam frustração com a presença de temas associados ao a uma “agenda progressista” que, segundo os usuários, arruinariam a imersão e autenticidade dos

² Trecho retirado e traduzido do tópico “Methodology” do fórum. Disponível em: https://steamcommunity.com/groups/Woke_Content_Detector/discussions/0/6975585346734259204/

jogos. Muitos argumentam que desenvolvedores independentes estariam sendo forçados a incorporar essas pautas para obter visibilidade ou aceitação no mercado, num cenário descrito como uma “indústria sequestrada” por valores politicamente corretos. Nota-se, no entanto, que o alinhamento ideológico dos participantes é bastante variado dentro do espectro do conservadorismo. Enquanto algumas publicações reivindicam pela ideia de que o jogador comum de videogame é apolítico e que o fator de entretenimento da mídia estaria sendo deixado pela indústria, outros discursos reivindicam a aversão completa a qualquer tipo de conteúdo que fuja de valores conservadores, em qualquer grau que seja. Dessa forma, existem divergências constantes sobre se certos temas podem ser considerados woke, ou se na verdade, eles encontram verossimilhança na realidade e não são um “imposição ideológica” da indústria, como exemplo, tópicos recorrentes do fórum discutem se o fato de um jogo possuir casais interracialis ou ter mensagens contra o nazismo, seria os “valores da esquerda” fortalecendo sua agenda ou algo que está no senso comum e não propriamente político.

Casos como estes ilustram a forma com que a organização de públicos em torno dos jogos eletrônicos estruturam espaços e formas de articulação sobre questões políticas do cotidiano a partir de questões como: o que os jogos devem abordar, para quem são desenvolvidos e de que modo devem ser jogados. Dez anos antes, e em escala ainda maior, o #Gamergate³ já evidenciava que as disputas em torno de gênero e sexualidade, por exemplo, não estavam à margem da cultura gamer, mas em seu centro simbólico. Salter (2017) aponta como o discurso anti-feminista que baseou o movimento tinha como pretexto uma “despolitização” dos jogos, promoviam, na prática, uma defesa politizada do protagonismo masculino e da manutenção das desigualdades na indústria. A partir desse panorama, o que queremos argumentar é que por meio das relações afetivas e simbólicas com os jogos e das interações em suas comunidades, os jogadores não apenas consomem, mas também produzem e reinterpretam como uma cultura gamer deveria ser conforme

³ O #Gamergate foi uma campanha de assédio e perseguição contra mulheres na indústria dos videogames, que ganhou grande repercussão a partir de 2014. Disfarçada inicialmente como um movimento pela “ética no jornalismo de jogos”, a campanha mobilizou fóruns online e redes sociais para atacar desenvolvedoras, jornalistas e críticas feministas. Práticas como ameaças, doxing (divulgação de informações pessoais), boicotes e campanhas difamatórias foram utilizadas principalmente contra mulheres e pessoas LGBTQ+.

suas visões de mundo. Seja por meio de chats de jogos multiplayer, comunidades online ou eventos presenciais, os jogos eletrônicos operam como esferas públicas que extrapolam a própria mídia, tornando-se territórios de circulação de discurso e performances que ativam antigas e novas tensões sociais.

Esse debate vem ganhando fôlego acadêmico, especialmente com a atual ascensão de grupos de jogadores reacionários, desde o contexto nacional, com apoiadores do ex-presidente Jair Bolsonaro (VELHO e HENN, 2024; MACEDO et al, 2023), até análises mais amplas que investigam a relação entre masculinidade e os novos espaços digitais (SALTER, 2017; GING, 2019; FERREIRA, 2023). No entanto, se compreendemos até aqui que os novos espaços digitais e os jogos eletrônicos vem organizando uma faceta inédita do fazer político de públicos reacionários, de que maneira públicos de jogadores que são alvo desse conservadorismo jogam esse jogo político e disputam a mídia?

É a partir dessa questão que buscamos apresentar uma pesquisa etnográfica – ainda em andamento – conduzida em comunidades LGBTQ+ de jogos no Discord, apresentaremos como jogadores queer também produzem formas próprias de elaboração subjetiva por meio dos jogos, desafiando concepções hegemônicas e heteronormativas sobre o que significa ser gamer e pautando políticas queer. Apesar da crescente de estudos que investigam a misoginia e a homofobia em espaços da cultura gamer, ainda está em construção o campo de pesquisas que colocam em foco as especificidades e as disputas que públicos queer realizam na participação e construção dessa cultura – especialmente no contexto brasileiro, que permanece notoriamente subexplorado. Ainda que trabalhos como a coletânea Videogames, Diversidade e Gênero (BLANCO e GOULART, 2019) oferecerem um importante panorama dos estudos nacionais sobre gênero e sexualidade nos jogos, os textos tendem a privilegiar análises semióticas e de conteúdo dos produtos culturais em si, deixando em aberto a investigação empírica sobre como sujeitos queer participam e moldam ativamente a cultura gamer.

Partimos do conceito de contrapúblico enquanto uma chave analítica que nos permite tanto em um nível teórico abstrair como os jogos e os espaços digitais como o Discord atuam enquanto arenas de disputa política e luta por reconhecimento, assim como empiricamente organizar de que

forma vamos de encontro ao campo. O conceito foi formulado pela primeira vez por Nancy Fraser (1997) a partir da crítica à primeira concepção habermasiana da esfera pública burguesa (HABERMAS, 2014). No clássico *Mudança estrutural da esfera pública*, Habermas conceitua a esfera pública como o espaço social no qual indivíduos privados se reúnem para deliberar racionalmente sobre assuntos de interesse comum, sendo este o lugar privilegiado para a formação da opinião pública e o fundamento normativo da cidadania democrática. Através da comunicação racional, esse modelo propunha uma mediação entre sociedade civil e Estado que garantiria a legitimidade da participação política. A crítica de Fraser, no entanto, aponta como Habermas ignora hierarquias estruturais de gênero, raça e classe moldam as condições reais de participação. Dessa forma, sujeitos subalternizados não apenas enfrentam barreiras materiais e simbólicas ao acesso à esfera pública, como também veem seus interesses particulares sistematicamente desqualificados em nome de uma suposta universalidade. Fraser compreende esse processo como uma renovação das formas de dominação social, já que não mais unicamente dependente da força, a dominação passa a ser exercida na sociedade liberal burguesa pela hegemonia da opinião e do senso comum.

O conceito de contrapúblico subalterno nasce, então, para descrever justamente as novas esferas públicas que surgiam às margens da esfera pública hegemônica e suas formas de ação política contra-hegemônica. Na definição da autora, contrapúblicos são “arenas discursivas paralelas onde membros de grupos sociais subordinados inventam e circulam contra discursos para formular interpretações opositoras de suas identidades, interesses e necessidades” (FRASER, 1997, p. 66).

Ainda dentro do contexto da teoria crítica, Fraser enxerga uma potencialidade emancipatória na formação destas esferas públicas alternativas. Diferente de um diagnóstico de fragmentação, a contestação discursiva e os públicos múltiplos são interpretados como fatores que garantem a permanência de visões multiculturais e sociais dentro do debate público e na formação da opinião; eles desafiam a cultura e as instituições hegemônicas, ao criarem novos repertórios de luta – tanto na forma, quanto no conteúdo. Fraser não reivindica pelo abandono do conceito de esfera pública, mas sim por novas formulações que sejam mais diversas e que consigam produzir diagnósticos

mais críticos da sociedade. Tematizando, portanto, não só a existências de diferentes públicos possíveis, mas também os conflitos emergentes da ação desses públicos externamente e internamente.

O conceito de contrapúblico ganhou destaque nas produções acadêmicas que investigam a ação de grupos subalternos na esfera pública, pesquisando as maneiras com que esses públicos resistiram às dinâmicas de exclusão e dominação. No entanto, a revisão que Michael Warner (2002) empregou ao conceito de contrapúblico de Fraser abriu novas aplicações possíveis. Para Warner, as formações de contrapúblicos não estão restritas à subalternidade. Apesar de concordar que a contrapublicidade está relacionada a uma forma de conflito e disputa com públicos e ideias dominantes, ele descreve que a definição de contrapúblico proposta por Fraser acima é muito similar a proposta de Habermas sobre os públicos racionais, porém, adicionado termos como “contra-hegemônico” e “alternativo” (WARNER, 2002, p. 118). Ele questiona, então, o quão grupos religiosos ultraconservadores, por exemplo, também não formariam contrapúblicos ao criarem uma fricção com ideais liberais hegemônicos e possuírem espaços alternativos de organização. O argumento de Warner é de que os contrapúblicos estão além de grupos subalternos que demandam agendas de reformas políticas, a contrapublicidade está no atrito que a circulação de discursos e performances de públicos que se entendem enquanto subordinados a partir de seu horizonte cultural causam.

O horizonte cultural contra o qual um contrapúblico se define não é apenas um público geral ou mais amplo, mas um público dominante. E o conflito se estende não apenas às ideias ou questões políticas, mas aos gêneros de discurso e modos de endereçamento que constituem o público, ou à hierarquia entre os meios de comunicação. O discurso que o constitui não é meramente um idiomatismo diferente ou alternativo, mas um que, em outros contextos, seria considerado hostil ou indecoroso. O atrito com o público dominante faz com que o caráter poético-expressivo do discurso do contrapúblico se torne saliente para a consciência. (Warner, 2002, p 119-120).

De tal forma, ao enquadrarmos nosso campo empírico como 'contrapúblicos gaymers', partimos da ideia de que há uma relação conflituosa entre as concepções normativas do que se espera de um jogador e as práticas culturais produzidas por jogadores LGBTQ+ ao se organizarem por meio dessa mídia. Essas práticas não apenas tensionam os códigos hegemônicos da cultura

gamer, como também propagam discursos e performances que não se moldam às formas heteronormativas de reivindicação, propondo outros tipos de visibilidade. A pesquisa de Goulart (2017), por exemplo, utiliza-se dos estudos dos contrapúblicos para investigar uma outra dimensão deste campo ao estudar a cena queer de desenvolvedores na Baía de São Francisco (Califórnia, EUA) como um espaço de resistência estética e política. Ele analisa como desenvolvedores e jogadores recorrem ao design de jogos como forma de desidentificação⁴, se relacionando com a mídia de forma inédita por meio de uma ética do cuidado e da experimentação formal. Nessas práticas, os jogos deixam de seguir os modelos convencionais de progressão, desafio e recompensa, desafiando pressupostos clássicos sobre o que constitui um “bom” jogo, tanto em sua forma, quanto em seu conteúdo. Com temas como intimidade queer, afetos não resolvidos e relações corporais, esses jogos se afirmam como performances políticas e micropolíticas, operando como espaços de reconhecimento. Assim, a produção e circulação desses jogos constituem contrapúblicos digitais – formações comunicativas que, ao mesmo tempo em que questionam as normas da cultura gamer dominante, criam novas possibilidades de subjetivação e produção cultural.

Especificamente em nosso campo, buscamos reconstruir o que seria esse contrapúblico ao apresentar tanto as estruturas comunicacionais do Discord em suas formas de organização sociotécnica, como também a prática discursiva e performática que os jogadores produzem a partir, por meio de e nos jogos eletrônicos. A etnografia da pesquisa parte de uma imersão onde o pesquisador joga e participa ativamente com seus interlocutores, observando como se constroem relações e linguagens próprias nesses espaços. Nesse contexto, o Discord não é apenas um canal de voz ou texto, mas uma infraestrutura de socialidade gamer, onde modos de habitar os jogos são tanto disputados, como compartilhados. A investigação do que significa “ser gamer” nesse ambiente exige uma abordagem que leve em conta simultaneamente os dispositivos técnicos que

⁴ Desidentificação parte do conceito proposto por Muñoz (1999) para descrever práticas nas quais sujeitos subalternizados não rejeitam nem assimilam completamente os discursos e práticas hegemônicas, mas os torcem estrategicamente para produzir sentidos dissidentes. No contexto da pesquisa de Goulart, podemos interpretá-los como processos criativos que reapropriam formas, gêneros e convenções conservadoras dos videogames para subvertê-las tanto a partir dos temas – como práticas sexuais dissidentes – quanto da jogabilidade – na qual permitem que o jogador escolha narrativas de romances homoafetivos, ou que seus personagens passem por uma experiência de transição de gênero.

organizam o campo e os regimes de subjetivação que o atravessam. Assim, o argumento central que iremos construir neste trabalho é o de que a organização de jogadores LGBTQ+ no Discord funcionam como contrapúblicos que reescrevem a gramática ‘gamer’, ressaltando como os jogos digitais podem construir novos horizontes de políticas queer.

2. CIBORGUES JOGAM VIDEOGAME: CONSIDERAÇÕES SOBRE JOGOS E SEUS JOGADORES

Shaw (2011) propõe que há uma diferença entre quem joga videogame e quem se considera gamer. Em sua pesquisa etnográfica, ela demonstra que a identidade gamer é produzida contextualmente, em diálogo com marcadores sociais como gênero, raça e sexualidade. Isso se evidencia nas falas de seus interlocutores, que muitas vezes recusam o rótulo não por rejeição aos jogos, mas por não se identificarem com os estigmas associados à figura do gamer – como a dedicação extrema, o isolamento social, ou o perfil normativo masculino, branco e heterossexual. Nesse processo, diferentes categorias nativas têm emergido como formas de deslocar os significados atribuídos ao termo "gamer". Termos como gaymer, gamer girl, casual gamer ou cozy gamer revelam outras formas de se relacionar com os jogos, ora reivindicando visibilidade para identidades, ora recusando a lógica da performance técnica e competitiva. Para além disso, é fundamental observar que, hoje, a constituição dessa subjetividade está profundamente entrelaçada às novas infraestruturas digitais que organizam, monitoram e disciplinam os jogadores. Os jogos operam em uma ecologia sociotécnica densa, onde plataformas e algoritmos moldam ativamente os modos de interação e visibilidade. O reconhecimento como gamer não se dá unicamente pelo ato de jogar, mas é mediado por performances específicas em ambientes como Discord, Twitch, Steam ou Reddit – espaços nos quais se acumulam dados, se constroem reputações, se negociam normas e se disputam sentidos. Ser gamer passa, então, por se fazer legível a essas infraestruturas: criar perfis, manter atividades constantes, consumir e produzir conteúdo, adotar linguagens específicas, seguir tendências e afins. Em outras palavras, é preciso habitar esses ecossistemas de forma que o sujeito se torne reconhecível como parte legítima dessa cultura. Assim, mais do que

um marcador identitário estático, o gamer é produzido continuamente por formas de endereçamento e interpelação técnica, nas quais se cruzam lógicas de mercado, afetivas e normativas. Entender o sujeito gamer contemporâneo implica, portanto, analisar como essas infraestruturas operam como tecnologias de subjetivação – moldando não apenas o que se joga, mas como se joga, com quem se joga e quem pode ser visto e valorizado dentro da cultura gamer.

Dessa forma, construímos aqui a categoria "gamer" e suas variáveis enquanto ciborgues (Haraway, 1985), ou seja, uma formação híbrida entre sujeito, máquina e rede, atravessada por fluxos de dados, performances, afetos e discursos. Longe de ser uma identidade fixa, o gamer é aqui entendido como uma posição relacional e situada, constantemente produzida nas interações com dispositivos técnicos (telas, controles, teclados, óculos de realidade virtual), com plataformas digitais (Discord, Steam, Reddit, Twitch) e com os discursos normativos e contra-hegemônicos que disputam a cultura dos jogos. Construir essa definição tem como intuito de romper com abordagens cristalizadas, muitas vezes reproduzidas tanto no senso comum quanto na literatura acadêmica, que tendem a reificar o gamer seja na prática em si, ou no estereótipo do homem nerd.

Nesse movimento entre a infra estrutura e o subjetivo, Bown (2017) a partir da psicanálise e os estudos de tecnologia contribui com o nosso debate ao discutir os jogos eletrônicos não apenas como espaços de representação simbólica, mas também como dispositivos que operam diretamente sobre o desejo do sujeito. Ele articula os conceitos de fantasia e desejo como bases fundamentais para pensar a relação entre jogador e jogo. A fantasia é entendida como o meio pelo qual o desejo se estrutura inconscientemente; já o desejo é o desejo do Outro – que está sempre em uma relação de alteridade e posto em um campo simbólico que antecede o próprio sujeito. Bown retoma essas formulações para argumentar que os videogames funcionam como "máquinas de fantasia", oferecendo posições específicas ao jogador dentro de uma estrutura de desejo. Jogar, portanto, não é apenas realizar ações no jogo, mas ocupar posições subjetivas produzidas por ele, desejar o que o jogo propõe que seja desejável. Sistemas de recompensa, punição, progressão e controle não apenas entretêm aquele que joga, assim como ativamente articulam as formas com que o sujeito se engaja com o mundo, com os outros e consigo mesmo. O videogame não é apenas uma narrativa

ideológica, mas se torna uma prática ideológica que se traduz em agência (inputs do jogador a máquina), reconhecimento e frustração. O sujeito não apenas joga, mas também é jogado.

Essa perspectiva nos permite vislumbrar os jogos não apenas como espaços de captura, mas também de subversão. Jogadores queer, por exemplo, podem experimentar o jogo a partir de posições que escapam ao gozo normativo esperado, investindo no erro, na vulnerabilidade ou na dissonância. A busca por glitches, modos alternativos de jogar, ou mesmo a recusa em seguir os objetivos centrais dos jogos, podem ser compreendidas como formas de deslocamento do desejo, nas quais o sujeito reconfigura as posições possíveis dentro do sistema simbólico do jogo – práticas que podem ser facilmente mapeadas em práticas como *speedruns* ou *glitch hunts*. Em vez de apenas participar das estruturas já dadas, ele as interpreta ou as desafia – elaborando, assim, novas formas de ser no jogo e com o jogo. Apresentando de forma prática como essa (re)elaboração se dão, podemos retomar o trabalho de Phillips (2017) que explora essa relação através da série Bayonetta (Platinum Games, 2009), que ocupa um lugar singular no cânone dos jogos eletrônicos, não apenas por suas inovações estéticas e técnicas no gênero Hack'n'Slash, mas principalmente pela figura icônica de sua protagonista. Bayonetta se destaca por ser um jogo que lida abertamente com o erótico, desde cenas de nudez que enquadram seios e glúteos da protagonista, diálogos que insinuam cenas de sexo e até dentro da gameplay com a mecânica do Clímax, um golpe especial que a personagem utiliza-se de instrumentos de tortura medieval para derrotar seu inimigos, criando paralelos diretos com o sadomasoquismo. Apesar de não ser propriamente a primeira femme fatale dos jogos, Bayonetta é uma das primeira a ser protagonista de uma franquia. O jogo segue a busca da personagem em recuperar suas memórias depois de ser ressuscitada no século XX, como a última sobrevivente de uma guerra entre seu clã de mulheres, as bruxas Umbra, e os homens sábios de Ithavoll, que aconteceu durante as perseguições às bruxas na Europa moderna.

As questões de gênero dentro dos jogos são muito mais diversas do que apenas a sexualidade da personagem. Em cada fase, ela enfrenta hordas de criaturas que esteticamente se assemelham às imagens de anjos e santos esculpidas em mármore. As asas, auréolas e luzes douradas dos inimigos contrastam com a paleta de tons escuros e os demônios bestiais que a protagonista invoca com seu cabelo. A imagética criada em sua jornada retrata uma bruxa que

busca vingar seu coven ao desafiar uma instituição de homens que remetem ao cristianismo. Esse ineditismo temático e estético do primeiro jogo apresenta de forma panorâmica as formas contraditórias com que o jogo foi recebido. Philips sistematiza essa recepção em três campos: primeiro, um campo feminista de jogadoras que, apesar de apreciarem em parte a narrativa do jogo, rejeitam a forma com que ele reproduz estereótipos de sexualização feminina (como câmeras que insistem em enquadrar suas curvas durante movimentos acrobáticos); segundo, um campo de jogadores homens que percebem a Bayonetta enquanto um objeto de desejo sexual a ser consumido e terceiro, um campo de jogadores LGBTQ+ que atribui à personagem uma relação mais íntima de identificação e subjetivação.

Phillips compreende essa polissemia de sentidos acerca da personagem como parte de uma disputa cultural mais ampla sobre os significados da feminilidade e da sexualidade nos jogos eletrônicos. Enquanto públicos hegemônicos interpretam essas categorias como elementos que devem servir a seus desejos – reproduzindo a lógica do male gaze –, contrapúblicos queer e feministas formulam modos alternativos de engajamento, seja pela ressignificação crítica, seja pela rejeição aberta. Essa tensão entre setores hegemônicos e contra-hegemônicos revela-se não apenas na recepção, mas na própria construção da personagem: sua estética hiper-erotizada convive com uma crítica ao controle do corpo da mulher de dogmas religiosos. Ou ainda, como destaca Phillips, constroem o desejo, não a partir de uma lógica heteronormativa, mas como como parte de uma fantasia sáfica, por exemplo, que é comumente esquecida. Ou também, a própria narrativa do jogo subverte expectativas das normas de gênero ao ridicularizar ou antagonizar os personagens masculinos da trama e ao protagonizar laços afetivos e colaborativos entre mulheres.

Bayonetta encarna uma forma de distúrbio femme (no original, *femme disturbance*), conceito cunhado por Cárdenas (2012), que descreve uma feminilidade excessiva que, ao invés de oferecer uma resposta clara e progressista de uma representação feminina, perturba as estruturas normativas do desejo e do poder ao operar desde dentro do imaginário misógino. Ao transformar sua sexualidade em arma contra uma ordem religiosa masculina, Bayonetta mobiliza o erotismo não como submissão, mas como meio de desestabilizar fantasias heteronormativas.

Nota-se também que mais do que questionar o conteúdo visual, Phillips propõe uma crítica à própria mediação das câmeras do jogo. A câmera de Bayonetta, diferentemente da perspectiva subjetiva de jogos como Portal (Valve, 2007) raramente se alinha ao ponto de vista da protagonista, já que ela permanece fixa, distante, e muitas vezes dificulta o controle visual pleno do jogador sobre o corpo da personagem. Além disso, mecânicas como os ataques de Clímax, que funciona a partir da repetição frenética de um mesmo botão no controle, cria analogias sexuais que implicam diretamente o corpo do jogador na experiência do desejo, subvertendo a lógica fállica típica de tantos outros jogos ao sugerir uma estrutura de prazer centrada na masturbação clitoriana. Essa articulação entre jogabilidade, visualidade e erotismo desvia a lógica do male gaze clássico e propõe o que Phillips chama de um *sistema gamificado de desejo*, no qual o corpo de quem joga participa ativamente da cena, não só como espectador, mas como coautor de uma experiência queer.

A sexualidade agressivamente feminina de Bayonetta ultrapassa a tela para implicar o jogador em seus próprios prazeres, perturbando as narrativas que contamos sobre o que significa ser um gamer, uma mulher, uma vadia ou um herói na contemporaneidade. (Phillips, 2017, p. 38, tradução própria)

Retomar Bayonetta é apresentar de forma concreta como as relações entre jogadores e jogo pode ser muito mais ampla. É no cruzamento entre o macro – a esfera pública digital e suas disputas sociotécnicas – e o micro – a cena subjetiva do desejo e a agência do sujeito – que situamos o campo apresentado a seguir. Ao pensar o gamer como uma posição ciborgue e desejante, buscamos compreender como sujeitos LGBTQ+ participam da cultura dos jogos não apenas como consumidores ou ativistas, mas, sobretudo, como produtores de sentidos.

3. “VIADOS JOGAM LOL, SAPATÕES JOGAM VALORANT E TRAVESTIS JOGAM JOGOS DE RITMO”: NOVOS SUJEITOS NO SERVIDOR.

Criado em 2015, o Discord é um plataforma digital voltada a formação de comunidades entre jogadores de videogame, seu funcionamento combina recursos de fórum, chat de voz e vídeo,

transmissão ao vivo e até mesmo jogos *multiplayer* que podem ser acessados durante as chamadas. Apesar de ter expandido suas funcionalidades para além do universo estritamente gamer, ele mantém esse vínculo como parte central do seu funcionamento, organizando hoje de forma decisiva a forma com que jogadores pelo mundo descobrem novos jogos e encontram pessoas para jogarem em conjunto.

Diferente de outras redes sociais, o Discord não possui qualquer forma de linha do tempo ou perfis a serem seguidos. Toda forma de interação acontece de modo direto entre usuários ou nos servidores dos quais participam, sem ferramentas algorítmicas que surgiram publicações ou comunidades. Assim, o início do campo etnográfico se deu por meio de uma busca ativa por servidores específicos de jogadores LGBTQ+ a partir de palavras-chave, e, uma vez integrado a esses espaços, o contato com interlocutores possibilitou o acesso a comunidades fechadas, disponíveis apenas mediante convite. No total, 4 servidores públicos concordaram em participar do estudo etnográfico, ainda em andamento. Observa-se, contudo, que a organização dos usuários no Discord se estrutura de forma capilar: a partir de servidores grandes, relações de proximidade são estabelecidas e, a partir delas, surgem convites para servidores mais restritos, que muitas vezes se desdobram em agrupamentos ainda menores e mais exclusivos⁵.

A escolha deste 4 servidores que toparam participar desta pesquisa se deu a partir das duas formas organizacionais recorrentes entre jogadores LGBTQ+ no Discord que tive contato. A primeira são servidores de sociabilidade e lazer, voltados principalmente para a criação de vínculos entre participantes e para encontrar pessoas para jogarem. Nesses espaços, os canais são organizados em torno de jogos, memes, música e conversas cotidianas, criando um ambiente em que o foco é “estar junto”. Já a segunda forma são os servidores político-comunitários, nos quais a formação política e a circulação de conteúdo engajado convivem diretamente com a prática dos

⁵ A partir destas formas de organização que operam o que os usuários chamam de “painéis” ou “panelinhas”, servidores privados que se vendem enquanto “politicamente incorretos” e abordam temas “tabus”. Nota-se, como casos de violência e abuso virtual são comumente atrelados a estes espaços, sendo muitas vezes lugares de fácil acesso aos conteúdos criminosos envolvendo questões como racismo, misoginia e pedofilia. Pontuamos que o campo etnográfico não incluiu ou interagiu com nenhum tipo de organização do tipo. Para mais neste tema checar a etnografia de Ferreira (2023) sobre estes grupos.

jogos. Além dos canais de jogos, estes espaços são dedicados à divulgação de eventos, campanhas, coletivos ou materiais de formação política como aulas e livros. Esses servidores funcionam também funcionam como lugar de encontro e lazer, no entanto, alinhados a um espectro político da esquerda revolucionária que abriga discursos de ordem anarquista, socialista e, por vezes, específica a algum partido e seus movimentos estudantis (foram encontrados materiais do Movimento Correnteza/UP e UJC/PCB, por exemplo).

Apesar dessa diferença inicial do propósito e dos conteúdos compartilhados, no entanto, as estruturas das interfaces e organização interna dos servidores são quase idênticas aos outros servidores presentes na plataforma, sendo o tamanho do servidor a principal distinção. Em servidores de grande porte (≥ 10.000 membros), os cargos e funções costumam ser mais especializados. O dono do servidor concentra o controle máximo sobre o espaço, tendo a decisão final sobre qualquer questão. Já os mods e supervisores atuam na administração cotidiana, regulando conflitos, aplicando regras e cuidando da manutenção das interações. Existem também cargos como os VIPs, atribuídos a usuários de destaque dentro da comunidade, e os Boosters, assinantes do Discord Nitro⁶ que oferecem impulsos ao servidor. Por fim, a maioria dos usuários compõe a base da comunidade, muitas vezes organizada em divisões determinadas pelas próprias métricas da plataforma, como horas em chamadas de voz ou quantidade de mensagens enviadas no servidor. Toda esta estratificação aparece de maneira visível na plataforma na aba de usuários, cada cargo é associado a cores, ícones e permissões técnicas específicas, como acesso a canais restritos, possibilidade de silenciar ou expulsar membros, e

⁶ Discord Nitro é um serviço de assinatura mensal da plataforma que oferece melhorias cosméticas e comunicacionais aos perfis de usuários: maior qualidade em transmissões, personalização de emojis e aumento do limite de upload de arquivos. Ao “boostar” um servidor, o assinante direciona parte desses benefícios para a comunidade, liberando vantagens coletivas, como melhor qualidade de áudio, mais emojis e outros recursos.

destaque nas listas de participantes. Já servidores de médio e pequeno porte apresentam sistemas de moderação de organização similares, porém com a moderação de conteúdo e estratificação menos elaborados. Com isso, a hierarquia entre dono, moderadores e usuários não apenas simbolicamente criam distinções, mas estas distinções ganham forma material na interface, organizando quem pertence onde e quem tem autoridade do que.

Além disso, entrar nos servidores que mapeei é quase sempre um mesmo processo, um bot te dá as boas-vindas e confere o nível de segurança da sua conta, são apresentadas as regras de conduta, que costumam seguir um padrão que combina orientações gerais de comportamento (como obedecer os temas de cada chat de texto para cada assuntos), proibições específicas (como a proibição de conteúdos eróticos) e referências aos termos de uso da própria plataforma. Após disso, são apresentadas *tags* que o usuário pode escolher para se identificar e colocar seus interesses, dentro desses servidores as tags são compostas por pronomes e neo pronomes, diversas identidade de gênero e sexualidade e suas respectivas bandeiras do orgulho, hobbies e jogos que o interessam.

Dentro de um episódio etnográfico chave dessa pesquisa, coloco em destaque a frase que nomeia a seção final deste trabalho foi dita por uma interlocutora enquanto jogávamos *Minecraft* (Mojang Studios, 2011). Ela surge durante uma discussão sobre a existência, ou não, de um “jogo de viado”. Dois jogadores lembraram dos inúmeros jogos em Flash do começo dos anos 2000, nos quais o objetivo era maquiagem e vestir personagens para um baile ou casamento, e relataram como precisavam jogar escondido de amigos e familiares. Outros jogadores mencionaram títulos como *The Sims 2* (Maxis; Electronic Arts, 2004), por terem sido a primeira oportunidade de experimentar narrativas de gênero e sexualidade em um jogo, *Transformice* (Atelier 801, 2010), por ter sido o primeiro jogo online no qual participaram de comunidades LGBTQ+ ou *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), pela sua temática sáfica em sua narrativa. A frase do título surgiu como a conclusão do debate, com a hipótese da jogadora que diferentes jogos representam diferentes grupos da comunidade LGBTQ+.

Esse episódio sintetiza a ideia que quero apresentar que a identificação de certos jogos como “de viado”, “de sapato” ou “de travesti” não é exclusivamente uma brincadeira entre

jogadores, mas um modo de elaborar coletivamente memórias e práticas sobre jogos digitais que estão fora do cânone gamer hegemônico. Assim, não se trata de implicar que existe uma relação essencial entre determinado gênero de jogo e pessoas LGBTQ+, mas sim de observar como essas coincidências e estereótipos revelam a maneira pela qual os jogos estruturam encontros e organizam sociabilidades no cotidiano queer. Por exemplo, o fato de jogos de ritmo terem uma alta adesão entre jogadoras e jogadores trans não significa que haja algo intrínseco nesse gênero que os “torne” trans, mas que esses jogos são apropriados como espaços de expressão por esses públicos.

É neste contexto que o que foi construído no início deste trabalho enquanto contrapublicidade ganha contornos empíricos na imersão em campo. Ela aparece quando jogadores transformam seus modos de habitar os jogos, vinculando suas histórias de vida às práticas mais banais de jogar. Essas práticas não se restringem aos servidores ou nasceram a partir deles, mas são articulações mais amplas de um ethos queer de desalinhamento de normas (Butler, 2004), deslocando expectativas hegemônicas do que significa jogar videogame. No plano da linguagem, foi encontrado como muitos jogadores recusam e distorcem os jargões comumente usados entre jogadores com palavras dos pajubá e referências à cultura pop queer *reorientando* o endereçamento entre pares. Já no plano estético, isso se materializava na criação de avatares, na escolha de skins e cosméticos e na composição de nicks e tags que tornam a presença queer legível em lobbies e partidas públicas. Em conjunto, gestos como estes produzem códigos de sociabilidade inscritos que burlam interfaces, transformando controles e telas em tecnologias queer.

Ainda, especialmente nos servidores político-comunitários, as conversas cotidianas sobre jogos acompanhavam um debate social mais amplo. Alguns dos temas encontrados em campos aprofundam discussões sobre condições de trabalho de desenvolvedores, lugar de pessoas LGBTQ+ na indústria e a responsabilidade sobre os estúdios desenvolvedores de jogos sobre misoginia e homofobia em jogos online. É central enfatizar aqui que as práticas comunicacionais e estéticas que organizam essas esferas públicas colocam em questão uma novíssima forma de pensar como e onde pessoas LGBTQ+ se organizam e reivindicam.

Em diálogo com a tradição dos estudos queer que analisa bares, festas e circuitos culturais como espaços centrais de sociabilidade, resistência e produção política, esta pesquisa indica que os jogos digitais e suas plataformas (Discord, clientes de jogo, redes de streaming) vêm produzindo condições materiais para visibilidade e coalizão. Não se trata de substituir o espaço urbano, mas de expandir a ecologia dos encontros e pensar quais são as novas formas de ser queer em espaços digitais⁷. Isso se soma principalmente aos relatos de jovens interlocutores (16+) que tem o Discord e os jogos como a única ou a principal via de contato com outras pessoas LGBTQ+. Ou ainda, são os únicos espaços onde encontram a possibilidade de se colocarem enquanto sujeitos LGBTQ+, com histórias compartilhadas nas calls sobre o contexto familiar conservador ou o medo de perder o emprego. Alguns que frequentam estes espaços há mais tempo relatam também como os seus primeiros relacionamentos aconteceram de forma virtual através de pessoas que conheceram dentro dessas comunidades, assim como suas primeiras práticas sexuais⁸.

Nesse sentido é importante considerarmos também os desafios que estão postos. Neste caso, é importante ressaltar que do plano de trabalho da etnografia consta apenas a participação de servidores e contato com interlocutores maiores de 16 anos, é evidente que todos os servidores são composto também por jogadores mais jovens. Atualmente a plataforma não solicita qualquer tipo de verificação no Brasil⁹, de tal forma, não há qualquer forma de dispositivos de segurança para esse jovens para além das ferramentas de controle parental. Portanto, ainda que os servidores

⁷ Ainda que possa se pensar como o digital também reconfiguram o próprio espaço urbano. Trabalhos como Saraiva et al. (2020), em uma perspectiva nacional, e Miles (2021), a partir dos EUA, apresentam estudos de como aplicativos de relacionamento como Grindr reconfiguram a geografia de bares e circuitos LGBTQ nas cidades, produzindo formas híbridas de produzir e participar destes espaços.

⁸ Nota-se aqui que essa questão está também além de servidores LGBTQ+, o gozo-fone (ou GF) é expressão utilizada para se referir a prática sexual feita dentro do Discord apenas através do microfone, com a existência de servidores especificamente para isso. Ainda que alguns requerem confirmação de identidade para participação, diversos interlocutores relataram já terem participado dessas comunidades ainda menores de idade.

⁹ Atualmente, os países do Reino Unido, devido ao “United Kingdom's Online Safety Act”, são os únicos que todos os usuários do Discord devem passar por um processo de verificação de idade para acessarem a plataforma. Nela, os usuários serão divididos entre as categorias Adolescentes e Adultos, nas quais os jovens não poderão publicar ou entrar em contato com conteúdos sensíveis, além de contato restrito com usuários. Mais em: <https://support.discord.com/hc/en-us/articles/33362401287959-What-s-Changing-for-UK-Users-Due-to-the-UK-Online-Safety-Act>

sejam uma forma de contato de uma juventude LGBTQ+ com sua comunidade, o Discord e nem os servidores garantem qualquer tipo de segurança de crianças e adolescentes. É evidente que essa questão invoca mais problemas de, afinal, quais as possibilidades de sociabilidade queer para jovens LGBTQ+, ou ainda, como esses jovens podem habitar de forma saudável a internet.

Mesmo dentro dos jogos, os códigos queer repercutidos pelos jogadores, ao produzem formas alternativas de sociabilidade, por outro, eles também marcam uma diferença que é hostilizada. Jogar partidas com interlocutores significava, muitas vezes, atravessar episódios de misoginia e lgbtfobia disparados justamente pela presença desses novos códigos – fosse no uso de um nick, na presença de uma bandeira do orgulho no ícone ou devido a voz. Em um segundo episódio etnográfico, ao jogar *Valorant* (Riot Games, 2021) com uma interlocutora cujo nick fazia um trocadilho com o termo “sapatão”, outros três jogadores da equipe, que as vozes remetiam a jovens adolescentes, iniciaram a partida com falas direcionada a ela que remetiam a “estupros corretivos” e violência física, além de utilizarem dos próprios recursos do jogos como as habilidades dos personagens para que não conseguíssemos jogar propriamente. Episódios semelhantes se repetiam em diferentes escalas ao longo dos dois meses de campo, mas são uma experiências altamente comuns relatadas por quase todos jogadores que jogam algum jogo competitivo.

São constantes as reclamações que as empresas desses jogos “não fazem nada”, ou ainda que possuem punições irrisórias aos jogadores que mantém tal comportamento, como banimentos temporários e definitivos da conta que permitam que esse comportamento retorne. Assim, ficam colocadas questões que excedem este estudo, mas de alta importância: qual a responsabilidade das desenvolvedoras de jogos online sobre comentários reacionários que se propagam nelas? Qual é a responsabilidade e direitos legais que crianças e adolescentes devem ter ao serem agentes ou vítimas desses tipos de violência?

O campo não está dado: é um processo em disputa que atravessa o avanço do reacionarismo entre jogadores, as capacidades e responsabilidades sociais e técnicas de plataformas e estúdios, e os arranjos sociotécnicos produzidos pelos próprios jogadores que reconfiguram as formas de jogar. Se o intuito até aqui foi o de argumentar que existem outras possibilidades de olharmos para

jogos e seus jogadores, é necessário colocar em evidência que alternativas criativas de apropriação não necessariamente mudam a infraestrutura desses espaços. De tal forma, não é possível pensar em construir uma cultura de jogos saudável e diversa sem colocarmos ao certo os debates sobre uma infraestrutura que naturaliza o ataque e terceiriza a proteção.

REFERÊNCIAS

- BUTLER, J. *Undoing Gender*. New York: Routledge, 2004.
- CÁRDENAS, M. Blah, Blah, Blah: Ke\$ha Feminism? *Journal of Popular Music Studies*, v. 24, n. 2, 2012.
- DOVEY, J.; KENNEDY, H. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. New York: Open University Press, 2006.
- FERREIRA, J. Radicalização política e juventude no Brasil: a formação de identidade coletiva nas comunidades gamers no Discord.. 2023. 173 f., il. Dissertação (Mestrado em Ciência Política) - Universidade de Brasília, Brasília, 2023.
- FRASER, N. Rethinking the public sphere: a contribution to the critique of actually existing democracy. In: FRASER, N. *Justice Interruptus*. New York: Routledge, 1997.
- FREUD, S. Beyond the Pleasure Principle. In: STRACHEY, J. (ed. e trad.). *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. v. 18. London: Vintage, 2001. p. 7–64.
- GING, D. Alphas, Betas, and Incels: Theorizing the Masculinities of the Manosphere. *Men and Masculinities*, v. 22, n. 4, p. 638–657, 2019.
- GOULART, L. *Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital*. 2017. Tese (Doutorado em Psicologia Social e Institucional) – Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.
- HABERMAS, J. *Mudança estrutural da esfera pública*. São Paulo: Unesp, 2014.
- MACEDO, T.; JUNGSTEDT, L.; MAIA, A.; CORDEIRO, M. S.; HUBERT, D.; GOMES, L.; BARBOZA, P.; SILVA, L. R. Gamers no Dia da Independência: extrema direita e os discursos

das comunidades de jogadores brasileiros no Twitter. Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, São Paulo, v. 46, 2023.

MUÑOZ, J. E. Disidentifications: Queers of color and the performance of politics. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

MILES, S. Let's (not) go outside: Grindr, hybrid space, and digital queer neighborhoods. In: BITTERMAN, A; HESS, D (org.). *The life and afterlife of gay neighborhoods: renaissance and resurgence*. Cham: Springer, 2021. p. 203–220.

PHILLIPS, A. Welcome to My Fantasy Zone: Bayonetta and Queer Femme Disturbance. In: SHAW, A.; RUBERG, B. (org.). *Queer Game Studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

SARAIVA, L; SANTOS, L; PEREIRA, J. Heteronormatividade, masculinidade e preconceito em aplicativos de celular: o caso do Grindr em uma cidade brasileira. BBR. Brazilian Business Review, Vitória, v. 17, n. 1, p. 114–131, 2020

PHILLIPS, A. *Gamer Trouble: Feminist Confrontations in Digital Culture*. New York: New York University Press, 2020.

SALTER, M. From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse. *Crime, Media, Culture: An International Journal*, v. 14, n. 2, p. 1–18, 2017.

SHAW, A. What Is Video Game Culture? *Cultural Studies and Game Studies*. Games and Culture, v. 5, n. 4, p. 403–424, 2010.

SHAW, A. Talking to Gaymers: Questioning Identity, Community and Media Representation. *Westminster Papers in Communication and Culture*, v. 9, n. 1, p. 67–89, 2012.

VELHO, E.; HENN, R. Gamers e Bolsonaro: análise dos enunciados sobre Jair Bolsonaro em um fórum gamer brasileiro. *Revista Práxis*, v. 1, 2024.

WARNER, M. *Publics and counterpublics*. New York: Zone Books, 2002