

**PARECE QUE O JOGO VIROU – DISCURSOS ACERCA DE IDENTIDADES  
LGBTQ EM COMUNIDADES DE JOGADORES DA *ACTIVISION-BLIZZARD***

Beatriz Blanco<sup>1</sup>  
Lucas Aguiar Goulart<sup>2</sup>  
Inês Hennigen<sup>3</sup>

**RESUMO**

O presente artigo tem como objetivo fazer uma análise comparativa dos discursos de jogadores(as) sobre representação de identidades LGBTQs em discussões de *blogs* e sites especializados na cobertura de jogos da produtora *Activision-Blizzard*, em dois momentos distintos entre 2006 e 2019. Usando como metodologia a análise de enunciados inspirada na arqueologia focaultiana, concluímos que as políticas de representatividade LGBTQ adotadas pela *Activision-Blizzard* no Pós-Gamergate promoveram um deslocamento discursivo das estratégias de enfrentamento direto, articuladas pelas comunidades LGBTQ dentro destes espaços, para a apropriação de enunciados de silenciamento de debate que antes eram usadas contra esses mesmos grupos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Sexualidade; Jogos digitais; Arqueologia; Representatividade.

**IT LOOKS LIKE THE GAME HAS CHANGED: DISCOURSES ABOUT  
LGBTQ IDENTITY IN ACTIVISION-BLIZZARD GAMING COMMUNITY**

**ABSTRACT**

This article aims to make a comparative analysis of player's discourses about LGBTQ identities representation in blogs and websites specialized in Activision-Blizzard games, in two different moments between 2006 and 2019. The methodology analysis of statements was inspired by the Foucaultian archeology. We concluded that policies of LGBTQ representativeness adopted by Activision-Blizzard in the Post-Gamergate have promoted a discursive shift from direct coping strategies articulated by LGBTQ communities in these spaces, to the appropriation of silencing statements of debate that were previously used against these same groups.

**KEYWORDS:** Sexuality; Digital gaming; Archeology; Representation.

As discussões a respeito de identidades LGBTQ e videogames na academia são muitas vezes apresentadas como “novidades”, mas já existem há, pelo menos, dez anos.

<sup>1</sup> Professora e coordenadora do curso Tecnologia em Produção Multimídia no Centro Universitário Senac São Paulo. Mestra em Artes - Modalidade Artes Visuais pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). E-mail: [beatriz.blanco@sp.senac.br](mailto:beatriz.blanco@sp.senac.br).

<sup>2</sup> Doutor em Psicologia Social e Institucional (UFRGS). E-mail: [la\\_goulart@hotmail.com](mailto:la_goulart@hotmail.com)

<sup>3</sup> Doutora em Psicologia Social pela PUC-RS; Professora da Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional na UFRGS. E-mail: [ineshennigen@gmail.com](mailto:ineshennigen@gmail.com)

Estas iniciam com debates provenientes diretamente do chamado “*Girls Games Movement*” dos anos 1990 – movimento de estudo a respeito dos usos de jogos digitais por mulheres e meninas e produção de jogos para estas (CASSELL e JENKINS, 2000), quando se problematiza a representação, acesso e experiência de pessoas LGBTQ (ALEXANDER, MCCOY e VELEZ, 2006), e também as dificuldades enfrentadas em relação ao preconceito sistêmico e à homo/transfobia encontradas tanto nos conteúdos dos jogos em si quanto nas suas comunidades *online* (SHAW, 2009). Contudo, em dez anos este universo acaba mudando, se deslocando, e se ampliando, fazendo com que hoje tenhamos uma série de novas questões: desde compreensões mais amplas a respeito de comunidades LGBTQ produtoras de jogos (POZO, RUBERG e GOETZ, 2017), da relação de pertencimento das comunidades LGBTQ com as comunidades *gamers* (SHAW, 2012) até a compreensão de que os videogames sempre foram *Queer* – ou seja, que, para além de terem sempre tido protagonistas e produtores LGBTQs, os videogames conteriam em si a possibilidade radical de propor mudanças sociais para além do escopo da heteronormatividade e do capitalismo (RUBERG, 2019).

Compreendemos junto com Amanda Phillips (2017) a necessidade de mapear as novas condições de visibilidade, produção e resistência de identidades não-cis-heterossexuais dentro da cultura de jogo digital. Embora discussões a respeito de representatividade e quanto às ferramentas utilizadas para tal (provenientes da teoria crítica e cinematográfica) sejam importantes e potentes, mapear de que maneira o panorama se modificou com o passar dos anos é fundamental para que possamos fazer leituras mais localizadas, produzindo novos problemas e novas perguntas nesta área. Dessa forma, a atual pesquisa tem como objetivo comparar discursos de jogadores(as) a respeito das identidades LGBTQs em discussões em *blogs* e portais acerca de jogos da produtora *Activision-Blizzard* em duas passagens de tempo distintas.

Para a realização deste trabalho, utilizaremos como metodologia a análise do discurso que pôde ser articulada a partir da arqueologia do saber como pensada por Michel Foucault (FISCHER, 2001). Esta tem como objetivo mapear a dispersão e coesão de discursos. O discurso, para o autor, não provém de uma estrutura produtora hierarquicamente superior (como é a ideologia marxista), e também não mantém um significado anterior, oculto ou escondido, portando uma “verdade” que seria invisível e

maior que o próprio discurso que ali se encontra (como o inconsciente freudiano). O discurso, nessa perspectiva, deve ser entendido e analisado em sua própria materialidade “plana”, logo diz respeito àquilo que evidencia e visibiliza; deve ser entendido enquanto prática, ou seja, como um processo articulador e construtor de verdades e posições de sujeito (FOUCAULT, 2008). Dessa maneira, compreende-se que a própria constituição do campo social é mantida, reiterada e manejada pelos discursos, sendo então, ao mesmo tempo, o instrumento e o campo de lutas pela disputa de sentidos e significações (FOUCAULT, 2004).

Na perspectiva foucaultiana, discurso é compreendido como um conjunto limitado de enunciados, cujas condições de existência podem-se discernir através de análise; esses seriam uma espécie de elementos integrativos que, em sua relação estratégica, dão materialidade aos discursos e relacionam diferentes campos de saber. São estas relações formadoras dos discursos que compõem campos enunciativos, ou seja, o que faz sentido em um dado contexto, o que pode ser ou não dito, e em que posição. Embora seja mais próxima de discussões da genealogia foucaultiana (que tem como objetivo mapear as relações de poder-saber e de que modo essas produzem/subjetivam sujeitos), pode-se também inferir que são as relações entre enunciados que dão aos discursos visibilidade e legitimidade, compondo assim o que o autor chama de “regimes de verdade”, cujos efeitos se pode divisar na produção subjetiva.

A análise do discurso foucaultiana não tem como objetivo hierarquizar os discursos, nem buscar alguma “ordem total” por trás dos mesmos, como uma ideologia magna, um conceito final ou a constituição de uma representação imaginária absoluta. Discursos são entendidos por sua dispersão, sua posição tática e por suas possibilidades de acontecimento – ou seja, do que constroem com seu posicionamento. Nesta perspectiva, enunciado não pode ser confundido com um ato de fala nem há relevo para quem faz a enunciação, a não ser em função de sua posição (de saber-poder) – o foco é no “diz-se”. Por isso o interesse e pertinência de utilizar tal metodologia para analisar o discurso dentro de um fórum tipicamente “anônimo”, visto que essa tem como objetivo compreender que campos enunciativos esses discursos promovem – não QUEM pode falar, mas sim O QUE se pode falar em um dado local ou momento (JOANILHO e

JOANILHO, 2011). Assim, essa análise entende os discursos como unidades enunciativas, não por se apresentarem como homogêneos, mas sim pelas relações formadas entre objetos, estilos, temáticas, conceitos, símbolos e representações contidos nos discursos, compreendendo a cultura como campo de disputa entre diferentes possibilidades de significação (NARVAZ, NARDI e MORALES, 2007).

O mapeamento de discursos que propomos acaba encontrando como objetivo a compreensão do que o autor chama de “rupturas” – ou seja, as modificações temporais e contextuais nas relações entre enunciados para a composição de discursos potentes. Longe de enxergar a continuidade eterna de uma metanarrativa, ou ainda de “eras” em que os discursos seriam homogêneos e coesos, a compreensão é de que se trata de composições contextuais e localizadas, sendo apenas possível um mapeamento particular de um dado momento temporal e em um dado local (sendo por isso, mais comumente, uma pesquisa de caráter documental). Assim sendo, esta metodologia foi escolhida devido à possibilidade de mapear as relações enunciativas organizadas para a materialização de discursos possíveis, assim como as mutações nos discursos (mesmo quando sutis) com o tempo. Dessa forma, tomamos dois diferentes momentos (2006-2008 e 2015-2019) nos quais os enunciados se organizam de maneiras diferenciadas no que se refere à discussão acerca da visibilidade de identidades LGBTQ em portais que discutem jogos da produtora *Activision-Blizzard*.

## OS SITES *WOW INSIDER* E *BLIZZARDWATCH*

A *Activision-Blizzard* é uma empresa produtora de jogos digitais norte-americana, sediada em Santa Monica. É a quinta maior empresa de jogos digitais do mundo segundo a consultoria especializada *Newzoo*<sup>4</sup>. Suas propriedades intelectuais (conhecidas no jargão do mercado como *IPs*) mais reconhecidas centram-se em dois jogos da empresa: *World of Warcraft* e *Overwatch*.

O *World of Warcraft* é um jogo de MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) de mundo aberto *online*, jogado ao mesmo tempo por vários(as) jogadores(as), lançado em 2004. Este ainda tem cerca de 1,7 milhões de jogadoras(es)

<sup>4</sup> Disponível em: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/>.



ativas(os), embora tenha alcançado o seu auge em 2010, quando tinha cerca de 12 milhões de jogadores(as). Tal baixa se deu devido ao enfraquecimento do gênero MMORPG em benefício de outros, como os chamados MOBAs (*Multiplayer Online Battle Arena* – jogos competitivos de equipes) e também os FPSs (*First Person Shooter*) *online*, gênero do qual faz parte o *Overwatch*, lançado em 2016 e a primeira nova IP da empresa desde *WoW*. O *Overwatch* é um sucesso massivo de público e crítica desde seu lançamento, tendo vencido o *The Games Award* (premição considerada a mais importante da indústria por empresas e imprensa especializada) na categoria “Jogo do Ano” em 2016<sup>5</sup>. É possível afirmar, dessa maneira, que ambos os jogos são referências na cultura de jogos digitais.

Para esta pesquisa, foram tomados como objeto de análise o *blog WoW Insider*<sup>6</sup> e o portal *BlizzardWatch*. Embora não fosse um *blog* oficial da produtora do jogo (a *Activision-Blizzard*), o *WoW Insider* era considerado um dos mais importantes e influentes *blogs* sobre o *WoW* na internet. Mantido pelo portal multijogos *Joystiq*, era considerado um *blog* “jornalístico” sobre o jogo e contava com colunistas fixos. Apesar da popularidade, acabou sendo extinto em 2015, quando boa parte dos seus colunistas migrou para um portal chamado *BlizzardWatch*, que passou a ser visto como a “continuação espiritual” do *Wow Insider*. Em ambas as plataformas era (e é) possível comentar as postagens feitas pela equipe de colunistas, embora seja necessária uma inscrição prévia e os comentários sejam regulados por regras de conduta antiassédio. Quando postado um comentário, era possível acessar os outros comentários realizados pelo(a) mesmo(a) usuário(a). Uma vez postado um comentário, existia a possibilidade de responder diretamente a ele, ou seja, realizar uma resposta direta a um comentário existente.

Os dois sites são então importantes meios de encontro e discussão entre jogadores dos produtos *Activision-Blizzard* e, portanto são aqui tomados e analisados por serem espaços onde discursos da comunidade são elaborados e articulados.

<sup>5</sup> Disponível em: <https://thegameawards.com/history>.

<sup>6</sup> Este trabalho é derivado da dissertação de mestrado intitulada *Proudmoore pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade* (GOULART, 2012). Alguns dos materiais utilizados não estão mais disponíveis publicamente, ou modificaram-se desde a data em que foram inicialmente acessados.

**PROIBIÇÃO, NEGOCIAÇÃO E LUTA – POSTAGENS DO WOW INSIDER ENTRE 2006 E 2008**

As primeiras postagens reconhecidas como ligadas às identidades LGBTQ no WoW presentes no *blog WoW Insider* referem-se a uma série de fatos ocorridos em 2006, quando uma jogadora chamada Sara Andrews se declarou como uma recrutadora para uma guilda<sup>7</sup> abertamente “*LGBTQ Friendly*” em um *chat* aberto. Andrews recebeu uma notificação formal da *Activision-Blizzard*, referindo que estaria cometendo uma violação da política de jogo, uma vez que esta divulgação seria um “assédio em relação à orientação sexual”<sup>8</sup>. Quando questionada sobre os motivos desse recrutamento ter sido considerado assédio, a empresa respondeu dizendo que manifestações como a dela necessariamente traziam riscos para o jogo, e que havia determinado que o anúncio de orientações sexuais não seria apropriado para o cenário de *high fantasy* do jogo. Esta atitude da empresa acabou gerando mais repercussão do que o esperado. Grande parte dos veículos de mídia especializada em jogos digitais reagiu negativamente a tais políticas, apontando que a tentativa da *Activision-Blizzard* em definir o próprio jargão “homossexual” como necessariamente hostil e difamatório era uma atitude perigosa, não só para o *WoW*, mas para qualquer plataforma de interação social *online*. Algum tempo depois, a *Activision-Blizzard* voltou atrás em seu banimento da “sexualidade (não-heterossexual)” no jogo, prometendo inclusive treinamento especial para os GMs<sup>9</sup> sobre questões de diversidade sexual, firmando um compromisso em manter maior controle em relação ao assédio sofrido por aqueles(las) que se assumissem abertamente como LGBTQs, além de fazer um pedido público de desculpas a todos(as) os(as) jogadores(as) envolvidos(as). (SUNDÉN e SVENINGSSON, 2012; TODD 2016). Tais fatos foram discutidos em dois tópicos do *WoW Insider* no ano de 2006: “*Political Correctness Gone Made*” (“O politicamente correto enlouquece”) e “*Blizzard*

<sup>7</sup> Agremiação de jogadores(as) com uma estrutura social fixa, um nome, um símbolo e uma hierarquia. Quando filiado(a) a uma guilda, o(a) jogador(a) mantém o nome desta abaixo do seu, sendo prontamente identificado(a) como membro(a).

<sup>8</sup> Sobre a notificação e o posterior pedido de desculpas, <https://www.eurogamer.net/articles/news300106stonewallonwow> e <https://www.eurogamer.net/articles/news130206blizzardsorry>.

<sup>9</sup> Abreviação de *Game Masters*, funcionários da empresa que atuam como mediadores nos jogos *online*, acompanhando jogadores, atendendo às dúvidas e monitorando violações às políticas do jogo.

*apologies for GLBT blunder*” (“Blizzard se desculpa por erro estúpido com comunidade GLBT”)<sup>10</sup>.

Embora esta mudança de posicionamento da empresa tenha resultado em uma certa redução das tensões entre a *Activision-Blizzard* e jogadores(as) LGBTQs em nível institucional, naquele momento a existência de uma visibilidade da diversidade sexual ainda era encarado como um problema por parte da comunidade. Mensagens contrárias às manifestações LGBTQ no jogo época empregavam argumentos muito próximos aos utilizados pela empresa, replicando dois discursos: a relação dos jogos com crianças – e seus riscos e os efeitos da visibilidade LGBTQ sobre os jogadores(as), como podem ser vistos nos comentários a seguir:

Esse é o meu problema com isso; crianças jogam este jogo, e a sexualidade não tem lugar em um mundo de elfos & dragões. (*WoW INSIDER*, 2006)<sup>11</sup>

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

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

Nessas manifestações são apresentadas duas compreensões muito reiteradas por aqueles(as) jogadores(as) que não concordam com a manifestação das diversidades sexuais no *WoW*. A primeira delas é que existiria uma barreira bem constituída entre o

<sup>10</sup> Conforme mencionado, o *blog WoW Insider* deixou de existir em 2015 e por isso não é possível acessar os comentários aqui analisados em seus links originais. Eles estão registrados na dissertação de mestrado referida na nota de rodapé seis e podem ser consultados em <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/66649>.

<sup>11</sup> Para fonte dos comentários entre 2006 e 2008, vide nota anterior. Todas as traduções são dos autores.

que seria o mundo “real” e o que seria o mundo “virtual” – o que autores como Nathan Jurgenson chamam de “dualismo digital” (JURENSEN, 2011). Esta ideia é repetida de maneira bastante frequente no âmbito dos jogos digitais, onde a “diversão” atrelada a essa mídia muitas vezes é vista como possível apenas via escapismo e uma pretensa “neutralidade” que, na realidade, refletiria a invisibilização de questões como raça, sexualidade e gênero (GOULART, 2019). Esta compreensão fez com que questões relativas às sexualidades não-heterossexuais dentro do *WoW* fossem consideradas não apenas desnecessárias, mas necessariamente polêmicas e perturbadoras – o que foi enunciado também na proibição inicial por parte da empresa. Tal compreensão, evidentemente, quando problematizada, traz à tona a invisibilidade da própria heterossexualidade, ou da sexualidade heterossexual. Algumas postagens defendendo as identidades LGBTQ dentro do jogo lançaram importantes contrapontos a essas observações, mostrando que o jogo estava, de qualquer forma, ligado a uma sexualidade – no caso, a heterossexual:

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

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

Michel Foucault (1986) argumenta que a composição moderna (e contemporânea) da “homossexualidade” só foi possível por um discurso que a identificava enquanto uma “espécie” diferencial do heterossexual. Jeffrey Weeks (2000) nos coloca que apenas com o nascimento do homossexual “enquanto espécie” foi necessária a construção da noção de “heterossexual”. A questão da normalidade sexual – o regime de verdade da cis-heteronormatividade – foi então a constituição da heterossexualidade enquanto completo contraponto da homossexualidade. Dessa maneira, embora constituídos por uma lógica comum, a heterossexualidade vigoraria enquanto “normal”, e as homossexualidades (e também transexualidades) como “anormais”. A sexualidade heterossexual – por ser a sexualidade “corriqueira” não é



vista como incorreta ou abusiva às crianças, fazendo com que as manifestações de identidades não cis-heteronormativas – construídos como seu imediato contraponto – pareçam ultrassexuais, perturbadoras e inadequadas. Como podemos ver nas respostas que contrastam e problematizam os comentários contrários à visibilização de guildas LGBT, a constante presença de símbolos sexuais heterossexuais não é considerada, por si mesma, como material para uma discussão sobre “sexualidades”. Essa heteronormatividade fica, então, invisibilizada enquanto questão, se tornando inquestionável. Assim, enquanto a existência de pessoas e guildas abertamente LGBTQs necessariamente traz uma discussão sobre *WoW* e sexualidades – tendo como um dos principais focos a hipersexualização –, a construção gráfica erotizada não levanta tais discussões, por ser – como dizem alguns comentários – heterossexual.

Naquela época, a empresa do jogo qualificava palavras como “gay”, “bicha” ou “LGBT” como necessariamente ofensivas e injuriosas – não sendo possível, então, seus usos auto-identificatórios – em consonância com o discurso de que a identificação da existência de sexualidades não-heterossexuais e identidades não-cisgêneras trariam necessariamente problemas para a comunidade de jogo. Contudo, chama atenção que essas palavras ainda eram utilizadas dentro do jogo em si:

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

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

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

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

Didier Eribon (2007) argumenta que a injúria as quais os sujeitos que ostentam modos de vida não-cis-heteronormativos são expostos é fundante de sua condição anormal, e a manutenção de palavras como “bicha” ou “sapatona” como estritamente xingamentos é vital para esta dinâmica. Embora nos fóruns de discussão raramente se veja essas palavras sendo usadas como xingamento às pessoas que são abertamente LGBTQs, comentaristas salientam que esses termos já são utilizados em jogo – para, contudo, qualificar atividades, localidades, poderes ou personagens ruins ou inferiores. Uma “tomada semântica” dessas palavras como forma de auto-identificação é uma importante ferramenta para os movimentos LGBTQ, trazendo possibilidades de afirmações identitárias simbólicas (BUTLER, 1997).

Outros enunciados importantes podem ser encontrados nas discussões no post “15 minutes of fame: Proudmoore Guild Plays Out LGBT Pride” (15 minutos de fama: Guilda de Proudmoore Joga com Orgulho LGBT), do ano de 2008, onde o *WoW Insider* entrevistou um dos líderes da *Spreading Taint*, guilda abertamente LGBTQ e uma das organizadoras da chamada “Proudmoore Pride” – parada de orgulho LGBTQ que era organizada todos os anos após os eventos de 2006 (GOULART, 2015). A postagem fazia parte de uma “coluna” regular do *blog*, chamado “15 minutes of fame” (15 minutos de fama), que versava sobre diferentes formas de se jogar o *WoW*. Nestes comentários podemos ver os motivos que levam os(as) jogadores(as) a estar em uma guilda dita amigável a LGBTQs, e o porquê essa acabava sendo importante – e, às vezes, vital – para que jogadores(as) se mantivessem no jogo:

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

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

Nossa guilda existe para que possamos jogar com pessoas que sabemos que não nos discriminam e compartilham coisas em comum. É muito parecido com guildas de pessoas que vivem em certos locais, ou guildas de fãs de

alguma coisa, ou guildas orientadas apenas para PvP – nós queremos jogar com pessoas aos quais nos adaptamos. (*WoW INSIDER*, 2008)

Entretanto, apesar de reconhecerem que a existência de tais guildas seria interessante para a possibilidade de jogar sem sofrer violência, estas seriam possíveis apenas em alguns locais atribuídos (mesmo que informalmente) para tal. No caso do *WoW*, o servidor de *Proudmoore* aparecia como uma possibilidade mais amigável aos LGBTs. Isso é colocado na própria entrevista e pelos comentadores desta:

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

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

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

A rede mundial de computadores foi inicialmente entendida como uma estrutura privilegiada para a convivência e uma ferramenta que se organizaria enquanto uma plataforma “pós-material” – o que em teoria produziria menos exclusão e opressão sistêmica por conta de sexualidade, gênero e raça. Entretanto, na prática, estas diferenciações – assim como a produção de certos “guetos virtuais” – mantiveram-se enquanto práticas comuns. O anonimato oferecido pela rede, apesar de possibilitar a pessoas LGBTQs maneiras de relacionar-se com menores índices de violência física também facilitou manifestações homofóbicas e de ódio. Assim, tendo evoluído como simultaneamente uma facilitadora de redes de sociabilidade e uma plataforma de venda de serviços para públicos específicos, o público LGBTQ acabou sendo restrito a espaços pré-definidos da internet, reconhecidos por sua segurança e menor índice de manifestações injuriosas, e especializados em oferecer serviços para esse segmento da população (O’RIORDAN e PHILLIPS, 2007). Além disso, em um dos comentários é citado que conversas sobre “namoradas/os e esposas” seriam conversas necessariamente hetero-orientadas – ou seja, novamente, se reitera a ideia de uma diferenciação binária – heterossexuais e homossexuais são necessariamente diferentes – e heteronormativa. Esse comentário acaba remetendo a também já citada crítica de Kate O’Riordan (2007) ao conceito de Donald Morton sobre o *cyberqueer* que, longe de necessariamente aludir

ao fim dos binarismos de gênero e sexuais, a rede mundial de computadores pode simplesmente manter esses referenciais.

Porém, embora a situação de jogadores(as) femininas e/ou LGBTQ seja mais cômoda no servidor de *Proudmoore*, fora desse espaço esses(as) ainda enfrentam dificuldades e restrições ao seu jogo, caso resolvam compartilhar dados sobre sua sexualidade ou gênero. Embora a questão LGBTQ pareça ser, em primeiro momento, a mais afetada, a visão de que as mulheres são jogadoras problemáticas – jogariam mal, entrariam com pouca frequência e costumariam trazer conflitos pessoais para as guildas – é bastante evidenciada pelos(as) jogadores (as) (WILLIANS, DUCHENAUT, XIONG, ZANG, YEE e NICKELL, 2006.) A alternativa, tanto para jogadores(as) LGBTQ quanto para jogadoras heterossexuais seria então uma reedição digital do “armário”:

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

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

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

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

Podemos notar, um dos enunciados que circulou tinha a ver ainda com uma necessidade de discutir e oferecer a outros(as) jogadores (as) estratégias e locais adequados para conviverem com a “comunidade LGBTQ”, tendo como objetivo sua proteção. Discursos com esta função são considerados “clássicos” e estiveram presentes desde os primeiros trabalhos que mapeavam interações não-cisheterossexuais na internet (WAKENFORD 1997; ROBARDS et al, 2018).

Estas questões são seguidas de discussões que trazem à tona discursos e enunciados “clássicos” das disputas conceituais a respeito das definições de homo e



heterossexualidade. Assim como em outros substratos sociais, a posição de jogadores(as) contrários(as) à importância de uma demarcação LGBTQ dentro do jogo a enunciam de variadas maneiras: como um pecado (levando em consideração a Bíblia, principalmente o livro do Levítico), uma doença (comparado ao câncer, autismo ou esclerose múltipla), e antinatural (pela relação sexual entre duas pessoas do mesmo sexo não gerarem descendentes), novamente (e insistentemente) como prejudiciais às crianças (por ensinarem as crianças a serem LGBTQs), prejudiciais à economia e ao desenvolvimento dos países (por não terem filhos gastam menos e atrasam a economia, além de não investirem em escolas), uma perversão e um problema psicológico (por terem uma sexualidade muito desinibida e pública).

Talvez por serem enunciados que atravessam outros campos discursivos, todos esses tópicos são exaustivamente discutidos. Nessas respostas, tenta-se advogar uma posição dos modos de vida não-heterossexuais quase binariamente contrária a dos argumentos antes citados, tentando reverter essa posição usando a mesma lógica – ou seja, utilizando-se de enunciados próximos, mas organizados de modo diverso. Nesses argumentos os(as) homossexuais são pensados enquanto naturais (pelo fato de existirem outros animais que também mantém relações sexuais com o mesmo sexo), não pecadores(ras) (utilizando-se de passagens da Bíblia sobre “não questionar a fé do próximo”), como forma de evolução da espécie (homossexualidade como um comportamento evolutivo em razão da superpopulação de seres humanos), como não prejudiciais às crianças (pela compreensão da homossexualidade como “inata”), como fomentador da economia (por casais homossexuais investirem em áreas diferentes de heterossexuais, diversificando a indústria) e como um espectro psicológico “normal” (de acordo com as resoluções da APA). Dessa maneira, compreende-se que os fóruns da *WoW Insider* naquela época, apesar de serem inicialmente voltados para a discussão a respeito dos jogos, acabaram tornando-se também uma plataforma para disputas discursivas anteriores, para a conceituação e visibilização das sexualidades e gêneros não-cisheterossexuais.

Dessa maneira, podemos compreender que naquele momento, os embates discursivos acerca das identidades LGBTQ no *WoW* versavam principalmente em relação ao direito de expressar identidades LGBTQs nos jogos sem que essas fossem

inicialmente proibidas, e após isso questionadas. A luta por “reconhecimentos de direitos” neste caso incluía o próprio direito de se reconhecer enquanto gay, lésbica, bissexual ou transexual - visto que os próprios termos para este reconhecimento eram proibitivos.

## MERCADO DE NICHOS E PÓS-GAMERGATE - 2015-2019

O crescimento do debate sobre diversidade de gênero e inclusão LGBTQ nos jogos digitais nos últimos 5 anos ocupou também a mídia não especializada em games, após episódios como o Gamergate.

O episódio (Gamergate) começou no dia 16 de agosto de 2014, com a divulgação de um blog difamatório contra Quinn chamado The Zoe Post, criado pelo seu ex-namorado Eron Gjoni. No blog, Gjoni alegou que a desenvolvedora teria trocado resenhas positivas de seu game *Depression Quest* por favores sexuais concedidos a jornalistas do meio. A denúncia nunca se confirmou, mas foi o suficiente para atrair milhares de ataques virtuais contra Zoe Quinn, que já havia sofrido assédio semelhante, porém menos intenso, por parte do público gamer em outras ocasiões por ser uma voz atuante contra o machismo na indústria. Alegando preocupação com a corrupção no jornalismo de games, os autodenominados GamerGaters usaram táticas como o doxxing, ameaças de morte e ataques contra contas pessoais que forçaram Quinn a abandonar seu endereço residencial para se esconder na casa de amigos, conforme publicado no site Gawker pelo jornalista Jay Hathaway. (BLANCO, 2017)

A repercussão negativa do Gamergate levou a indústria a adotar temas como representatividade de gênero e sexualidades como centrais em suas estratégias de marketing de causas (POZO, 2018). No caso da *Activision-Blizzard* é possível ver exemplos desse reposicionamento em publicações do próprio *BlizzardWatch*, como uma nota sobre o anúncio da inclusão de personagens LGBTQ em *Overwatch* feito pelo diretor artístico do jogo na *BlizzCon*<sup>12</sup> de 2015<sup>13</sup>, e outra sobre o *Inclusion Nexus* um espaço dedicado à discussão da presença feminina e LGBTQ em jogos da empresa, na *BlizzCon* de 2018<sup>14</sup>. Esses eventos são representativos de uma tendência predominante no posicionamento das empresas atuantes no mercado de games hoje, a de equivaler inclusão social nos jogos digitais à disponibilização de personagens jogáveis diversos,

<sup>12</sup> A *BlizzCon* é uma convenção anual organizada pela *Activision-Blizzard* para reunir fãs e divulgar seus produtos.

<sup>13</sup> Disponível em: <https://blizzardwatch.com/2015/11/07/overwatch-will-diverse-include-gay-characters/>.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://blizzardwatch.com/2018/11/29/blizzcon-2018-inclusion-nexus-shine-spotlight-military-women-lgbtq-community/>.

reduzindo suas políticas de inclusão à ampliação as opções de consumo para as comunidades marginais nesses espaços.

Porém mesmo com esse posicionamento aparentemente oposto ao ocorrido em 2006 com a notificação formal de Sara Andrews, a *Activision-Blizzard* ainda busca preservar uma certa separação entre espaço de jogo e discussões do “mundo real”, como mostra a polêmica levantada após o banimento do jogador Blitzchung, que se manifestou sobre a situação política de Hong Kong durante um torneio do jogo de cartas inspirado no universo de *WoW, Hearthstone*. A punição foi feita sob a alegação de que tais manifestações perturbariam a diversidade de públicos do jogo, podendo ofender jogadores(as) com opiniões opostas à manifestada<sup>15</sup>. Esse tipo de política mostra a persistência da ideia de que a inclusão de todos não viria então pelo debate e sim pelo silenciamento dos chamados “assuntos sensíveis” que não podem ser mobilizados como nichos de consumo (como ocorreu inicialmente no caso de Andrews). Adrienne Shaw (2014) fala sobre como essa prática é limitada na promoção de real diversidade nos jogos digitais.

Enquanto a lógica de mercado sugere que representação diversa é importante apenas porque é desejada por indivíduos jogadores (que são clientes com potencial para serem explorados), eu argumento que ela é importante porque tem força política e coletiva. Ela pode impor mas também expor violências sociais como racismo, heterossexismo, misoginia, capacitismo, nacionalismo e capitalismo (a própria ideologia que sustenta a ênfase do mercado nos indivíduos como consumidores). (SHAW, 2014)

Os efeitos dessa estratégia de público-alvo e construção de nichos de representatividade aparecem na sessão de comentários do *BlizzardWatch* em notícias relacionadas às iniciativas da empresa para inclusão feminina e LGBTQ nos últimos anos, principalmente como respostas aos comentários contrários a essas ações. Como no exemplo abaixo, um comentário respondendo a um questionamento homofóbico sobre o anúncio de personagens LGBTQ em *Overwatch*.

<sup>15</sup> O pronunciamento oficial da *Activision-Blizzard* sobre o caso está disponível em: <https://playhearthstone.com/en-us/news/23179289>.

Agora, o que as pessoas que dizem essas coisas costumam dizer quando a situação está do outro lado? Ah claro: Se você não gosta, não jogue. Faça seu próprio jogo. (*BlizzardWatch*, 2015)<sup>16</sup>

No post de 2018 sobre o *Inclusion Nexus* um dos comentários acaba por demonstrar uma radical ressignificação da máxima “se não gosta, não jogue”

Por favor, sinta-se livre para rastejar de volta para debaixo de sua pedra junto com outros trogloditas. E daí se eles terão um nexus de refúgio no próximo ano? Por que você deveria se importar? Se isso não é da sua conta, ignore como um adulto. (*BlizzardWatch*, 2018)<sup>17</sup>

Os comentários mostram uma apropriação do discurso “se não gosta não jogue”, antes central na enunciação de que questões de sexualidade e gênero deveriam ficar restritas ao âmbito privado e fora do ambiente de jogo, pelos jogadores(as) LGBTQ e pró diversidade que eram vítimas do mesmo. Essa inversão foi possível com a adoção de políticas de representação por parte da *Activision-Blizzard*, que colocou os jogadores(as) contrários na posição de se verem obrigados a reivindicar uma mudança no posicionamento da empresa. Ser identificado como nicho de consumo então muda o campo enunciativo das comunidades antes marginalizadas, permitindo a adoção de novos discursos para a defesa da sua permanência nestes espaços amparadas por um reconhecimento, embora limitado, pelo status quo do jogo.

Porém, por outro lado ao substituir enunciados mais elaborados e politizados sobre inclusão e a situação de marginalização social das minorias, comuns entre 2006 e 2008, a apropriação do discurso “se não gosta não jogue” traz também um silenciamento de questões desconfortáveis mas centrais no ativismo LGBTQ, como enunciados de sofrimento, vergonha e exclusão. Esse esvaziamento é uma consequência típica de políticas de diversidade centradas na construção de nichos de consumo, em vez do fortalecimento de debates e ações sobre as estruturas de exclusão nas culturas de jogos digitais.

Marketing performativamente constrói (e não reflete) um grupo como um tipo específico de audiência e pode moldar um relacionamento pessoal com

<sup>16</sup> Comentário disponível em <https://blizzardwatch.com/2015/11/07/overwatch-will-diverse-include-gay-characters/>. Tradução dos autores.

<sup>17</sup> Comentário disponível em <https://blizzardwatch.com/2018/11/29/blizzcon-2018-inclusion-nexus-shine-spotlight-military-women-lgbtq-community/>. Tradução dos autores.



uma mídia, um gênero, e uma indústria. Se nós estamos pensando como representatividade importa nos games, então precisamos expandir nosso foco em como a mídia inteira é construída quanto a (e não para) certos grupos. Isso não implica, no entanto, em tentar marcar tipos específicos de jogos para tipos específicos de grupos. (SHAW, 2014)

É possível notar também que, em vez da afirmação da identidade LGBTQ em enfrentamento direto aos enunciados homofóbicos na comunidade de *WoW*, como era mais frequente nos comentários entre 2006 e 2008, a adoção destas iniciativas desloca o discurso para a defesa do espaço seguro e da necessidade da comunidade ser “deixada em paz”, enfatizando que as políticas de inclusão seriam inofensivas e transcenderiam as lutas identitárias LGBTQ.

Esta necessidade não vem só das pessoas LGBT. Não é como se nós tivéssemos inventado os espaços seguros de forma unilateral, o mesmo para as mulheres. Na verdade, nós somos lembrados diariamente que somos diferentes e não temos os mesmos direitos cívicos pelo sistema legal, pela Igreja, pela medicina e pelo sistema educacional, para dizer apenas o mais evidente. E espaços seguros significam que nós podemos ser nós mesmos por um tempo sem alguns mecanismos de controle moral e que podemos conhecer pessoas que lidam com situações similares.

Eu sou brasileiro e nós acabamos de eleger uma criatura completamente misógina, homofóbica, idiota e fascista como nosso presidente. Eu posso apenas imaginar como as minorias estão sendo tratadas atualmente nos EUA, mas eu aposto que elas estão sofrendo mais desde o início do mandato de Trump. O que eu realmente não entendo é a urgência que algumas pessoas têm em sempre objetar ou questionar a ‘necessidade’ de políticas de inclusão inofensivas. (*BlizzardWatch*, 2018)<sup>18</sup>

Gayle Rubin (1993) nos traz que existiriam, em nossa sociedade, áreas de maior ou menor aceitação de práticas sexuais. Os relacionamentos homossexuais estariam, de acordo com a autora, em uma área de transição: sua aceitação enquanto prática estaria largamente ligada à possibilidade de assimilação da homossexualidade a fundamentos e práticas sociais da heterossexualidade e da própria fundamentação moderna de sexualidade – natureza, normalidade, monogamia, entre outros. Dessa forma, a tentativa de mostrar a homossexualidade como natural, não pecadora, evolutiva, não prejudicial a crianças e economicamente interessante teria como objetivo regulamentar as práticas homossexuais como normais, como se essa fosse a melhor alternativa para que tais pessoas sejam passíveis de direitos políticos. Tal construção também ocorreu com os

<sup>18</sup> Comentário disponível em <https://blizzardwatch.com/2018/11/29/blizzcon-2018-inclusion-nexus-shine-spotlight-military-women-lgbtq-community/>. Tradução dos autores.

direitos das mulheres e o movimento feminista, tanto lésbico quanto heterossexual, nos anos 80. Estes movimentos intensificaram esforços para causas mais voltadas aos direitos reprodutivos e de violência contra mulheres, em detrimento a críticas a organização heteronormativa do casamento e à monogamia compulsória, que estavam presentes nos anos 1970 (JACKSON E SCOTT, 2004).

Nas políticas adotadas por grandes empresas de jogos digitais, como a *Activision-Blizzard*, essa construção aparece justamente na promoção de nichos e na centralidade de conceitos como “orgulho” e “amor” na representação LGBTQ. O enfrentamento direto é silenciado e desencorajado, e o enunciado “se não gosta não jogue” reflete essa estratégia que nega e substitui o enfrentamento em nome da celebração, por meio da apropriação de um discurso até então usado como silenciamento dos conflitos levantados pela comunidade LGBTQ. Esta tendência já era possível de ser identificada nos comentários analisados no período de 2011 e foi consolidada com as políticas de representatividade Pós-Gamergate.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreende-se que em dez anos a mudança na defesa e contestação da visibilidade de identidades LGBTQ dentro destes portais se modificou de modo bastante explícito. Antes questionadas e necessitando defender-se e criar espaço, as identidades LGBTQ hoje são consideradas “parte integrante” das comunidades de jogos digitais pelas produtoras, atentando para a inclusão das mesmas e eventos que os têm como público-alvo. Ao mesmo tempo, o questionamento à presença ou necessidade de visibilidade LGBTQ - embora não tenha cessado - é hoje um campo enunciativo muito mais restrito e menos potente.

Embora o reconhecimento institucional seja uma conquista das comunidades LGBTQ dentro desse campo, movimentos como o *Queer Shame* (HALPERIN, 2012) relembram que estas alianças entre comunidades LGBTQ e corporações trazem problemas por si só, visibilizando por demais questões como “amor”, “felicidade” e “aceitação” e escondendo discussões sobre tristeza, vergonha, auto-ódio e problemas estruturais, por esses não serem potentes comercialmente. Casos como o de Blitzchung e a volta do discurso que invisibiliza questões políticas contemporâneas em prol de um

dito “respeito” são bastante perigosas. É importante sempre compreender que as identidades sexuais não estão separadas de outras identidades como de raça, nacionalidade e gênero. A compreensão das sexualidades de maneira “autônoma” à essas outras questões pode intensificar vulnerabilidades sexuais periféricas ou ainda produzir uma “homonormatividade”, onde compreende-se uma maneira “correta” de ser LGBTQ - ligada à produtividade, branquitude e classe (PUAR, 2018) ou à manutenção de um dito “otimismo” invisibilizante de violências simbólicas, que são consideradas como ameaçadoras à diversão” de outros(as) jogadores(as) (AHMED, 2012).

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AHMED, Sara; Feminist killjoys (and other willful subjects). **Cahiers du Genre**, n. 2, p. 77-98, 2012.

ALEXANDER, Jonathan, MCCOY, Mack e VELEZ, Carlos. “A Real Effect on Gameplay”: Computer Gaming, Sexuality and Literacy. In Selfe, Cinthia L., Hawisher, Gail E. (Orgs.). **Gaming Lives in The Twenty-First Century**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2007, pp. 167 – 190.

BLANCO, Beatriz. Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate. In: INTERCOM, 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2017, Curitiba. **Anais eletrônicos...** Curitiba. Disponível em: < <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0280-1.pdf> >. Acesso em: 21 jun. 2020.

Blizzardwatch. **Overwatch will be diverse, include gay characters**. 2015. Disponível em: <https://blizzardwatch.com/2015/11/07/overwatch-will-diverse-include-gay-characters/>.

Blizzardwatch. **BlizzCon 2018 had an Inclusion Nexus to shine a spotlight on military, women, and LGBTQ community**. 2018. Disponível em: <https://blizzardwatch.com/2018/11/29/blizzcon-2018-inclusion-nexus-shine-spotlight-military-women-lgbtq-community/>.

BUTLER, Judith; BUTLER, KIRT CHARLES. **Excitable speech: A politics of the performative**. Psychology Press, 1997.

CASSEL, Justine. e JENKINS, Henry; **From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games**, MIT Press, Cambridge, 1998

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

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Foucault e a análise do discurso em educação. **Cadernos de pesquisa**, n. 114, p. 197-223, 2001.

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

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

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

GOULART, Lucas Aguiar. **Proudmoore pride** : potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade. 2012. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social e Institucional). Programa em Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/66649>.

GOULART, Lucas Aguiar; HENNIGEN, Inês Inês; NARDI, Henrique Caetano. “We’re gay, we play, we’re here to stay”: notas sobre uma parada de orgulho LGBTQ no jogo World of Warcraft//“We’re gay, we play, we’re here to stay”: notes about a LGBTQ pride parade in World of Warcraft. **Contemporânea**, v. 13, n. 2, p. 401-416, 2015.

GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique Caetano. O Circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão, Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital. **Logos**, v. 26, n. 2, p. 72-85, 2019.

HALPERIN, David M.; TRAUB, Valerie (Ed.). **Gay shame**. University of Chicago Press, 2009.

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

JOANILHO, André Luiz; JOANILHO, Mariângela P. Galli. Enunciado e sentido em Michel Foucault. **Revista Línguas**, v. 27, p. 27-41, 2011.

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

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

PHILLIPS, Amanda. Welcome to My Fantasy Zone: Bayonetta and Queer Femme Disturbance. In: Rubergh, Bonnie, Shaw, Adrienne. **Queer Game Studies**. University of Minnesota Press, 2017



POZO, Teddy. "Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft", **Game Studies**, vol. 18, ed. 3, Dez. 2018. Disponível em: <http://gamestudies.org/1803/articles/pozo>.

POZO, Diana; RUBERG, Bonnie; GOETZ, Chris. In Practice: Queerness and Games. **Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies**, v. 32, n. 2 (95), p. 153-163, 2017.

PUAR, Jasbir K. **Terrorist assemblages: Homonationalism in queer times**. Duke University Press, 2018.

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, 2018. p. 151-167.

RUBERG, Bonnie. **Video games have always been queer**. NYU Press, 2019.

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

SHAW, Adrienne. **Gaming at The Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Videogame Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

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

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **New media & society**, v. 14, n. 1, p. 28-44, 2012.

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

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

WILLIAMS, Dmitri, CONSALVO, Mia, YEE, Nick, CAPLAN, Scott. Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers. **Journal of communication**, v. 59, n. 4, p. 700-725, 2009.

**Recebido em 21 de junho de 2020**

**Aprovado em 07 de setembro de 2020**