



# O ESTIGMA DA SEXUALIDADE EM JOGOS ONLINE E O PROBLEMA DA “INVENÇÃO DO OUTRO”: DESLEGITIMAÇÃO E PRÁTICAS COLONIAIS

---

THE STIGMA OF SEXUALITY IN ONLINE GAMES AND THE  
PROBLEM OF THE "INVENTION OF THE OTHER":  
DELEGITIMIZATION AND COLONIAL PRACTICES

Diego Oliveira Santos<sup>1</sup>  
*Universidade Federal da Bahia*

**Resumo:** O presente artigo tem o objetivo de analisar enunciações estigmatizadas de avatares do jogo on-line *World of Warcraft*, bem como os comentários públicos a respeito das representações de gênero em jogos, discutindo como as representações da(s) identidade(s) masculina(s) são configuradas em mídias digitais, tal como o RPG (Role-Playing Game). Para isso, utilizamos a teoria decolonial, que uma das propostas é discutir a respeito da implantação do gênero como marcador eurocêntrico (Lugones, 2020); e a Análise do Discurso Crítica (ADC) com a finalidade de realizar investigações utilizando como metodologia a análise de operação da ideologia. Os resultados mostram que, nos discursos encontrados, de acordo com Thompson (2002), houve uma estratégia de construção simbólica que aponta para segmentação de grupos de indivíduos envolvidos no interesse de grupos dominantes.

**Palavras-chave:** MMORPG; Sexualidade; mundo do Warcraft.

---

<sup>1</sup> br.diegoliveira@gmail.com

**Abstract:** *This article aims to analyze stigmatized statements of avatars from the online game World of Warcraft, as well as public comments about gender representations in games, discussing how the representations of male identity(ies) are configured in digital media, such as RPG (Role-Playing Game). For this, we use the decolonial theory, which one of the proposals is to discuss about the implementation of gender as a Eurocentric marker (Lugones, 2020); and Critical Discourse Analysis (ADC) with the purpose of conducting investigations using ideology operation analysis as a methodology. The results show that, according to Thompson (2002), there was a strategy of symbolic construction in the discourses found, which points to the segmentation of groups of individuals involved in the interest of dominant groups.*

**Keywords:** MMORPG; Sexuality; World of Warcraft.

## INTRODUÇÃO

A respeito dos jogos, estudos recentes apontam em direção a problemas de gênero no *World of Warcraft*, em suas diferentes perspectivas: seja por análise das atitudes discursivas, percepções e opiniões sobre o sexismo (Brehm, 2013), seja por estudo netnográfico que visa entender a inibição da participação feminina no MMORPG (Silva et al., 2023), ou mesmo sobre o caráter de construção gráfica dos corpos dos avatares femininos, os delineamentos de suas curvas e a imbricação com a performance corporal e a construção de gênero (Torquato, 2020). Tendo isso como base, este artigo visa investigar uma outra perspectiva: a relação entre gênero, jogos e discurso. O objeto em foco será o discurso a respeito das masculinidades, tendo como *corpus* de análise a fala dos avatares masculinos da raça fictícia “elfo sangrento” e os comentários públicos dos jogadores na plataforma *Youtube*.

Tomando como ponto de partida as concepções de linguagem, desde os estudos de Bakhtin (1981), já se apontava que a linguagem é palco para a ideologia. Todo signo, na compreensão do autor, é ideológico e, sem signo, não há ideologia. Essa concepção será importante, pois perpassa todo o corpo do trabalho, buscando entender a relação entre linguagem, gênero e discurso.

Ainda de acordo com o referido autor, a linguagem ideológica está vinculada a toda utilização de linguagem humana para emissão/composição de signos. Várias

correntes teóricas irão apontar diferentes nomes para esse fenômeno: fala, texto, língua, discurso, imagem etc.

Aqui, iremos adotar a conceituação da Análise do Discurso Crítica (ADC), a qual estabelece, nos termos de uso da linguagem, que o discurso é uma prática social. De acordo com essa vertente, as práticas sociais são “maneiras recorrentes, situadas temporal e espacialmente, pelas quais agimos e interagimos no mundo” (Chouliaraki & Fairclough, 1999, p. 21). Ou seja, o discurso é entendido como ação e interação, relações sociais, pessoais, crenças, valores, atitudes, histórias, etc. (Fairclough, 2001). O discurso, para o mesmo autor, é um modo particular de representar parte do mundo, ligado a interesses específicos. Em outras palavras, falar não é um ato ingênuo, ao contrário, é inserir-se em uma cadeia discursiva que sempre terá implicação com a ideologia, seja para mantê-la, ou para subvertê-la. Tudo isso é mediado pela linguagem.

Visto isso, mirando o objetivo aqui proposto, acredito que observar que o olhar crítico da teoria do discurso também possa ser vinculado a outro tipo de mirada crítica, nomeadamente, a Teoria Decolonial (Quijano, 1999; Dussel, [2000] 2005) que é amplamente evocada para tratar sobre questões relacionadas às maneiras de exploração vinculadas fundamentalmente à noção de raça, mas também traz em seu arcabouço as pautas de gênero, as epistemológicas, as macro-econômicas, as filosóficas, as educacionais, entre outras.

O que de fato, então, faz com que seja necessário a utilização de duas diferentes teorias para tratar apenas de um objeto? Pensemos que na constituição da ciência e, principalmente, das ciências sociais. No reduto conceitual disciplinar que são evocados quando se pensa outridade/alteridade/identidade. O teórico Castro-Gómez (2005) defende que a implantação das ciências sociais tem relação com a criação da modernidade. Para o autor:

a modernidade é uma máquina geradora de alteridades que, em nome da razão e do humanismo, exclui de seu imaginário a hibridez, a multiplicidade, a

ambiguidade e contingência das formas de vida concretas (Castro-Gómez, 2005, p. 80).

Em outras palavras, o instaurar da modernidade, funda também o regime de criação de alteridade por meio da produção das diferenças. Algo que desemboca na construção da identidade de *colonizado* e *colonizador*, que sempre estarão atreladas às noções hierárquicas de valoração.

De outro modo, ainda sobre as ciências sociais, observemos que o uso de ferramentas para tratar os aspectos mais comuns da vida cotidiana é/era guiado por uma dissecação do objeto, fazendo com que ele seja hiper recortado, e exaustivamente trabalhado, a fim de exaurir uma verdade ontológica a respeito desse objeto, como indica Thayer-Bacon (2010). De outro modo, o que se propõe atualmente como ciência progressista é questionar e tensionar as metodologias científicas que tem como agenda encontrar uma verdade ontológica sobre o objeto e, ao invés de encontrar essa “verdade”, construí-la. Por outras palavras, é se fazer entender que, ao contrário do pensamento positivista, o conhecimento científico é, ele mesmo, uma abstração, uma construção da realidade, uma das verdades possíveis sobre alguns determinados aspectos do campo social ou natural. E que, portanto, é preciso análises que contemplem diferentes ferramentas a fim de compor uma resposta mais holística possível.

É a partir desse olhar holístico, então, que precisamos revisitar o termo *crítico*. Pennycook (2008) estabelece quatro significados para o termo *crítico*: (i) desenvolver distância crítica e objetividade; (ii) ser relevante socialmente; (iii) ser crítico segundo a tradição neomarxista de pesquisa; (iv) e crítico como uma prática pós-moderna problematizadora.

É importante destacar que o referido autor traz alguns conceitos que divergem do arcabouço teórico aqui proposto, tais como pós-moderno ou neomarxismo. Contudo, ainda achamos relevantes os pontos por ele abordados.

Em última análise, qual o lugar de cada teoria na análise do objeto? A Teoria Decolonial tem importância fundamental na construção de um corpo teórico para

discutir o gênero, vinculado à noção contextual e geo-historicamente construída de raça. O gênero, nessa concepção, fora um dado imposto pelos mecanismos da colonização e que ainda imperam nos moldes da colonialidade. Ou seja, de acordo com Lugones (2020), houve uma imposição de gênero dada a realidade da invasão. Algo que desemboca nos dias atuais nas colonialidades que são justamente a cristalização dos modelos e papéis sociais generificados. Já a Análise Crítica do Discurso (ACD) fornecerá os modos de investigação da ideologia e suas estratégias simbólicas de construção de hegemonia e entenderá o texto como o material de pesquisa.

Na próxima seção, iremos abordar sobre a relação entre os jogos e o conceito telecolonialidade.

## 1 OS JOGOS NA PERSPECTIVA DA TELECOLONIALIDADE

No mundo contemporâneo, as mídias têm papel central na vida em sociedade por estabelecer modelos e padrões de gênero a serem seguidos. A participação fulcral das mídias nas telas carrega uma grande responsabilidade no que diz respeito às narrativizações da vida e de como as representações são produzidas, estabelecendo uma cultura de dominação por meio da imagem e do texto. Douglas Kellner (2001) elucida esses padrões ao dizer que

Há uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo de lazer, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais, e fornecendo o material com que as pessoas forjam sua identidade. O rádio, a televisão, o cinema e os outros produtos da indústria cultural fornecem os modelos daquilo que significa ser homem ou mulher, bem-sucedido ou fracasso, poderoso ou imponente. A cultura de mídia também fornece o material com que muitas pessoas constroem seu senso de classe, de etnia e raça, de nacionalidade, de sexualidade, de “nós” e “eles” (Kellner, 2001, p. 9).

Os jogos, como produtos midiáticos, estão inseridos nessa lógica. Alguns jogos não têm a necessidade de ter uma história por trás e sim a utilização de uma mecânica

fluída, isto é, um “modo de jogar” agradável. Outros, porém, têm em sua base a construção de universos fictícios com geografias elaboradas, raças diversas, noção de tempo histórico, aspectos culturais, línguas artificialmente criadas, além do estabelecimento de um “mundo aberto”. São exemplos desses, os MMORPGs (sigla em inglês para: *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*).

Contudo, a ideia geral de jogos nada tem a ver, em sua gênese, com o que vemos amplamente, hoje, num mundo mediado pelos aspectos tecnológicos. Ao contrário, é um componente muito antigo, conforme aponta Johan Huizinga:

o jogo é o fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas os animais não esperaram para que o homem iniciasse a atividade lúdica (Huizinga, 2007, p. 3).

Estabelecer que o jogo é fato mais antigo que a cultura é uma posição discursiva forte, mas que apresenta lógica igualmente robusta se observarmos que outras espécies não necessitam do aspecto sociocultural para desenvolver a ludicidade.

Afastando-se da pretensão de estabelecer uma origem dos jogos ou do lúdico, pensemos, então, que no contexto que nos interessa, a ideia de cultura e jogos são retroalimentares, isto é, os jogos fagocitam, ou seja, integram, culturas, ao mesmo passo que as transformam. Salen e Zimmerman (2012) define-os como textos culturais ao passo que estabelecem uma representação de cultura, mas que precisam dela para se constituírem. É nesse sentido que as noções de gênero e sexualidade que são representadas nas mídias se encaixam como veiculações de modelos do que ser e do que se deve seguir.

A respeito da produção de imaginários da mídia, Serge Gruziski ([1990] (2003) apud Léon [2012] 2019, p. 64) declara que “a imagem constituiu um dos mecanismos fundamentais de ocidentalização”. O autor argumenta acerca da colonização da imagem indígena e da construção de um laboratório intercultural da imagem. É notório que o tipo de imagem indígena a que se refere o autor não é o mesmo a que este artigo se propõe. Mas como o mundo é perpassado pela produção de

representações generificadas diversas, cabe ressaltar que há um vislumbre de essencialização do Outro.

Assim sendo, a telecolonialidade se faz presente, por ser um conceito que amarra as contribuições de Walter Benjamin sobre a reprodutibilidade técnica à discussão atual a respeito da colonialidade, entendendo, fundamentalmente, dois aspectos: o desvanecer da áurea da obra de arte e a capacidade de reprodução em grandes escalas. O jogo, enquanto uma mídia audiovisual, está incluso nessa lógica, pois, tanto faz parte de uma construção visual performática (Torquato, 2020), como também, sua reprodutibilidade é atestada pela grande presença na vida dos jogadores espalhados pelos cinco continentes.

O conceito de telecolonialidade de Léon declara que

os dispositivos audiovisuais se tornaram uma rede de mediações que atualizam a colonialidade do ver em um momento marcado pelo capitalismo cognitivo, pela era das comunicações, pelas tecnologias da imagem, pela cultura visual, pelas indústrias culturais e pela incorporação ocidental do outro no contexto da globalização (Léon, [2012] 2019, p. 67).

Tal conceito, então, atualiza a colonialidade do ver, conceito que diz respeito à maneira como o olhar, isto é, os modos de ver, representar e produzir imagens, foi e ainda é moldado por lógicas coloniais (Barriendos, 2019). Esse atualizar acontece na medida que entende as diferentes dinâmicas demarcadas pela imagem, e propõe atualizações, vislumbrando os modos de circulação e criação de culturas visuais. Em outros termos, estamos falando sobre a perspectiva da imagem no cinema, nos jogos, na fotografia e toda a gama midiática que tem a imagem como um de seus fatores constitutivos.

Nesse sentido, a colonialidade e a telecolonialidade entrelaçam-se em uma relação por entender que esta última

trabalha no controle geopolítico da alteridade na escala global com base na gestão de imagens à distância. A telecolonialidade visual nos coloca diante de uma rede de dispositivos midiáticos transnacionais que se baseiam na exploração colonial de conhecimentos, representações e imaginários e que visam a reproduzir as hierarquias de

classe, raça, sexuais, de gênero, linguísticas, espirituais e geográficas da modernidade/colonialidade euro-norte-americana (Léon, [2012] 2019, p. 68).

Estamos, portanto, falando a respeito de segmentação criada pelo colonialismo e continuada pela colonialidade, através do regime de alteridade, ou seja, entende-se o Outro, fundamentalmente, pelas suas diferenças, que são hierarquizadas por uma lógica de subalternização.

Na seção seguinte, discutiremos sobre o aspecto indagador da Teoria Decolonial e sua importância para questionar o gênero, entendendo este como uma criação colonial.

## 2 A TEORIA DECOLONIAL COMO APORTE PARA INDAGAÇÃO DAS PRÁTICAS COLONIAIS DE GÊNERO

Wallerstein (2002), sociólogo estadunidense e teórico responsável pela criação do conceito de “sistema-mundo”, aponta algumas das formas que o eurocentrismo atua no mundo moderno/colonial: na historiografia, no provincianismo do seu universalismo, nas suas pressuposições sobre a civilização ocidental, no orientalismo e na tentativa de impor a teoria do progresso. Inicialmente, aqui, procuramos elucidar como esses pontos se arquitetam para realizar uma construção de gênero como é entendido hodiernamente, enquanto concepção eurocêntrica imposta a partir da invasão de 1492<sup>2</sup>.

Aníbal Quijano, em seu texto *Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina* discute que

A globalização em curso é, em primeiro lugar, a culminação de um processo que começou com a constituição da América e do capitalismo colonial/moderno e eurocentrado como um novo padrão de poder mundial. Um dos eixos fundamentais desse padrão de poder é a classificação social da população mundial de acordo com a ideia de raça, uma construção mental que expressa a experiência

---

<sup>2</sup> O termo “invasão” é utilizado como contraponto ao termo “descoberta”, no sentido de “Descoberta das Américas”. Essa escolha lexical parte também de uma perspectiva política de entender que somente a palavra “descoberta” não traduz a violência que ocorreu no período colonial. “Invadir”, seria o termo mais adequado para mobilizar um pensamento alinhado à perspectiva decolonial.

básica da dominação colonial e que desde então permeia as dimensões mais importantes do poder mundial, incluindo sua racionalidade específica, o eurocentrismo (Quijano, [2000] 2005, p. 107).

É a partir, então, desse marco histórico que se funda a modernidade. Ou seja, a modernidade tem em sua constituição abrigada à ideia de colonialidade, que pode se dar por três categorias: colonialidade do poder, do saber e do ser. A primeira se refere a uma escala macro de relações (de poder) entre regiões, isto é, as metrópoles e as colônias. Dessa forma, a exemplo, modelos econômicos de implantação como o capitalismo e as técnicas jurídico-administrativas nas colônias de ultramar começam a tomar forma. A segunda, a colonialidade do saber é a relação de como os saberes e as epistemologias são colonizadas, ou melhor, servem a uma colonialidade, como isso se dá palpavelmente no modo de se fazer ciência, de maneira que esta não está desvinculada em suas metodologias e seus métodos de uma forma eurocêntrica de realização do fazer científico. A terceira e última, a colonialidade do ser, concebida por Mignolo e desenvolvida principalmente por Maldonado-Torres (2007), refere-se à experiência vivida da colonização e ao seu impacto na linguagem.

Isso dito, Wallerstein (2002), acerca dos aspectos relacionados a colonialidade e ao colonialismo, versa sobre a pretensão universalista eurocêntrica que a historiografia foi responsável pela criação de uma história contada, passada e perpetuada em que os europeus desencadearam uma série de ações marcadas, datadas e relevantes no curso da História. A Revolução Industrial e o capitalismo, a exemplo, funcionam como marcos historiográficos de grandes revoluções do mundo.

Uma outra questão que está atrelada à manifestação da colonialidade, de forma bastante intrínseca, é o universalismo. Um dos pontos centrais do universalismo é a suspensão do tempo e espaço de modo que as verdades são postas como perenes, ignorando o sentido do tempo e do espaço em que foram construídas. Assim sendo, a historiografia, a ideia de universalismo e a teoria do progresso culminaram, através da criação das ciências sociais aplicadas, na “invenção do outro”, sabendo-se que as

maneiras de se estudar as outras formas de vida, de ser e de estar no mundo eram observadas por uma lente eurocêntrica de realização da ciência.

Tomando então a ideia de universalismo, de historiografia e das colonialidades, abrangemos ao que Léon ([2012] 2019) apresenta sobre telecolonialidade, conceito que amarra as construções da colonialidades do poder, do saber e do ser aos modelos midiáticos. Ao que se propõe este trabalho, a telecolonialidade e o jogo, este último aqui entendido como plataforma pelo qual discurso sobre gênero e sexualidade são espalhados tendo como fonte de partida as representações identitárias globais.

Nesta terceira e última seção, tomando o discurso como mote, o utilizaremos para entender o gênero e sua imbricação com a ideologia dominante.

### 3 AS CONSTRUÇÕES DISCURSIVAS MODERNO-COLONIAIS: O GÊNERO EM PERSPECTIVA

Judith Butler (2018b) em seu célebre texto “Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade” se indaga sobre qual o significado de “identidade” e qual a ideia que alicerça a pressuposição das identidades como idêntica a si mesmas, perenes ao longo do tempo, unificadas e coerentes. E ao fazer essa indagação sobre a identidade em si, a autora se pergunta sobre a identidade de gênero. Quais seriam então os discursos impregnados sobre a identidade de gênero e a questão da inteligibilidade?

Ao dar respostas a essa pergunta, Butler afirma que a “identidade” é assegurada por conceitos estabilizadores de sexo, gênero e sexualidade. Próximo ao conceito que Preciado (1970) vai estabelecer a respeito de que os mecanismos regulatórios (estatais) têm “sonhado” em reestabelecer a relação entre sexo, gênero e desejo, fazendo do corpo uma inscrição legível e referencial da verdade do sexo. Nessa mesma linha de pensamento, o autor diz que “a invenção da categoria gênero é um

indício da emergência desse terceiro regime de sexualidade<sup>3</sup> (Preciado, 1970, p. 2, tradução nossa)

A partir de Butler e Preciado, entende-se que a própria noção de “pessoa” estaria em risco aqueles que o gênero é entendido como não coerente, descontínuo ou “não inteligível”. Nessa perspectiva, então, as relações de coerência e atribuição de pessoa a uma norma de gênero se deve ao modelo coerente e contínuo entre sexo, gênero, prática sexual e desejo. Ou seja, é inteligível toda aquela pessoa que seja homem ou mulher, cisgênero, que se relaciona com o seu sexo “oposto” e que dá continuidade ao mesmo desejo sexual esperado pela norma.

De forma complementar, Núñez *et al.* (2021) discutem que as noções de sexualidade estão abarcadas e construídas pela égide da cristianização. Para esses autores, “a colonização não acabou; [e]la continua, atualizada, buscando impor sua forma de pensar, sentir e relacionar com o mundo como a única maneira possível” (NÚÑEZ *et al.*, 2021, p. 77)

Sob essa perspectiva geral de opressão e gênero, Connell e Messerschmidt (2013) analisam as masculinidades. Os autores vislumbram a identidade masculina não apenas como uma “performance” de gênero única, mas como diversa. É a partir disso que se cunha o conceito de “masculinidade hegemônica” que está atrelada à ideia de uma performance de gênero vinculada a práticas de dominação. Esse será o ponto principal de diferenciação, que demarca quais as masculinidades hegemônicas, produtoras e performáticas de discursos hegemônicos e de masculinidades subalternizadas que se diferenciam na perspectiva da raça, do gênero e da sexualidade.

### **3.1 Entendendo a construção de masculinidades subalternizadas através dos mecanismos ideológicos do discurso**

---

<sup>3</sup> *La invención de la categoría de género constituye el indicio de la emergencia de ese tercer régimen de la sexualidad* (Preciado, 1970, p. 2).

As análises das representações das masculinidades levaram em conta dois *corpora*: o primeiro, a representação feita pelo próprio jogo, *World of Warcraft*, no qual o avatar masculino de um elfo sangrento (fig. 1), raça fictícia, exprime falas a partir de um comando interno do jogo. O segundo fator de representação são os comentários realizados a partir desse vídeo na plataforma *YouTube*. Ambos serão analisados pela perspectiva da ADC, que visa a observar a linguagem como uma prática social, ou seja, procura entender a materialidade do discurso como algo perpassado por relações de poder entre grupos sociais.

Figura 1: Avatar de elfo sangrento



A primeira análise é feita pelo vídeo ‘Fala gay dos Blood Elf’ em português. Nesse vídeo, disponível no *YouTube*, é mostrado, por recurso de gravação, a tela do jogo onde há um avatar de um elfo sangrento. No jogo, os elfos sangrentos são uma das raças com forte ligação com a magia, tal qual analogamente construídos a partir do universo de Tolkien a exemplo da criação da saga do Senhor dos Anéis. Na adaptação desse universo para o cinema, no filme *O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos* (2014), de direção de Peter Jackson, o rei élfico Thranduill (fig. 2) exhibe as mesmas características aqui analisadas: um roteiro cuja representação visa ridicularizar a identidade homossexual como abjeta, uma performance corporal retratada como cômica, a

utilização de piadas cujo itens lexicais apontam para uma campo semântico que remetem à sexualidade do personagem, como “fadinha” ou “fadinha da floresta”, características *essas* que não são relevantes para a trama ou o andamento da narrativa e, portanto, retifica o caráter homofóbico dessa representação.

Figura 2: Rei élfico Thranduil



Voltando, intrinsecamente, aos elfos sangrentos, o que ocorre é que a performance de gênero pelo avatar, em si, é de ridicularização da sexualidade, porque os modelos masculinos apresentados pelo jogo apenas fornecem uma maneira de performance de gênero dada a configuração do *game*. Daí, entende-se que há performances hegemônicas de gênero e performances que não são hegemônicas e, por isso, atreladas a piadas e a subalternização. Vejamos as transições feitas das falas do personagem no referido vídeo.

FALA 1: "Ah, um elástico de cabelo me seria bem útil! É isso mesmo que você ouviu!"

FALA 2: "Você não queria que sua namorada fosse gostosa como eu?"

Ambas as falas são geradas a partir de um comando específico utilizado em *ingame*, o que significa que são as únicas possibilidades de gerar identidade possível no contexto do jogo. E por que isso se torna importante e relevante? Os *games* fazem parte da vida social de muitas pessoas ao redor do globo. O *World of Warcraft* possui 29 milhões de jogadores ativos segundo o site especializado “A Pá Ladina” (Pacheco, 2021). Considerar que o jogo é um RPG, é entender que os jogadores se propõem como tais personagens a quem eles interpretam. É, portanto, antes de tudo, um tipo de jogo sobre criação de identidades. Como propõe Castronova, os RPGs ou os MMORPGs são:

[...] um universo que abriga fluxos massivos de interação humana real – informação, comércio, guerra, sociedade e cultura. Estou me referindo, é claro, ao fenômeno conhecido como “jogos de interpretação de papéis online massivos de multijogadores” (MMORPGs) (Castronova, 2005, p. 1, tradução nossa)<sup>4</sup>

As identidades, então, não são mais fixas no mundo moderno/colonial. São móveis, híbridas, descontinuas e performáticas, como propõem os teóricos Hall (2008), Butler (2018b) e Borba (2014).

Isso posto, agora pensemos nas falas do avatar como discursos socialmente construídos. Ou seja, o jogo como um veiculador de discursos que perpassam o mundo real. A fala como transversalmente atingida pela ideologia.

Para produzir a análise, nos basearemos nas categorias analíticas de operação do discurso, ancoradas em Thompson (2002). Para o autor, a ideologia é um conceito inerentemente negativo, ou seja, é um instrumento semiótico de luta de poder.

Nessa linha de raciocínio, o autor sugere cinco modos gerais de operação da ideologia, ligados a estratégias típicas de construção simbólica, a saber:

---

<sup>4</sup> [...] a universe that hosts massive flows of real human intercourse - information, commerce, war, society and culture. I am speaking, of course, of the phenomenon know as “massively multiplayer online role-playing games” (MMORPGs) (Castronova, 2005, p. 1).

1. Legitimação, quando as relações de dominação são representadas como legítimas e apresenta três estratégias típicas de construção simbólica: racionalização, universalização e narrativização;
2. Dissimulação, quando as relações de dominação são ocultadas, negadas ou obscurecidas, e traz como estratégias simbólicas: deslocamento, eufemização e tropo;
3. Unificação, ~~se dá~~ quando há construção simbólica de identidade coletiva, tendo como estratégias simbólicas padronização e simbolização da unidade;
4. Fragmentação, quando as relações apresentam uma segmentação de indivíduos e grupos que possam representar ameaça ao grupo dominante, sendo caracterizado por duas estratégias simbólicas: diferenciação e expurgo do outro.
5. Reificação, quando há uma retratação de uma situação transitória como permanente e natural, apresentando três estratégias simbólicas: naturalização, eternalização e a nominalização ou passivação.

A respeito das falas dos avatares, temos a seguinte análise: a operação da “dissimulação” realizada pela estratégia de construção simbólica do “deslocamento”, isto é, a produção do discurso homofóbico é ocultado pelo deslocamento contextual das expressões, fazendo com que sejam suavizadas por estarem deslocadas de uma produção de discurso “real”, ou seja, em um contexto de jogo.

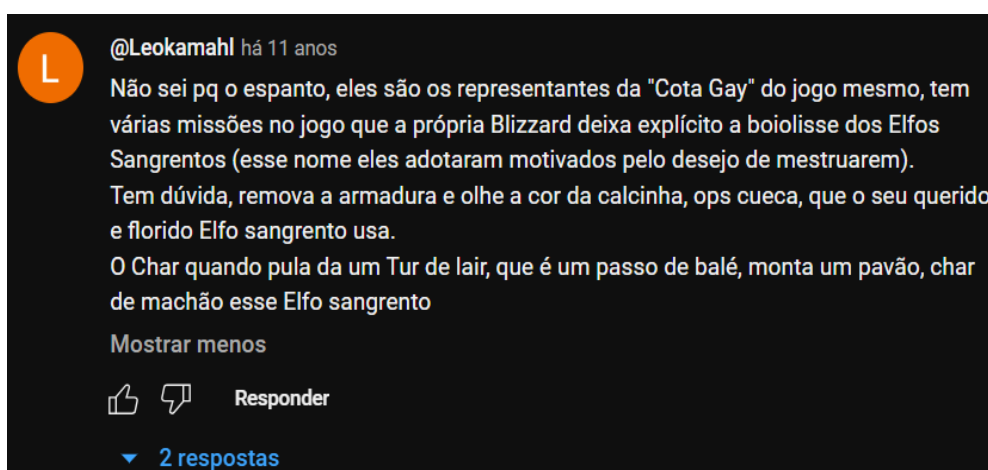
Por sua vez, a operação da “reificação”, que é a retratação de uma situação transitória como natural, é operada pela estratégia da “naturalização” em que esses discursos (piadas) são vistos, portanto, como naturais, inofensivos e passíveis de riso, mas que trazem, em seu cerne, ideologias de grupos dominantes.

Na próxima seção, serão analisados os comentários a respeito das referidas falas, postadas publicamente e de livre acesso na plataforma *YouTube*.

### 3.2 Perpassando a colonialidade de gênero: o discurso generificado dos jogadores

Começo esta seção exibindo um dos comentários do mesmo vídeo e, após isso, utilizo do mesmo instrumento de análise de ideologia de Thompson (2002) apresentado por Ramalho e Resende (2011).

O vídeo ‘Fala gay dos Blood Elf’ em português na plataforma do *YouTube* apresenta, além das problemáticas do vídeo em si, outra questão: a seção de comentários. Esta parte contém comentários variados que podem ser acessados e lidos. Neste ponto, selecionamos um deles a fim de analisá-lo.



O comentário acima utiliza de algumas formas de manifestação da ideologia em sua construção. Na primeira frase ao falar dos “representantes da ‘cota gay’ do jogo” a operação ideológica que é acionada é a “fragmentação”, já que segmenta indivíduos e grupos, aqui, em específico, segmenta a sexualidade entre heterossexuais e homossexuais de forma que o discurso do avatar (do jogo) é a representação de um grupo dominante, uma vez que parte de uma construção heteronormativa e homofóbica da homossexualidade. Ou seja, os atores sociais responsáveis pela narrativização do *game* constroem a representação do Outro, de acordo com os moldes ideológicos de seu grupo, o grupo dominante. A estratégia de construção simbólica utilizada é a “diferenciação”, já que as características de um grupo ou outro são

ressaltadas de forma que se construa uma ideia de inimigo. Em outras palavras, o comentador constrói a imagem da sexualidade homossexual como abjeta, fragmentando para separar os grupos e diferenciando para evidenciar a característica que merece ser odiada.

Além disso, em outra parte do comentário, é escrito que “a própria *Blizzard* deixa explícito a ‘boiolisse’ (sic.) dos Elfos Sangrentos (esse nome eles adotaram motivados pelo desejo de menstruarem (sic.))”, seguido de: “remova a armadura e olhe a cor da calcinha, ops cueca, que seu querido e florido Elfo sangrento usa”. Esses dois excertos utilizam de variadas maneiras de exercer a ideologia dominante através do comentário. No primeiro, ocorre o mesmo modo de operação da ideologia, mas neste, além da “diferenciação”, há também a estratégia típica de “expurgo do outro” que há na construção simbólica do inimigo, neste caso, perpassada pela colonialidade de gênero dada a exacerbada misoginia presente no comentário marcado pelo vocábulo “menstruarem”.

A respeito do segundo, “remova a armadura e olhe a cor da calcinha”, a operação da ideologia utilizada é a “dissimulação” que constitui na ocultação das relações de poder. A estratégia de construção simbólica utilizada é o “tropo” que traduz-se na utilização da metonímia, figura de linguagem responsável pela utilização de uma palavra fora de seu contexto semântico formal. A metonímia aqui então é entendida pela evocação da palavra “calcinha” para representar “mulher” ou “feminino”, o que, mais uma vez, reitera a colonialidade nas relações de gênero, tendo em vista a utilização de ideologias dominantes transversalizadas no discurso.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos dados analisados, é fundamental desnormalizar e deslegitimar discursos que ferem formas de existir que não estão arraigadas dentro da norma estabelecida. É importante, também, entender que nem toda norma de gênero é

violenta. O que foi instaurado como feminino/masculino passa a ser um problema quando violentam outras maneiras de ser e de existir. Ou seja, nas palavras de Butler (2018a), quando performances de gênero são tidas como coerentes e “normais” e outras observadas pelo viés contrário da anormalidade. E adicionando a isso a ideia de construção da normalidade, conforme aponta Lessa (2012, p. 41):

Depois de tantos milhares de anos sob a família monogâmica, tornou-se senso comum que os homens e mulheres apenas podem se amar sob a monogamia, que o amor entre os indivíduos deve passar por uma sagração social qualquer e que as crianças precisam de uma “mãe” e de um “pai” tais como os que hoje conhecemos.

Como pode-se notar, o autor fala sobre a construção da família nuclear monogâmica, mas não está distante do nosso horizonte de crítica às sexualidades que, de igual forma, não devem precisar seguir as normas eurocentradas.

Sob esse escopo, portanto, encerro este artigo com a ajuda das palavras de Moita Lopes (2008, p. 16), quando ele afirma que precisamos entender

[...] a possibilidade política que a pesquisa contemple outras histórias sobre quem somos ou outras formas de sociabilidade que tragam para o centro de atenção vidas marginalizadas do ponto de vista dos atravessamentos identitários, de classe social, raça, etnia, gênero, sexualidade, nacionalidade, etc.

## REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. São Paulo: Hucitec, 1981.

BORBA, R. A linguagem importa? Sobre performance, performatividade e peregrinações conceituais. *Cadernos pagu* (43), julho-dezembro, 2014.

BARRIENDOS, J. A colonialidade do ver: rumo a um diálogo visual interepistêmico. *Epistemologias do Sul*, v. 3, n. 1, p. 38-56, (2011) 2019.

BUTLER, J. Os atos performativos e a constituição do gênero: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista. Tradução de Jamile Pinheiro Dias, Revisão de Bernardo RB. *Chão de Feira*, caderno de leituras n. 78, 2018a.

\_\_\_\_\_. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Tradução Renato Aguiar. – 1. ed. – Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018a.

BREHM, A, L. Navigating the feminine in massively multiplayer online games: gender in World of Warcraft. *Frontiers in Psychology*, v. 4, art 903, 2013

CASTRONOVA, E. *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. University of Chicago Press, 2005.

CASTRO-GÓMEZ, Santiago. Ciências sociais, violência epistêmica e o problema da “invenção do outro. In: LANDER, Edgardo (org). *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais: perspectivas latino-americanas*. Colección Sur Sur, CLACSO, Cuidad Autónoma de Buenos Aires, Argentina, 2005.

CHOULIARAKI, Lilie; FAIRCLOUGH, Norman. *Discourse in late modernity: rethinking Critical Discourse Analysis*. Edinbourg: Edinbourg University, 1999.

CONNELL, R.; MESSERSCHMIDT, J. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. *Estudos Feministas*, Florianópolis, 21 (1): 424, janeiro-abril, 2013, p. 241282.

DUSSEL, E. Europa, modernidade e eurocentrismo. In: LANDER, E. (org.). *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires: CLACSO, (2000) 2005. DUSSEL, E. Europa, modernidade e eurocentrismo. In: LANDER, E. (org.). *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires: CLACSO, (2000) 2005.

FAIRCLOUGH, N. *Discurso e mudança social*. Tradução de Izabel Magalhães. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001

*Fala gay dos Blood Elf em português*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LyhydplXR6c>>. Acesso em agosto de 2023.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

NÚÑEZ, G. MANUEL DE OLIVEIRA, J; LAGO, M. Monogamia e (anti)colonialidades: uma artesanaria narrativa indígena. *Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais*, 16, 2021, p. 76–88.

LEÓN, C. Imagem, mídias, telecolonialidade: para uma crítica decolonial dos estudos visuais. *Epistemologias do Sul*, v. 3, n. 1, p. 58-73, (2012) 2019.

LESSA, S. (1983). A atualidade da abolição da família monogâmica. *Revista Crítica Marxista*, 2012, p. 41–58.

LUGONES, M. Colonialidade e gênero. In: HOLLANDA, H. B. (org). *Pensamento feminista hoje: perspectivas decoloniais*. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo (2008) 2020, p. 52-83.

KELLNER, D. *A cultura da mídia*. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2000.

MALDONADO-TORRES, N. Sobre la colonialidad del ser: contribuciones al desarrollo de un concepto. In: CASTRO-GOMEZ, S.; GROSGOUEL, R. (org.). *El giro decolonial*. Reflexiones para una diversidad epistêmica más allá del capitalismo global, p. 127-167, 2007.

MOITA LOPES, L. Uma lingüística aplicada mestiça e ideológica: interrogando o campo como lingüista aplicado. In: MOITA LOPES, L. P. (Org.). *Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar*. 2. ed. São Paulo: Parábola, 2008. p. 13-42.

PACHECO, M. Número de jogadores ativos em World of Warcraft segue em crescimento. *A Pá Ladina*. Disponível em: <<https://apaladina.com.br/article/911/numero-de-jogadores-ativos-de-world-of-warcraft-segue-em-crescimento#:~:text=De%20acordo%20com%20os%20dados,no%20%C3%BAItimo%20trimestre%20de%202020.>>. Acesso em 20 de julho de 2022.

PRECIADO, Paul B. Biopolítica del género. La invención del género, o el tecnocordero que devora a los lobos. In: *Conversaciones feministas, biopolítica* (pp. 15-38). Ají de Pollo, 1970

PENNYCOOK, A. Uma linguística aplicada transgressiva. In: MOITA LOPES, L. P. (Org.). *Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar*. 2. ed. São Paulo: Parábola, 2008. p. 67-84.

QUIJANO, A. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, Edgardo (org). *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais: perspectivas latino-americanas*. Colección Sur Sur, CLACSO, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina, 2005.

\_\_\_\_\_. ¡Qué tal raza! *Ecuador Debate*, n. 48, p. 141-151, 1999.

THOMPSON, John B. *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Trad. (Coord.) Pedrinho A. Guareschi. Petrópolis: Vozes, 2002.

TORQUATO, A. L. M. *Identidade e Performance: Representação Visual Feminina em World of Warcraft*. 2020. 60f. Dissertação. (Dissertação em Artes Visuais) UNICAMP, Campinas. Disponível em: <https://www.repositorio.unicamp.br/Resultado/Listar?guid=1711631577839>. Acesso em: março de 2024

RAMALHO, V; RESENDE, V. *Análise de discurso (para a) crítica: O texto como material de pesquisa*. São Paulo: Campinas, Pontes Editores, 2011.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do desing de jogos*. São Paulo: Blucher, 2012.

SILVA, J, P, N; VALADARES, G, C; PEDROSA, G; REZENDE, D. C; CAPPELLE, M, C, A; ASSIS, F, A, A. Gender imbalance in MMORPG: the case of World of Warcraft in Brazil, *Feminist Media Studies*, 23:1, 289-305, DOI: 10.1080/14680777.2021.1973060

THAYER-BACON, B. A pragmatist and feminist relational (e)pistemology. *European journal of pragmatism and american philosophy*. V II, n.1, p. 1-22, 2010. Disponível em: [<https://journals.openedition.org/ejpap/948>]. Acesso em: 15/02/2024.

WALLERSTEIN, I. Eurocentrismo e seus avatares: os dilemas da ciência social. In: *O fim do mundo como o concebemos: ciência social para o século XXI*. Rio de Janeiro, Revan, (1997) 2002, P. 205-221.

Nota do editor:

Artigo submetido para avaliação em: 31 de março de 2024.

Aprovado em sistema duplo cego em: 07 de maio de 2025.