

# Jogos de yaoi no Orkut: sentidos e experiências

## Juegos yaoi en Orkut: sentidos y experiencias

### Yaoi games on Orkut: senses and experiences

143

Recebido em 13-04-2014  
Aceito para publicação em 24-02-2015

Matusalém Dias de Moura Sobrinho Florindo<sup>1</sup>

**Resumo:** Esta etnografia procura analisar a centralidade dos jogos de *yaoi* (mangás homossexuais) nas relações *online* e *offline* entre membros de uma comunidade *otaku* (fãs de mangás) na rede social Orkut. A partir do jogo, pretendo compreender as formas de sociabilidade específicas do grupo.

**Palavras-chave:** ciberespaço; etnografia; jogos; yaoi.

**Resumen:** Esta etnografía analiza la centralidad de juegos yaoi (manga gay) en las relaciones online y offline entre los miembros de una comunidad otaku (manga ventilador) en la red social Orkut. A partir del juego, quiero comprender las formas de sociabilidad, específicas del grupo.

**Palabras clave:** ciberespacio; etnografía; juegos; yaoi.

---

<sup>1</sup> Mestre em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Atualmente é professor de Sociologia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo (IFES). Vitória, Brasil. E-mail: [matusalem.florindo@gmail.com](mailto:matusalem.florindo@gmail.com)

**Abstract:** This ethnography analyzes the centrality of games yaoi (gay manga) in online and offline relationships among members of a community otaku (fan manga) in social networking Orkut. From the game, I pretend to understand the forms of sociability specific group.

**Keywords:** cyberspace; ethnography; games; yaoi.

## 1. Por uma proposta de etnografia multisituada

Nos últimos anos a popularização da internet tem propiciado uma maior interatividade nos variados produtos que circulam pela web – sites de relacionamento, blogs, fóruns, programas de mensagens instantâneas, ambientes de jogos, entre outros. Uma das questões centrais desse campo de estudos tem sido perguntar se, e como, essas novas redes de sociabilidade modificam as relações entre as pessoas (BELELI, LEITÃO, 2013, p.22).

A epígrafe desta introdução é adequada ao sintetizar, com propriedade, o contexto teórico-metodológico no qual se insere o presente trabalho. Minha pesquisa começou como um esboço etnográfico no ciberespaço acerca dos mangás<sup>2</sup>, da cultura *otaku*<sup>3</sup>, do ciberespaço e dos jogos. O encadeamento destes fenômenos me levou a um vórtice de variáveis, o que, já de início, exigiu flexibilidade para trabalhar este objeto.

O importante a ser notado é que o entendimento das dinâmicas locais de um determinado evento supõe (e exige) seguir empiricamente essas linhas entrelaçadas que o compõem, mas que transbordam de maneira ampla o perímetro local, justamente porque fazem o traçado de redes superpostas, de escalas variadas, que atravessam e definem (ou redefinem) cada

---

<sup>2</sup> O termo *manga*, ou mangá na ortografia portuguesa, diz respeito ao gênero narrativo quadrinístico com origem no Japão.

<sup>3</sup> *Otaku* é um conceito referente aos hábitos culturais, e do fenômeno do consumo, de indivíduos e grupos que se consideram fãs, estudiosos e consumidores de produtos e ideias comuns na arte popular japonesa.

situação. A realização da etnografia não se restringe, assim, apenas à prática de campo; engloba também o fazer, a forma de relatar o que se ouviu. O “seguir as linhas” refere-se ao trabalho do pesquisador, no momento de analisar os dados. Trata-se de uma tarefa de olhar para determinados aspectos, estabelecendo associação entre locais e fatos e fazendo escolhas que permitam a construção de uma determinada situação, na qual, diferentes facetas de um mesmo fenômeno dialoguem entre si e se sobreponham.

O início desta pesquisa ocorreu ainda no ano de 2008, por ocasião do término de minha monografia de graduação<sup>4</sup>, enquanto eu navegava por comunidades de leitores de literatura de autoajuda, na plataforma de relacionamentos Orkut<sup>5</sup>. Devido ao interesse pessoal pela temática dos mangás, e aproveitando a finalização do meu trabalho de graduação, procurei por comunidades de usuários que discutissem o tema. E foi neste contexto que conheci os jogos de *hentai* e *yaoi*<sup>6</sup>. Encontrei comunidades específicas que utilizavam os referidos gêneros eróticos do mangá como pano de fundo para a realização de um complexo sistema de jogos. Contudo, é fundamental salientar que a categoria jogo, própria desse universo, tornou-se o núcleo de minha pesquisa. Tal importância reside no fato de que os próprios membros dessas comunidades do Orkut autodenominam-se como jogadores, assumindo a posição essencial do jogo para a existência das comunidades.

Inicialmente, e ainda sem pretensões etnográficas, participei das comunidades que praticavam os jogos de *hentai*. Tornei-me um nativo *sui generis*, aprendi a jogar, observei as regras e estabeleci relações pessoais. Como qualquer neófito, inteirei-me do grupo e construí minha visão familiar do sistema de jogos. De fato, quando decidi transformar a experiência dos jogadores (e também minha experiência) em uma pesquisa antropológica, já não fazia sentido falar tão somente em uma observação participante. Minha relação com o objeto já era íntima demais e, desta forma, minha investigação aproxima-se mais do conceito de uma participação observante, em consonância com os apontamentos de

---

<sup>4</sup> “*Quem mexeu no meu paradigma? Ciberetnografia em comunidades de auto-ajuda no Orkut*. Monografia de graduação, UFES, 2008.

<sup>5</sup> O Orkut é uma rede social na internet, de propriedade do Google e criada em 2004, com o objetivo de ajudar seus membros a conhecer pessoas e manter relacionamentos. Sua plataforma é baseada no sistema de comunidades, permitindo aos seus usuários o compartilhamento direcionado de interesses em um dado grupo.

<sup>6</sup> O *yaoi* é um gênero específico de mangá, com conteúdo homoerótico masculino, todavia, nesta pesquisa, cito-o referindo-me aos relacionamentos homoafetivos como um todo, por convenção dos próprios jogadores. Já o *hentai* é um gênero, também do mangá, de caráter erótico e exclusivamente heterossexual.

Lourenço (2009), por ocasião de sua pesquisa etnográfica em eventos voltados aos fãs de mangás.

Talvez, naquele momento e como em muitos outros da pesquisa, eu fosse mais um “participante observador”. Como eu compartilhava dos gostos e referências dos aficionados por animes e mangás, eu me sentia um deles, embora o fato de ser de uma faixa etária um tanto limítrofe e de ser um antropólogo me distanciava dos mesmos. Essa minha atitude, permitia uma proximidade necessária à compreensão dos meus informantes – e até de mim mesmo (o que também exigia um esforço de controle da minha dimensão pessoal para não influenciar negativamente na pesquisa). (LOURENÇO, 2009, p.60).

É vital salientar que, por se tratar de um universo tão próximo a mim, foi necessário, assim como para Lourenço, que eu despendesse muita força para tentar controlar minha dimensão pessoal, minimizando os efeitos perversos que ela poderia vir a exercer sobre minhas análises posteriores acerca dos jogos. Estive com jogadores de *hentai* e *yaoi*. Entretanto, é primordial que fique claro, os jogos de *yaoi* são marginais no Orkut. Os grupos *yaoi* são mais fechados, e mais frequentemente de conteúdo privativo aos seus membros. A relação entre jogadores de *hentai* e *yaoi*, neste sentido, é equivalente às relações sociais entre indivíduos que se declaram heterossexuais e homossexuais. Existem clivagens e valores específicos, preconceito e homofobia em muitos casos. Todavia, existem momentos e situações determinadas, entre os jogadores e durante os jogos em seus múltiplos espaços, que permitem uma sobreposição desses valores. Assim, a relação *hentai-yaoi* dá-se em diversas escalas de sentidos e valores. Questões complexas como experimentação de múltiplos *devires* sexuais e potencialidades de indivíduos dispostos a novas sensações estão em pauta nos jogos e entre os jogadores. Há um fluxo de membros contínuo, e algumas vezes velado, entre os grupos de jogadores de *hentai* e *yaoi*. A quase totalidade dos nativos que pesquisei e entrevistei já praticaram as duas modalidades de jogos, apesar de nutrirem um sentimento de identidade mais forte por um ou outro grupo.

Minha opção pelo *yaoi* ocorreu, sobretudo, porque percebi um fluxo prevalente de jogadores de *hentai* que optavam por abandonar seu grupo e assumir uma identidade de

jogadores de *yaoi*. O fluxo no sentido oposto é menor. Talvez isso se deva a uma condição um tanto óbvia: a da convenção social hegemônica da heterossexualidade que, concomitantemente, produz grupos de homossexuais reprimidos por não poderem assumir publicamente sua sexualidade.

Tal especificidade favoreceu meu interesse por fixar-me no grupo de jogadores de *yaoi*, por sua premente capacidade de absorver jogadores de *hentai* dispostos a aventuras sexuais e novas experiências, protegidos pela virtualidade do jogo. Para compreender o que é o jogo, e como ele está fundamentado, optei por um caminho que passa, inicialmente, pela história do mangá enquanto forma narrativa e veículo de representação do cotidiano.

Acerca da metodologia de pesquisa, utilizei a abordagem etnográfica com observação participante, ou “participação observante”, como fio condutor do meu trabalho. Como técnicas auxiliares, realizei oito entrevistas em profundidade, todas com jogadores de *yaoi* do clã “Vitória-ES”. As mesmas ocorreram entre agosto e outubro de 2012, presencialmente, apenas com os jogadores que se encontravam em espaços físicos e eventos em Vitória. Conversas informais também foram realizadas ao longo da pesquisa, por meio de Skype e Facebook, ou mesmo presencialmente. Os cadernos com notas de campo foram utilizados durante todo o processo, registrando os detalhes para possibilitar a redação final do meu texto.

A incursão no campo de pesquisa do ciberespaço ocorreu em 2008, como já citado. Formalmente, com registro de notas para este trabalho, a pesquisa neste campo iniciou-se em agosto de 2011 e encerrou-se em agosto de 2013. Já a participação nos encontros iniciou-se em julho de 2012 e terminou em janeiro de 2013, totalizando a minha participação em cinco encontros oficiais, não consecutivos. Já em relação aos procedimentos éticos, desde o início da incursão no Orkut, sempre me apresentei como antropólogo, informação esta que já era de domínio dos jogadores quando da minha incursão nos encontros presenciais. Recebi autorização de todos os entrevistados para registrar seus nomes reais, preservando o anonimato de seus sobrenomes. Não me foi autorizado a utilização dos *prints* dos perfis dos jogadores no Orkut, a fim de preservar a imagem dos mesmos. Da mesma forma não apresentei o registro fotográfico dos encontros, a fim de evitar a exposição das reais identidades dos entrevistados.

## 2. O mangá *yaoi*: um estranho no ninho

O surgimento do *yaoi* ocorreu durante o período *Edo* (1603-1868), e tem origem em práticas do *shogunato*, quando as muitas mulheres dos *shoguns* mantinham relações sexuais entre elas. Além, é claro, dos mangás homoeróticos que surgiram nos mosteiros japoneses do mesmo período. O termo *yaoi* significa “estranho, sem sentido” e trata-se de um tipo de mangá sobre relações homossexuais.

O *yaoi*, ou outra das muitas denominações que o gênero recebeu, existe desde os primórdios dos mangás, sua origem remonta aos relatos e desenhos dos antigos monges da era *Edo*, quando estes tratavam de aplicar “cuidados especiais” aos mais novos. O desenvolvimento do gênero, entretanto, sofreu os mesmos percalços que o processo social do reconhecimento dos homossexuais no Japão, ou seja, pode ser definido por uma única palavra: marginalidade (ROSA, 2005, p.120).

Como Rosa aponta, houve dificuldades para a popularização do *yaoi*, isso certamente tratou de preservar um espírito de marginalidade que persegue o gênero ainda hoje. O *yaoi* nunca comungou do mesmo prestígio social dos demais gêneros de mangá. Tal fato fez com que o *yaoi* atravessasse momentos “altos e baixos” na história japonesa, inclusive com nomenclaturas diferentes, de acordo com a peculiaridade das imagens eróticas (mais ou menos explícitas e/ou românticas). A constante censura do gênero fez com que outras nomenclaturas surgissem ao longo da história: *shonen-ai*, *dojinshi*, *boys love*, *tanbi* e *june*, dentre outros.

A já referida censura gerou uma escassez crônica na produção comercial de títulos do gênero *yaoi*, o que acarretou um fenômeno muito interessante e essencial para a maneira peculiar pela qual o *yaoi* se desenvolveu: os *fanzines*. Podemos traduzir o termo como sendo uma história produzida integral ou parcialmente pelos fãs, ou seja, os leitores do gênero *yaoi* também como autores do gênero. E esta é uma característica relevante para a minha pesquisa sobre os jogadores de *yaoi*: a colaboração do público leitor em produzir novas histórias e resignificar outras. “As satisfações homossexuais fazem parte dos sentimentos humanos tradicionais. No Japão antigo constituíam prazeres autorizados de homens de posição elevada como samurais e sacerdotes” (Benedict, 2002, p.159).

Minha inserção em campo iniciou-se quando identifiquei a existência, no Orkut, destas comunidades de usuários com perfis de personagens dos mangás. Tais estruturas dividem seus usuários em clãs, que agregam seus “jogadores” por laços de afinidade. Ao ingressar em uma comunidade, o usuário procura um clã do qual deseja participar e é submetido a uma avaliação por uma comissão julgadora, formada por membros indicados pelo líder. Se for aceito (por métodos que exporei mais adiante, como entrevistas e rodadas de jogos), ele ganhará um nível de parentesco neste clã, que será diretamente relacionado ao líder<sup>7</sup> (pai de todos). Ele poderá ser amigo, filho, irmão, etc.

### 3. Jogadores de *Yaoi* no Orkut: as principais comunidades

Em primeiro lugar, numa das suas mais correntes acepções, e também das mais próximas do seu verdadeiro significado, o termo (jogo) designa não somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo (CAILLOIS, 1990, p.24)

Caillois (1990) é enfático em uma de suas definições, em sentido *lato*, sobre o significado de “jogo”. O autor afirma que o termo pode não referir-se apenas ao universo prático da ação de jogar, mas também a todo um instrumental técnico, imagético e simbólico do complexo funcionamento dos jogos. A partir daqui, tentarei expor como o grupo de nativos pesquisados utiliza o *yaoi* como ferramenta técnica, imagética e simbólica para efetivar a prática do jogo nas comunidades.

Tudo começou quando encontrei algumas comunidades de *otaku*, das quais tive interesse pessoal em participar. Contudo, como as maiores eram povoadas apenas por perfis *fakes*, precisei inicialmente criar um perfil que correspondesse aos utilizados pelos nativos. Minha participação iniciou-se de forma muito despretensiosa e levei por volta de quatro meses

---

<sup>7</sup> Aqui me refiro ao líder do clã, e não ao dono da comunidade.

para conseguir adicionar alguns usuários com quem mantive os primeiros contatos e que me indicaram outras comunidades para participar. Mantive um recorte empírico no qual considerei apenas as duas comunidades mais populosas. São elas: “Agência de Namoro Anime Fake” e “Cidade Anime Fake”. Construí um perfil *fake* e o nomeei como “Adriel de Afrodite” utilizando uma personagem do mangá *Saint Seiya*. Optei por deixar Adriel com as características originais do mangá que o originou, sem aplicar customizações. Utilizar um perfil sem customizações significa que o usuário preferiu utilizar imagens originais dos mangás e manter as características visuais tradicionais das personagens, tendo em vista que é comum os nativos alterarem cor de cabelo, olhos, indumentária ou até mesmo produzirem seus próprios perfis (avatars baseados nos mangás).

É comum que os usuários que optaram pelas personagens não customizadas usem um nome aleatório, no lugar dos nomes originais das mesmas. Eu escolhi criar meu perfil exatamente dessa forma, utilizei a imagem da personagem *Afrodite de Peixes* e acrescentei um nome particular a ela: Adriel. Assim consegui manter uma diferenciação para o “meu” Afrodite específico, que não se confundiria com outros “Afrodites”.

Escolher uma personagem e construir um perfil com base na mesma mostrou-se não ser uma tarefa simples, em diversos aspectos. O ato da escolha implica, sob certo sentido, em estabelecer uma relação complexa e, muitas vezes, contraditória entre a identidade “real” do usuário e sua projeção no Orkut. Sendo assim, não posso afirmar que um *fake* de uma determinada personagem homossexual seja, em realidade, gay ou lésbica. Minha observação não permitiu tais generalizações, ao contrário, mostrou que há diversos elementos que influenciam estas escolhas. Por ora, vale ressaltar que a personagem utilizada como base para construir Adriel carrega tais contradições. No mangá original, Afrodite era andrógina e com trejeitos afeminados, considerada extremamente bela, embora fosse dotada de grande força, habilidade para a guerra e capaz de enfrentar os mais másculos e poderosos inimigos. Tantas características fazem desta personagem uma escolha comum de muitos usuários por ocasião da construção de seus perfis *fakes*. Em uma rápida busca na comunidade “Agência de Namoro Anime e Fake” pelo termo “Afrodite” pude encontrar mais de uma centena de usuários que utilizam esta personagem em seus perfis.

Justamente pelo Afrodite original dos mangás ser carregado de ambiguidades sexuais, decidi

estabelecer algumas características mais definidas para Adriel e utilizei o símbolo ♂♂ antes de seu primeiro nome. Assim, declaradamente homossexual, ele estaria, hipoteticamente, livre dessas ambiguidades. O campo, no entanto, acabou por demonstrar que a dicotomia heterossexual/homossexual estava longe de ser erradicada com a simples utilização destes caracteres. Todavia, cabe uma importante consideração sobre a multiplicidade de *fakes* que povoam o Orkut e, sobretudo, as comunidades que pesquisei.

Gomes e Leitão (2012), em suas pesquisas na plataforma *Second Life*<sup>8</sup>, atentam para a importância dos textos e imagens na pesquisa ciberetnográfica. De acordo com as autoras “Hoje tanto imagem como texto serão percebidos como caminhos analíticos/interpretativos a partir da experiência da alteridade mediada, em primeiro lugar, pela própria subjetividade do pesquisador.” (Gomes; Leitão, 2012, p.4). Sendo assim, não apenas a profusão de textos e imagens torna-se uma realidade, como também a relação pesquisador/objeto transfigura-se pela própria subjetividade dos atores envolvidos. Neste sentido, é facilmente perceptível a ilimitada capacidade que os usuários do Orkut possuem de customização de seus *fakes*, através de imagens e textos. Assim como no *Second Life*, no Orkut também há uma *bricolage*, como apontam as autoras, de múltiplas imagens que envolvem um conjunto imensurável de mediadores.

De certo modo poderíamos dizer que estamos produzindo imagens a partir das imagens produzidas por outros que, por sua vez, são fruto da apropriação de uma miríade de outras imagens produzidas por outros outros. A produção de machinimas na pesquisa etnográfica não é diferente na produção de machinimas por parte dos demais residentes dos mundos virtuais no sentido de ser uma *bricolage* que sempre envolverá um grande número de mediadores (GOMES; LEITÃO, 2012, p.4).

Rapidamente comecei a receber convites de amizade enviados por usuários e passei a adicionar outros tantos que me eram sugeridos pela ferramenta automática de indicação de

---

<sup>8</sup> O *Second Life* (também abreviado por SL) é um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano. Foi criado em 1999 e desenvolvido em 2003 e é mantido pela empresa *Linden Lab*. O nome “*second life*” significa em inglês “segunda vida”, que pode ser interpretado como uma vida paralela, uma segunda vida além da vida “principal” ou “real”. Fonte: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life/](http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_Life/). Acesso em 10/06/2013, às 12:05.

amizades do Orkut. Resolvi permanecer online sem conversar com os nativos, em um primeiro momento. Decidi apenas observar o movimento dos usuários e dos fóruns das comunidades. O primeiro contato que fiz na comunidade “Agência de Namoro Anime e Fake” foi com Ícaro. Ele me enviou uma solicitação de amizade, que eu aceitei prontamente. Aliás, este foi um procedimento padrão que adotei durante toda a minha experiência no Orkut, aceitei as solicitações de amizade de todos os usuários que possuíam perfis *fakes*. Ícaro me cumprimentou e sua primeira pergunta foi sobre o meu “clã”. Como eu não sabia o que era um clã naquele contexto, e nem havia visto algum tópico sobre clãs nos fóruns das comunidades, perguntei-lhe o que eram os clãs.

A reação dele foi de claro desapontamento, me chamando de *noob*. Eu conhecia o termo *noob* na forma como ele é comumente empregado em jogos em rede<sup>9</sup> e no RPG10, nos quais ele significa “novato e sem conhecimento” (com um tom pejorativo), contudo, não sabia exatamente se o *noob* a que ele se referia tinha o mesmo sentido. Então lhe perguntei o que significava *noob*, ao que ele me respondeu com outra pergunta: “O que você está fazendo aqui?”

Ícaro já estava claramente sem paciência com minha falta de conhecimento sobre o funcionamento da comunidade. Expliquei-lhe que aquele era meu primeiro contato utilizando um perfil *fake*. Ele me disse que se eu não conseguisse entrar em um clã não iria conseguir jogar. Perguntei-lhe se o jogo a que ele se referia se tratava de RPG ao que ele respondeu enfática e negativamente. Prosseguiu, didaticamente: “Um clã é a sua família, é onde você consegue aprender e participar dos jogos de *hentai*, ou, no seu caso, dos jogos de *yaoi*, já que você é *bicha*”. Percebi que os caracteres ♂♂ tinham produzido o efeito que eu desejava, já que Ícaro havia solicitado a amizade de Adriel mesmo sabendo que se tratava de

---

<sup>9</sup> Aqui me refiro aos *games* em rede, que são compostos por vários jogadores interligados pela rede mundial de computadores. No Brasil, seu surgimento data da década de 1990, quando se inicia a popularização do acesso à internet. Para participar destes jogos, basta que o usuário tenha acesso aos jogos específicos, comercializados ou encontrados gratuitamente na própria *web*. Cabe salientar que não é necessária a utilização de redes sociais, como Orkut e Facebook, para participar desta modalidade de jogos. Fonte: <http://gamenarede.blog.spot.com.br/>. Acesso em 25/05/2013, às 23:42.

<sup>10</sup> RPG é a sigla para *role-playing game* ou “jogo de interpretação de personagens”. É um tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema predeterminado de regras, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. Fonte: <http://rpgonline.com.br/>. Acesso em 25/05/2013, às 23:58.

um perfil *fake* homossexual.

Ícaro continuou me explicando sobre o funcionamento e hierarquia dos clãs. Ele mesmo era participante do “clã dos deuses”, que, segundo ele, tratava-se do clã mais influente dentro da comunidade. Este era, ainda, liderado pelo próprio dono da comunidade. Os clãs possuem número limitado de “vagas” e para participar de um deles é necessário haver interesse por parte de algum membro já estabelecido. Perguntei-lhe o que era necessário para que eu pudesse participar do clã dos deuses. Ele me respondeu que isso não era possível porque eu não era um deus (uma limitação da minha personagem, que no mangá original era simplesmente mortal), embora seu clã estivesse precisando de escravos e, caso eu aprendesse rápido, ele poderia me ensinar o suficiente para passar nos testes e entrar no clã, como escravo. Aceitei o desafio e me propus a aprender o que Ícaro pudesse me ensinar acerca da estrutura e funcionamento dos clãs.

#### **4. Nos porões das comunidades: os clãs e as noções de parentesco**

Os clãs são grupos ocultos no interior das comunidades e, para a maioria dos usuários, invisíveis. Não são todos os membros da comunidade que conhecem o sistema de clãs, menor ainda é o grupo daqueles que são convidados a participar de algum. Neste sentido, foi um lance de muita sorte o fato de Ícaro ter me convidado a tentar participar do clã dos deuses. São autodenominados como famílias e mantêm relações com a administração da comunidade.

Fazer parte de um clã é um signo de status dentro das comunidades, significa que você não está sozinho e que não é um forasteiro ou membro inativo. Eles se formam a partir de subgrupos formados por membros que interagem e jogam frequentemente e, normalmente, são relativos à mangás específicos. Na comunidade “Cidade Anime Fake”, por exemplo, vemos clãs específicos para perfis de personagens do mangá *Sailor Moon* ou *Os Cavaleiros do Zodíaco*. A primeira noção, então, é a de identificação com aquele grupo, ou seja, se o usuário cria um perfil de personagem da *Sailor Moon*, certamente ele procurará os clãs que discutem e congregam fãs desse mesmo mangá, ou de similares. Todavia, isso não é uma regra absoluta, pois, na prática, observei alguns clãs “mistos”, que, em alguns casos, tinham

uma finalidade interessante e importante para a comunidade, que é de “unir” os “desgarrados” e os que aparentemente não têm interesses comuns.

Entrar nessas comunidades, contudo, não é garantia de ingresso em um de seus clãs. Em realidade, a maioria dos membros não faz parte de nenhum deles ou sequer sabem da existência desses subgrupos, como já citado. Muitos usuários podem simplesmente não se importar com a não participação em algum clã. No entanto, é comum que outros tantos acabem sofrendo por não conseguir uma vaga e, muitas vezes, terminam por deixar as comunidades. Um bom exemplo é uma nativa que intitulou o seu perfil como “sem família”, ameaçando excluí-lo da rede social.

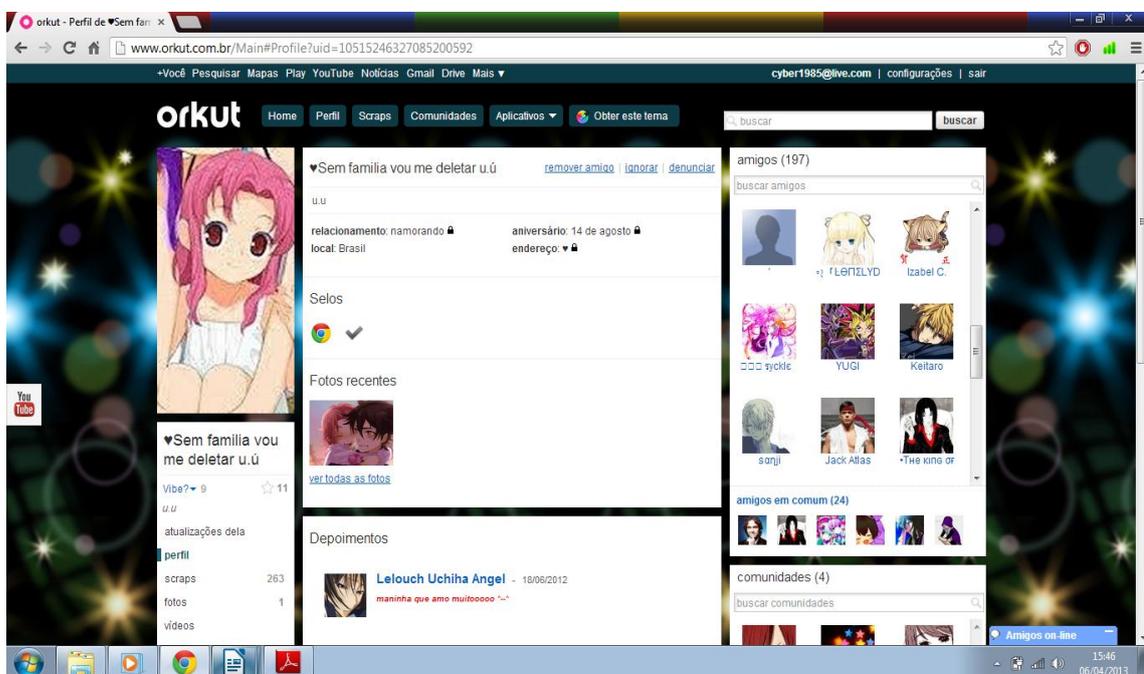


Figura 1: perfil de uma usuária que se intitula "sem família", por não conseguir ingressar em algum clã.

É necessário considerar a importância dos registros visuais e imagéticos na pesquisa ciberetnográfica. Algumas performances nativas são extremamente fugazes, como no exemplo da nativa “sem família”, que estava prestes a deixar a rede social. Foi um instante revelador, assim como em vários outros momentos, quando pude perceber a importância fundamental, para os nativos, do sentimento de pertencer a um clã. Ainda perseguindo as pistas de Gomes e Leitão (2012), constatei a relevância de obter estes registros únicos para o pesquisador:

Para o pesquisador de mundos virtuais os registros visuais são fundamentais também porque estamos falando de um mundo onde a metamorfose é um imperativo categórico. E isso vale tanto para o ambiente, como ilhas, paisagens – que aparecem e desaparecem de uma hora para outra – e até mesmo para os avatares que, em questão de segundos se transformam, trocam seus acessórios sem o menor constrangimento, modificando completamente sua aparência. Para o pesquisador, muitos desses eventos são momentos únicos que ele sabe que nunca mais conseguirá presenciar novamente (GOMES; LEITÃO, 2012, p.5).

O procedimento para fazer parte de um clã é sempre complexo e variável, mas com algumas nuances que se repetem. Antes de pleitear o ingresso em um clã, o usuário deve descobrir que o mesmo existe, já que isso não está exposto em nenhum espaço público do Orkut. O que ocorre é sempre um processo de indicação e, posteriormente, de avaliação e aceite. Os clãs são “descobertos” pelos usuários *noob* quando estes interagem com membros mais antigos nos espaços públicos da comunidade (fóruns, por exemplo). Assim, em interação, um membro de determinado clã pode se “interessar” por um novo usuário e convidá-lo a pleitear uma vaga em seu clã, exatamente como ocorreu comigo.

O processo varia muito e depende das regras de cada clã. Normalmente, como os clãs são específicos de um único mangá, o que se exige é um bom nível de conhecimento naquele mangá. Os testes aplicados são geralmente produzidos e pactuados pelos membros mais influentes do clã, que designam uma espécie de comissão julgadora, responsável pelo processo seletivo de novos membros. O formato comumente é de uma entrevista, realizada *online* e com resultado rápido, na maioria das vezes.

O mais curioso é que estar em um clã, obrigatoriamente, dá ao novo membro um status hierárquico dentro do mesmo e, tal posição, será sempre referenciada ao líder supremo do clã, que é o “pai” de todos.

Dessa forma, um neófito no clã será: companheiro, amigo, irmão, filho, sobrinho, cunhado, esposa, amante, bastardo ou escravo. Cada uma dessas nomenclaturas de parentesco indica o grau de proximidade que o membro possui com o líder e elas são instáveis, tendo em vista que o pai do clã pode mudar, alterando, portanto, a referência de todos os membros em

relação a ele.

No meu caso, Ícaro acabou “facilitando” a entrada. Expliquei-lhe que eu era antropólogo e falei sobre meu projeto de pesquisa e interesse em realizar uma observação para compreender o funcionamento dos clãs e dos jogos de *hentai* e *yaoi*. Ele decidiu realizar sozinho o meu processo seletivo para ingresso no clã (tal autorização lhe foi dada pelo pai). Assim, de maneira simplificada, respondi algumas perguntas que ele me fez acerca de características dos deuses da mitologia grega (conhecimento importante dentro do clã dos deuses). Respondi as questões com sucesso e fui aprovado, como escravo. Passado o instante de euforia, percebi que não tinha a menor ideia do significado e atribuições de minha nova posição. Ícaro, mais tarde, explicou-me que um escravo realiza funções de “teste” de sensações. Como geralmente são novatos, eles estão livres dos “vícios” de jogadores experientes. Dessa forma, usuários com maior expertise podem experimentar se determinadas narrativas (no sentido de “jogadas”) surtem efeitos de excitação nos parceiros e leitores. Podem ser compreendidos, portanto, como escravos sexuais.

De fato, os clãs são importantes porque é neles que estão os moderadores dessas duas comunidades e, normalmente, são eles que compõem uma espécie de “alto conselho” deliberativo no interior do grupo, negociando e disputando posições de decisão junto ao proprietário da comunidade. Em verdade, os moderadores costumam ganhar esse cargo justamente por serem os membros mais próximos do proprietário, além de serem muito ativos na comunidade, o que faz do clã um tipo de organização básica para a estrutura do grupo em geral. Mas toda essa engrenagem só faz sentido em favor do jogo e pelo que ele simboliza para esses nativos *otaku*. Neste sentido, o termo “jogar” apresenta significados múltiplos e muito mais complexos do que pode parecer, como veremos adiante.

Ícaro possuía a posição de irmão conselheiro (considerado um alto cargo) do pai. Ele tinha função de mensageiro, o que significava que somente ele estava autorizado a receber e enviar mensagens para representantes de clãs rivais. Como escravo, minha função era de auxiliar os jogadores no *tournament* (rodada de jogos). Eu precisava exercer o papel de narrador observador durante os jogos. Foi então que Ícaro me mostrou, na prática, o que era um jogo de *hentai* ou *yaoi*. O que também apresentarei adiante.

## 5. Entre o RPG e o teatro: “o jogo da vida”

Não é à toa que a comunidade “Cidade Anime Fake” está classificada na categoria “jogos”. A atividade básica dos membros das duas comunidades pesquisadas é o jogo, seja ele do tipo *hentai* (quando heterossexual) ou *yaoi* (quando homossexual). O jogo mostrou-se enquanto forma primordial de sociabilidade destes nativos, isto é, trata-se da maneira como eles interpretam a própria mediação entre o usuário e seu perfil *fake*. O jogo é uma atividade que pode ser pública (a título de exibicionismo, competição, compartilhamento de imagens ou produção de *fanzines*) ou privada, simplesmente por interação afetiva e/ou sexual<sup>11</sup>.

Questões conceituais acerca dos jogos aparecem em vários espaços das comunidades, como fóruns e enquetes. A execução do jogo, no entanto, geralmente ocorre nos programas de mensagens instantâneas, como o antigo MSN (atual Skype). Muitos jogadores têm utilizado o próprio mensageiro do Orkut, mas ele fica longe de ser uma unanimidade entre os usuários, devido aos constantes travamentos e poucos recursos de imagem e customização. Muitos são os sites e blogs que discutem as regras do “bom jogo”, assim como debatem o que, de fato, faz dos jogos de *hentai* e *yaoi* uma dinâmica única e diferenciada.

Interpretar é o termo correto para definir os jogos, porque eles são fundamentalmente pautados na textualidade e na interpretação. São completamente escritos, improvisados ou com roteiros pré-definidos, mas muito bem organizados semântica e gramaticalmente. A expertise de um jogador é medida pela capacidade que ele tem de relacionar o conhecimento específico dos mangás, objeto de uma dada partida do jogo, com a capacidade de produzir textos e contextos. Ou seja, o jogador tem que conhecer os mangás que está interpretando e fazê-lo com maestria. Características básicas do RPG, como a utilização de dados e variáveis de velocidade e força, não importam no jogo de *hentai* e *yaoi*. Este é o núcleo diferencial entre RPG e *hentai/yaoi*.

Todavia, o que pode parecer um conjunto de diferenças irrelevantes, na realidade esconde algumas premissas técnicas essenciais acerca dos fundamentos que diferem o RPG dos nossos jogos de *hentai/yaoi*, em questão. A utilização de dados, nos jogos de RPG, denota

---

<sup>11</sup> Aqui, refiro-me ao jogo utilizando o termo afetivo-sexual para não generalizar a ação de jogar como sendo estritamente sexual. A pesquisa de campo apontou, como será exposto mais adiante, que o jogo não objetiva apenas o sexo, como também ressignifica-o como veículo para sociabilidades mais complexas.

uma aspiração maior aos desígnios da sorte durante a realização dos mesmos, delineando quem são vencedores e perdedores em uma dada partida. Apesar de também existir uma avaliação da expertise entre os jogadores de *hentai/yaoi*, não existem propriamente vencedores e perdedores e nem a utilização de dados.

Os jogos de *hentai/yaoi* não dependem da aleatoriedade gerada pelo ato de “rolar os dados”, e nem a prerrogativa intrínseca de que uma personagem possui habilidades que a tornam superiores ou inferiores em uma rodada. Nesta modalidade, os jogadores estão voltados completamente para as potencialidades de criação de roteiros livres e na experimentação de sensações corpóreas e do plano afetivo. Trata-se da valorização da experiência, das técnicas corporais de sedução, dos diálogos afetivos e de uma interpretação extremamente minuciosa e textual. Essas diferenças entre as modalidades RPG e *hentai/yaoi* são muito claras para os jogadores.

É um jogo de interpretação e você pode acabar achando que só por isso tem tudo a ver com o RPG. Mas nós somos *otaku* e não saímos interpretando qualquer tema de RPG. Nós fazemos interpretação dos mangás, tem que saber de mangás pra jogar. As habilidades no RPG e no *hentai* são completamente diferentes. Eu até podia te dizer, só pra você entender, que o jogo é um tipo de RPG. Mas, cara, é muito mais que isso e você só vai entender quando jogar (ÍCARO, notas de campo).

No início de minhas interações com os jogadores, tais questões não estavam claras para mim. De fato, pude apenas aguardar pela minha primeira participação nos jogos para aprimorar meu conhecimento sobre os mesmos. Tal evento não demorou e, no mesmo dia, fui convocado por Ícaro para observar como o jogo era realizado. Nesta primeira interação eu nem mesmo atuaria como escravo (narrador), iria somente observar e aprender a dinâmica dos jogos.

Entrei, via comunicador MSN, em uma conferência na qual estavam presentes nove jogadores (contando comigo). O pai do clã estava presente para avaliar o jogo quanto ao conteúdo e forma dos diálogos. Somente dois jogadores iriam “jogar”, todos os demais estavam como espectadores, avaliadores ou aprendizes. O jogo começa com o narrador descrevendo (apenas textualmente) os cenários e detalhes do ambiente fictício onde

ocorreria o jogo. O pai, ou outro avaliador designado, estabelece o tipo de jogo (se *hentai* ou *yaoi*) e escolhe as personagens que serão representadas pelos jogadores. Abaixo, transcrevo um trecho inicial de como esse processo ocorre<sup>12</sup>.

*“Jogo do tipo yaoi (homossexual masculino), de características fantásticas, realizado por jogadores considerados experientes pelos participantes da comunidade “Motel da Cidade Anime Fake”.*

*As personagens do jogo são Julian Solo (Masculino, 19 anos, por vezes tomado pelo espírito do deus Poseidon) e Sorento de Sirene (Masculino, 25 anos).*

*Ambientação: Templo submarino de Poseidon.*

*Data: 23/08/2010*

*Julian:*

*\*Julian Solo era filho de uma rica e tradicional família de mercadores marítimos britânicos. Tornou-se comum que o deus Poseidon tomasse seu corpo, para levar a cabo o plano de reconstruir seu templo submarino. Julian senta-se sobre uma rocha e admira o mar.\**

*Sorento:*

*\*Sorento, apesar de muito jovem (era apenas alguns poucos anos mais velho que Julian), era um exímio flautista e trabalhava como tutor de Julian na mansão da família Solo. Sorento aproxima-se de Julian.\**

*- Por que está admirando o mar, Julian?*

*Julian:*

---

<sup>12</sup> *Obs.:* O texto que se encontra entre asteriscos ( \* ) trata da ambientação cenográfica e sensorial. O texto precedido por travessões ( - ) refere-se ao diálogo das personagens.

*\*Julian, que sempre gostou muito de Sorento (não admitia outro tutor), olha-o languidamente. Levanta-se e segura a mão de Sorento.\**

*- Poseidon me chama novamente, Sorento. Ele quer tomar meu corpo e restaurar o seu templo submarino, ressuscitando os sete generais marinhos. Preciso que você venha comigo, pois não suportarei esta nova vida sem você ao meu lado.*

Sorento:

*\*Sorento olha para Julian e sente que não poderia deixá-lo sozinho no mundo submarino. Julian estava destinado a ceder seu corpo para Poseidon, até que este recuperasse sua forma original e o dispensasse. Sorento aperta a mão de Julian.\**

*- Eu te seguirei, até as profundezas do mundo submarino (...)"*

Os jogos normalmente são longos, podem levar horas ou até dias. As histórias podem receber novos jogadores que ingressam por decisão dos avaliadores ou do pai. A importância, para o clã, de se avaliar os jogos está no fato de que os melhores jogadores alcançam posições de destaque e decisão dentro do grupo. Vale ressaltar aqui, que os jogos realizados em público (via conferência e com avaliação) são a ponta do *iceberg* dos jogos de *hentai* e *yaoi*. Ícaro me informou que grande parte dos jogos ocorre de maneira mais informal (sem tantas exigências de forma e conteúdo), quando os jogadores utilizam-no como maneira direta para conversar com amigos ou mesmo paquerar algum outro jogador. Trata-se de uma sociabilidade pautada no jogo.

Aí reside outra diferença que me foi explicitada pelo próprio pai do clã dos deuses: Hades. Segundo ele, o RPG é uma interpretação de “brincadeira”, que “acaba quando o jogo de RPG termina”. Hades continuou me dizendo que o jogo dos *otaku* era diferente, pois não acabava nunca. Vivia-se o próprio jogo, para sempre. Após uma rodada de jogos por conferência, os nativos continuavam “jogando-conversando” ou “jogando-namorando” ou “jogando-transando”. Mais que apenas diferenças de estilo, os jogos de *hentai* e *yaoi* possuem um público específico: os *otaku*. Além disso, têm enfoque em conteúdos do cotidiano, afetivos

e/ou sexuais. Eu comecei a compreender que havia, então, uma peculiaridade nos jogos. Essa conversa com Hades ocorreu em meados do ano 2009. Por ocasião da segunda etapa de meu trabalho de campo, em 2013 e já fora do Orkut, ouvi de uma jogadora uma expressão que corroborou as palavras de Hades: “jogo da vida”.

Poderia resumir que o jogo carrega uma diferença fundamental em comparação ao RPG e o teatro, por seu aspecto de continuidade. Vive-se o jogo, e essa vivência ocorre no ato de jogar e no seu significado. O jogo, então, não possui uma característica imanente que o torne, em si mesmo, um bom objeto de análise, mas permite que compreendamos um movimento, no sentido de grupos em interação, no qual novos territórios sociais e outras sociabilidades podem surgir. É como se ele constituísse um “quadro” ou “enquadramento” para o desenvolvimento dessas interações: cenários, *scripts* iniciais que permitem desdobramentos múltiplos, no sentido de “jogadas” criativas que dependem dos parceiros.

De certa forma, há uma semelhança com o que Leitão (2012) denomina como a “importância de construir”, em sua análise sobre modos de fazer e saber no *Second Life*. A autora destaca a importância dos residentes<sup>13</sup> na construção de cenários, não somente em espaços físicos do *Second Life*, mas também de territórios sociais e contextos participativos dentro do mundo virtual.

Assim, a criação no SL é frequentemente percebida como coletiva e participativa. A elaboração das táticas relativas à inovação dos primitivos invisíveis retrata tal processo. Eles não são, entretanto, uma exclusividade do Second Life, mas parte daquilo que Burns (2008) chama de “criatividade descentralizada”, típica das práticas cotidianas da chamada Web 2.0. (LEITÃO, 2012, p.269).

O *fake*, pensando agora nos jogadores, está em consonância com essa concepção de consumo da experiência na web 2.0. Ele é uma invenção social incessante, participativa e ambígua. Os jogadores estabelecem estreitas relações de “amor e ódio” com suas personagens. Um bom exemplo é que após anos de convivência com Ícaro, descobri que ele mantinha três *fakes*. Além de sua persona principal, detentora de muito prestígio no clã dos

---

<sup>13</sup> Como são chamados os usuários do *Second Life*.

deuses, ele possuía um *fake* para espionar clãs rivais e um último bastante específico, mantido em sigilo absoluto, para jogos de *yaoi*.

Foi com muito espanto que eu recebi esta confiança de meu primeiro informante. Há muito já considerava Ícaro como um amigo de infância, todavia, não conseguia imaginar que alguém com atitudes costumeiramente homofóbicas e misóginas pudesse praticar jogos de *yaoi*. É claro que esta informação não me veio gratuitamente, foi necessário uma imersão na vida de Ícaro, com horas conversando em *off*, como os jogadores definem os diálogos que não tratam das atividades do jogo.

Jogadores comunicam-se utilizando os códigos *on* e *off*. Os diálogos em “*on*” referem-se às atividades da personagem, portanto do *fake*. Já os diálogos em “*off*” dizem respeito ao jogador em si. É muito comum, ainda, que os jogadores usem duas contas de MSN/Skype para se comunicarem, reservando uma para as atividades do *fake* e a outra para os diálogos pessoais. Não se conhece a real identidade de um jogador com muita facilidade, sobretudo nos jogos de *yaoi*. A regra geral é do anonimato. No entanto, a referida regra não pode ser encarada como um imperativo nos jogos. Como o jogo também trabalha com emoções humanas, é comum que os jogadores, por vezes, queiram aprofundar as relações para o nível pessoal. Neste sentido, o ciberespaço funciona como um pré-teste destas relações.

Diante de todo esse contexto, os jogadores podem criar um *fake* para cada situação. Assim, sempre existem aqueles *fakes* que são “mais *fakes* que outros”, ou os *fakes* dos *fakes*. Há os que, como no caso de Ícaro, utilizam *fakes* para experimentar sensações e possibilidades sexuais diversas daquelas a que seu clã está socialmente condicionado. Ícaro ostentava sua heterossexualidade, mas possuía um *fake* que jogava *yaoi*. Assim, ele pode estabelecer relações com grupos diferenciados e participando de encontros presenciais com grupos diferentes. Basta revestir-se do *fake* certo para aquela ocasião. “Tem caras que se dizem os machões no Orkut e que têm o *fake* todo masculino, bonitinho e certinho pra jogar e fazer bonito. Mas tem aquele *fake* passivo escondido que ele usa pra pegar outros machos” (João Victor, 18 anos, EP).

O *fake* tem uma reputação semi-independente de seu dono, que só pode ser abalada pela descoberta, pelo grupo, da existência de outros *fakes* que divergem do núcleo conceitual do

*fake* principal. Um usuário pode estabelecer redes múltiplas para seus *fakes* sem passar por nenhum constrangimento, desde que tenha habilidade para que as redes não se sobreponham, o que colocaria em xeque suas identidades paralelas. Na prática observei que em redes de jogadores de *hentai* há uma prevalência em manter sigilo absoluto de membros que possuem *fakes* usados para jogos de *yaoi*. Na realidade, toda esta vasta e complexa relação entre *fakes* e seus proprietários existe para separar jogadores de *hentai* e *yaoi*, no caso dos meus recortes de campo. Assim, jogadores criam verdadeiras redes do sexo e de reputação de suas identidades sexuais. Verifiquei que jogadores de *hentai* comumente possuem redes secretas de *yaoi*, assim como muitos jogadores de *yaoi* pretendem manter sigilo sobre suas preferências homossexuais.

Existem, portanto, níveis de “fakecidade” entre os nativos que devem ser considerados. Com a aproximação, as relações tomam novos contornos e os jogadores passam a operar outras referências além do *yaoi*. Todavia, a concepção de jogo extrapola o seu conteúdo conceitual e imagético. Os jogadores absorveram a dinâmica do jogo de uma forma ímpar, ou seja, antes de serem “jogadores de *hentai*” ou “jogadores de *yaoi*”, os nativos consideram-se, sobretudo, simplesmente jogadores.

## 6. Por uma sociologia dos jogos e da experiência

As categorias analíticas nas ciências sociais são criadas pelos pesquisadores para sistematizar e descrever seu objeto de investigação. Consequentemente, tais conceitos podem auxiliar na compreensão do objeto de pesquisa. Isto porque as tipologias são ferramentas de depuração das características empíricas de um dado objeto, produzindo os tipos puros, úteis para a análise, mas que não podem ser encontrados no meio social.

Caillois (1990) oferece uma contribuição valiosa para a compreensão dos jogos. O autor define o termo “jogo” e sugere uma possível tipologia, bem como ressalta o seu papel social. Com sua proposta de uma sociologia dos jogos, o autor estabelece análises pautadas na relação entre as noções de simulacro e vertigem, competência e azar e a concepção de jogo no mundo moderno. Estas categorias me foram úteis para estabelecer um ponto de partida para minha análise. De acordo com o autor, o jogo pode ser compreendido como uma

atividade fictícia, incerta, regulamentada, improdutiva, separada e livre. Todavia, salienta que essas características pouco explicam as atitudes psicológicas que formatam os jogos. Ainda segundo o autor, há quatro impulsos primários que permitem a elaboração de uma tipologia dos jogos.

O primeiro tipo seria o *agôn*, baseado na ambição em triunfar, por méritos próprios, em alguma competência regulamentada. Os esportes, de uma maneira geral, são o melhor exemplo para o *agôn*. O segundo é o *ilinx*, ou a busca pela vertigem, cujos principais objetivos são a prática de atividades como alpinismo, esqui e todas que primam pela busca por velocidade. O terceiro tipo é a *alea*, ou sorte, quando há uma espera passiva pelo destino, como nos jogos de loteria ou corridas de cavalo. A quarta categoria é o *mimicry*, como espécie de simulacro ou gosto por uma personalidade alheia. Reúne atividades como carnaval, teatro e cinema.

*Mimicry* – Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir, não na realização de uma atividade ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas, sobretudo, na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento. Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no fato de o sujeito jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra (CAILLOIS, 1990, p.39).

Caillois (1990) afirma, imperiosamente, que os jogos do tipo *mimicry* são baseados em imaginação e interpretação. Os jogos de *hentai* e *yaoi* possuem tais elementos, por serem baseados em interpretação e na aceitação, por parte do jogador, das regras e das características da personagem que ele representa. O que não significa que os jogos aqui tratados também não possuam elementos de *agôn*, *alea* ou *ilinx*.

O autor ainda acrescenta que “A *mimicry* é uma invenção incessante. A imersão na interpretação leva os atores e espectadores a acreditarem, durante um dado tempo, em um

real mais real do que o real” (1990, p.43). O mesmo explica que os jogos sempre apareceram margeando a civilização, embora, remotamente, tenham sido considerados como parte das instituições fundamentais, fossem elas laicas ou não. Sua função social teria se modificado, mas não sua natureza.

Definir uma cultura apenas por seus jogos, segundo o autor, seria uma operação arriscada, já que não é possível afirmar, sem uma análise prévia, quais jogos concordam com os valores institucionais, confirmando-os e fortalecendo-os, e quais os contradizem, os ridicularizam e representam formas de compensação ou válvulas de escape. Importante salientar, novamente, que a tipologia desenvolvida por Caillois apresenta como ideal (no sentido de estar no plano das ideias), já que, de acordo com ele, nem sempre tais tipos se encontram isolados, tendo em vista que numerosos jogos são constituídos de uma associação destas categorias.

O autor está empenhado em demonstrar como se dispõem as bases fundamentais dos jogos, sendo algumas de suas reflexões sintetizadas nos seguintes aspectos: jogo e vida como elementos interpenetrantes, que se influenciam mutuamente; jogo como atividade complexa, sobretudo pelas relações estabelecidas com a sociedade; jogo como possibilidade de diferenciação das diferentes culturas. Ou seja, jogo e vida constituem-se como campos paradoxais, simultâneos e interdependentes que coexistem de modo fecundo e complementar, gerando relações complexas e peculiares em cada cultura e época.

Elias e Dunning (1992), também apresentam uma importante contribuição ao abordarem os jogos e atividades de lazer como práticas que possibilitam uma forma de experimentar situações excitantes que, na vida real, não seriam possíveis sem a assunção dos riscos comumente inerentes a elas. Assim, a ação de jogar pode ser compreendida como um meio seguro para experimentar sensações consideradas perigosas, ou mesmo reprováveis, na vida real. “Destinam-se a movimentar, estimular emoções, evocar tensões na forma de uma excitação controlada e equilibrada, sem riscos habitualmente relacionados ao excitação de outras situações da vida” (Elias; Dunning, 1992, p.79).

Tal constatação também é verificada na execução prática dos jogos de *yaoi*, ou mesmo de *hentai*, tendo em vista que, para fins analíticos, pouco importa a orientação sexual do

público dos jogos (sejam homossexuais ou heterossexuais). Em conversa com os jogadores, pude verificar que muitas das sensações suscitadas pelos jogos têm origem em sentimentos presentes no cotidiano. O que difere fundamentalmente é o fator risco. No jogo, é possível vivenciar diversas situações que transmitem sensação de risco, perigo ou medo, sem causar danos diretos à vida dos participantes. É como o sentimento de medo despertado em um filme de terror. Elias e Dunning enquadram esta peculiaridade dos jogos sob o conceito de “excitação mimética”, que pode ser compreendida como um conjunto de ações que “(...) despertam emoções de um tipo específico que estão intimamente relacionadas de uma forma específica, diferente, com aquelas que as pessoas experimentam no decurso da sua vida ordinária de não lazer” (1992, p.183).

Ainda segundo os autores, estas atividades do tipo mimético indicam que os sentimentos dinamizados numa situação imaginária de uma atividade humana de lazer têm afinidades com os que são desencadeados em situações reais da vida. Nas atividades miméticas é possível vivenciar situações semelhantes às reais e experimentar tensões-excitações verdadeiras – também semelhantes às aquelas enfrentadas em situações reais – sem, entretanto, atentar contra a própria vida.

Nós chamamos de jogo porque é claro que a própria vida é um jogo. É ganhar ou perder, a gente ganha ou perde uma paquera. Ganha ou perde um amigo. E o jogo em si é cheio de regras, mas a vida também não tem regras? Pra jogar tem que conhecer os mangás e tem que saber interpretar, mas no dia a dia a gente também interpreta. O jogo também é mais seguro, porque se der merda é só trocar de *fake*, mas se der certo a gente põe a cara pra bater lá na emo (Lúcia, 27 anos, EP).

Como se pode deduzir da declaração de Lúcia, os jogos de *yaoi*, assim como em outras atividades miméticas, os jogadores podem vivenciar situações e, conseqüentemente, emoções decorrentes delas, semelhantes às reais, sem que isso lhe cause grandes danos. Todavia, nuances devem ser observadas. No RPG, por exemplo, os danos reais praticamente inexistem. No entanto, nos jogos de *hentai* ou *yaoi*, como estão presentes fatores afetivos e sexuais, sempre pode haver frustrações ou expectativas não realizadas. Os jogadores podem incorporar o herói do mangá de sua preferência e experimentar a emoção de sair

enfrentando monstros e dragões; pode ser um soldado e viver a tensão de uma guerra; pode ser o técnico, o capitão e o artilheiro do time e se frustrar com o gol sofrido no último minuto; pode sentir o medo ao comandar sua legião à batalha final ou a excitação de arriscar toda sua fortuna num jogo de cartas. Pode, ainda, viver um grande amor ou uma experiência sexual. Nestes exemplos, cada uma dessas experiências irá propiciar ao jogador o despertar de emoções de tipos específicos e graus variados.

Alguns jogadores, como Adolfo e Ricardo, mencionaram a possibilidade de tomar uma decisão ou fazer algo dentro do jogo que não poderia ser feito em situações reais. Esta é uma característica bastante atrativa dos jogos de *yaoi*. Possibilita aos jogadores experimentarem, de forma mimética, situações socialmente proibidas ou, até mesmo, situações impossíveis de acontecerem na vida real. O diferencial dos jogos de *yaoi*, no entanto, reside no fato de que algumas dessas realidades, se bem sucedidas por meios eletrônicos, podem vir a se tornar efetivamente reais nos espaços físicos de encontro dos jogadores.

Eu nunca tinha ficado com um menino antes do *yaoi*. Acho que isso é uma coisa que todos sentem, aquele medo, aquela coisa de não querer ser rejeitado. No jogo você pode viver isso, a gente namora do jeito que quer e, se a coisa ficar boa de verdade, e a gente se sentir firme pra se ver de verdade, pode rolar um encontro real nos *points* que a gente já vai sempre (Adolfo, 19 anos, EP).

A maioria das sensações, promovidas pelos jogos, acaba gerando emoções e sentimentos que não são facilmente despertados com as atividades presentes no cotidiano, principalmente por que muitos destes sentimentos estão relacionados a situações que não são permitidas pela sociedade e, muitas vezes, nem pelos próprios indivíduos. Assim, quando um jogador que se identifica como heterossexual quer experimentar uma relação homossexual, ele pode fazê-lo de forma mimética, o que, por uma plêiade de fatores, ele não consegue ou não quer concretizar fisicamente. “Nem sempre é fácil chegar em um carinha “na real”, daí o jogo facilita as coisas. Sem contar que, no jogo, você tem a desculpa de querer só experimentar, sem estar muito interessado de verdade. É mais *light*” (Ricardo, 20 anos, EP).

## 7. O jogo tem que continuar: identidades e performances sexuais em fluxo

É de praxe assinalar que o mundo virtual adentrou definitivamente para o nosso cotidiano de profissionais e cidadãos, seja pela introdução dos computadores pessoais ao final dos anos 1980, seja pelo mero uso de e-mails, seja ainda pela popularização da internet e das diversas formas de comunicação mediada por computador a partir dos anos 1990. Os sociólogos que se debruçaram sobre a internet, como Manuel Castells (1999), têm chamado atenção para certas afinidades entre a flexibilização dos padrões de controle social no processo de globalização e para a crescente importância das redes como formas contemporâneas de agenciamento da sociabilidade no mundo contemporâneo, condição emblematicamente expressa nas relações sociais estabelecidas na internet (LEWGOY, 2009, p.185).

É instigante a definição de Lewgoy (2009) sobre o que tem chamado a atenção de cientistas sociais no que diz respeito à crescente importância das redes na *web*. O autor define-as como “formas contemporâneas de agenciamento da sociabilidade”. Quando penso no *Orkut*, mais especificamente nas comunidades e clãs de jogadores, vislumbro exatamente o que Lewgoy propõe. Estas novas sociabilidades no mundo contemporâneo exigem do pesquisador uma flexibilidade compreensiva no que concerne não só ao “agenciamento de sociabilidades”, como aponta o autor, mas também no entrecruzamento de subjetividades em fluxo pelos diversos territórios de sociabilidade onde se encontram os atores sociais.

Falar de identidade, neste sentido, é necessário. O que observei durante todo o tempo em que estive com os nativos foi uma unânime identificação que os mesmos possuem como “jogadores”, além da concepção de continuidade que o jogo promove. Aqui é preciso fazer uma ressalva que diz respeito à minha participação, *a priori*, como jogador. Fui jogador, depois antropólogo-jogador ou jogador-antropólogo, e voltarei a ser apenas jogador. Não sei ao certo se tal condição causou, em algum momento, alguma confusão nas minhas análises enquanto antropólogo.

Pensei na concepção de Bauman (2005) sobre identidade. A postura do sociólogo, neste

sentido, sai da busca de um significado essencial dos fenômenos para destacar o processo mesmo de busca. Na verdade, sua teoria foge de qualquer tipo de essencialismo. Nada é seguro e sólido. Todas as coisas são líquidas e se movem com fluidez por entre os dedos da mão. Não há uma identidade-em-si. Haveria, em sua opinião, apenas um horizonte, ou melhor, uma direção que mesmo assim se configura não como um caminho, mas como um movimento em direção a alguma coisa ainda indeterminada. Nesse aspecto, o autor utiliza-se da metáfora do jogo de quebra-cabeça para explicar esse caminho em direção a uma identidade desconhecida. A metáfora funciona da seguinte maneira: assim como o quebra-cabeça, a identidade seria formada por peças, ou ainda, pedaços, porém, ao contrário do jogo comprado em uma loja de brinquedos, o quebra-cabeça da identidade só pode ser compreendido, se entendido como incompleto: “(...) ao qual faltem muitas peças e jamais se saberá quantas” (Bauman, 2005, p.54).

Para Bauman, enquanto um quebra-cabeça comum já pressupõe uma imagem final, no qual a criança tem apenas o trabalho de unir as peças que também foram elaboradas de acordo com essa imagem fim, na identidade o sujeito precisa unir peças de várias imagens diferentes, por vezes conflitantes, e nunca possuirá um resultado unificado e coeso. Outra grande diferença entre o brinquedo e a construção identitária é que, no primeiro, todas as peças estão presentes, não há lacuna, nada está sobrando, tudo já está preestabelecido, se algo faltar, a criança volta à loja e devolve o brinquedo, usando o argumento de que ele está incompleto e, por isso não serve para brincar.

Preciso, entretanto, fazer uma justa adaptação na metáfora de Bauman sobre o quebra-cabeça da identidade. Prefiro pensá-la como um mosaico, que nunca está pré-definido e nunca atinge seu ápice conceitual imagético. Um mosaico sintetiza uma organicidade de peças muito diversas, de origens diferentes e muitas vezes desconhecidas, mas que, mesmo na diversidade, podem formar painéis e contextos dotados de sentido. O conceito de mosaico, desta forma, ajusta-se melhor à análise dos jogos. Mosaicos não possuem imagens pré-definidas, eles pressupõem a inexistência de figuras prontas (aqui entendidas como os arquétipos sociais e sexuais). Estes fragmentos fluidos são como as subjetividades, em fluxo, permitindo um número ilimitado de recomposições dessas peças. Performances experimentais surgem, incessantemente, permitindo que as identidades sejam negociadas.

Nesse sentido, nenhuma identidade é imutável. Estes processos perpassam outras referências, como pela experimentação de ser garoto ou garota, ser heterossexual ou homossexual, ou, ainda, de estar *online* ou *offline*.

Esse movimento permite que os jogadores, na prática do jogo, atravessem as territorialidades constituídas, delineando novas sociabilidades com uma habilidade fundamental de negociar seus desejos e experiências por esse fluxo de sentidos entre as escalas do jogo. Segata (2008) contribui com tais reflexões quando aborda essas múltiplas experimentações possíveis no ciberespaço. O autor enfatiza a capacidade de “construir-se” e ser “desconstruído” ou mesmo “reconstruído” por essas vivências ciberespaciais:

Neste breve ensaio teórico, procuro refletir sobre as possibilidades infinitas de construir-se na diferença, de possuir-se pelos outros, de possuí-los, de traduzir em si múltiplas possibilidades de gênero, de corporalidades, tão eventualmente se transformando quanto transformando outros, no processo, na expressão, nos possíveis mundos no ciberespaço, que podem incluir agências diversas e momentâneas como *cores*, *emoticons*, movimentos na tela, no teclado, na velocidade de digitação das frases, enfim, tudo aquilo que *faz fazer* e que pode ser vivido no [e pelo] ciberespaço (SEGATA, 2008, p.161).

Os jogos de *yaoi* podem contribuir para analisar, enquanto prática, estes múltiplos espaços simbólicos e fluxos de sentido, a partir de um cotidiano permeado por escalas nuançadas de virtualidades possíveis. Podem, ainda, permitir um repensar das fronteiras epistemológicas e polarizadoras do sujeito contemporâneo, gerando indivíduos aptos a testar e experimentar performances sexuais que rompem com imperativos binários. Uma coisa é certa, os jogadores usam o jogo para experimentar e para compor realidades. Por definição, tudo aquilo que pode ser experimentado, pode também sinalizar novas formas de ser e de viver. Trata-se de um admirável mundo de novas possibilidades. “Acho que a internet mudou a situação das pessoas, é possível fazer tudo sem consequências. Mas tem aquela coisa de você saber quem você é, mas precisa confirmar. O jogo de *yaoi* me ajudou nisso” (Alexandre, 24 anos, EP).

## 8. Referências

- BAUMAN, Zygmunt (2005). *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- BELELI, Iara; LEITÃO, Débora Krischke (2013). *Corpos, prazeres e afetos na Web*. Florianópolis: UFSC.
- BENEDICT, Ruth (2002). *O crisântemo e a espada*. São Paulo: Perspectiva.
- CAILLOIS, Roger (1990). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.
- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric (1992). *A busca da excitação*. Lisboa: Difel.
- FLORINDO, Matusalém Dias de Moura Sobrinho (2008). *“Quem mexeu no meu paradigma? Ciberetnografia em comunidades de auto-ajuda no Orkut*. Vitória: Monografia de graduação, UFES.
- GOMES, Laura Graziela; LEITÃO, Débora Krischke (2012). *A produção de machinimas e a pesquisa etnográfica no Second Life*. São Paulo: 28ª. Reunião Brasileira de Antropologia.
- LEITÃO, Débora Krischke (2012). “Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual Second Life”. *Revista Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 18, n.38, pp.255-285, jul-dez.
- LEWGOY, Bernardo (2009). “A invenção da (ciber)cultura: virtualização, aura e práticas etnográfica pós-tradicionais no ciberespaço”. *Civitas: Revista de Ciências Sociais*, 9 (2), pp.185-196.
- LOURENÇO, André Luiz Correia (2009). *Otakus. Construção e representação de si entre aficionados por cultura POP nipônica*. Rio de Janeiro: tese de doutorado – PPGAS Museu Nacional
- ROSA, Franco de (2005). *Hentai: a sedução do mangá*. São Paulo: Opera.

SEGATA, Jean (2008). “Da arte de se traduzir: corporalidades e gênero nos mundos possíveis do ciberespaço”. *Campos*, 9 (1), pp.159-176.

#### 9. Referências de Internet

<http://gamenarede.blogspot.com.br> - Acesso em 25/05/2013.

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_Life) - Acesso em 10/06/2013.

<http://rpgonline.com.br> - Acesso em 25/05/2013.