



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

MATUSALÉM DIAS DE MOURA SOBRINHO FLORINDO

**JOGOS DE YAOI NO ORKUT E NA CIDADE DE VITÓRIA:
UMA PERSPECTIVA ETNOGRÁFICA MULTISITUADA**

Londrina
2013

MATUSALÉM DIAS DE MOURA SOBRINHO FLORINDO

**JOGOS DE YAOI NO ORKUT E NA CIDADE DE VITÓRIA:
UMA PERSPECTIVA ETNOGRÁFICA MULTISITUADA**

Dissertação apresentada à Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciências Sociais.

Linha: Cultura, Poder e Sociedade.

Orientadora: Dr^a. Leila Sollberger Jeolás

Coorientadora: Dr^a. Martha Celia Ramírez-Gálvez

Londrina
2013

**Catálogo elaborado pela Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central da
Universidade Estadual de Londrina**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

F637j Florindo, Matusalém Dias de Moura Sobrinho.
Jogos de Yaoi no Orkut e na cidade de Vitória : uma perspectiva etnográfica
multisituada / Matusalém Dias de Moura Sobrinho Florindo. – Londrina, 2013.
101 f. : il.

Orientador: Leila Sollberger Jeolás.

Coorientador: Martha Celia Ramírez-Gálvez.

Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual de Londrina,
Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Ciências
Sociais, 2013.

Inclui bibliografia.

1. Etnologia – Teses. 2. Ciberespaço – Teses. 3. Jogos da internet – Teses. 4. Orkut
– Teses. 5. Sociabilidade – Teses. 6. Redes sociais on-line – Teses. 7. Ciências sociais
– Teses. I. Jeolás, Leila Sollberger. II. Ramírez-Gálvez, Martha Célia. III. Universidade
Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação
em Ciências Sociais. IV. Título.

CDU 316.472.4

MATUSALÉM DIAS DE MOURA SOBRINHO FLORINDO

**JOGOS DE YAOI NO ORKUT E NA CIDADE DE VITÓRIA:
UMA PERSPECTIVA ETNOGRÁFICA MULTISITUADA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Ciências Sociais, na área de concentração em Ciências Sociais.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Leila Sollberger Jeolás
UEL – Londrina -PR

Prof^a. Dr^a. Martha Celia Ramírez-Gálvez
UEL – Londrina - PR

Prof. Dr. Flávio Braune Wiik
UEL – Londrina - PR

Prof^a. Dr^a. Débora Krischke Leitão
UFSM – Santa Maria - RS

Londrina, 22 de novembro de 2013.

À minha mãe e avó.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, razão e essência de todas as coisas, sobretudo daquelas que eu não posso explicar. Especial menção às minhas orientadoras Leila Sollberger Jeolás e Martha Celia Ramírez-Gálvez, por acreditarem em meu potencial e por me incentivarem nos desafios acadêmicos e profissionais. Aos professores e amigos: Flávio Braune Wiik (pela co-orientação informal e atenciosa), Ana Cleide Chiarotti Cesário, Ana Maria Chiarotti de Almeida, Fábio Lanza, Eliel Ribeiro Machado, Simone Wolff, Ileizi Luciana Fiorelli Silva e Débora Krischke Leitão. Aos irmãos de caminhada do Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais: Alexsandro Eleotério Pereira de Souza, Bruno de Oliveira Ribeiro, Edson Elias de Moraes, Gregório Antônio Fominski do Prado, Gustavo Casasanta Firmino, Leonardo Antônio Silvano Ferreira, Luana da Silva Garcia, Mariana Aparecida dos Santos Panta, Murillo Augusto de Souza Van Der Laan, Sílvia Elaine Santos de Castro e Tiago Renato Tobias Vieira. Aos funcionários da Secretaria de Pós-graduação do Centro de Letras e Ciências Humanas, pelo sempre solícito atendimento. À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, pela bolsa de estudos que me permitiu a realização desta pesquisa. Por fim agradeço aos jogadores, razão e essência desta pesquisa, e todos que me auxiliaram e me incentivaram na sempre desafiadora tarefa de ver, ouvir e escrever.

“A estabilidade dos jogos é notável. Os impérios e as instituições desaparecem, os jogos ficam, com as mesmas regras e, por vezes, com as mesmas peças. A razão é, acima de tudo, não serem importantes e neles persistir a insignificância. Daí decorre um mistério, pois, para beneficiar deste tipo de continuidade fluida e, ao mesmo tempo, obstinada teriam de assemelhar-se às folhas das árvores que morrem de uma estação para outra e que, no entanto, se vão perpetuando, sempre iguais a si mesmas. E teriam de assemelhar-se à perenidade do pelo dos animais, do desenho das asas das borboletas, da linha curva das espirais das conchas, que se transmitem, imperturbáveis, de geração em geração. Os jogos não usufruem dessa identidade hereditária. São inúmeros e mutáveis. Revestem mil formas, diversamente repartidas, tal como as espécies vegetais, mas, por serem infinitamente mais aclimatáveis, emigram e adaptam-se com uma rapidez e uma desenvoltura desconcertantes.”

Roger Caillois

FLORINDO, Matusalém Dias de Moura Sobrinho. **Jogos de Yaoi no Orkut e na cidade de Vitória**: uma perspectiva etnográfica multisituada. 2013, 101 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina – PR.

RESUMO

Esta pesquisa procura analisar a centralidade dos jogos de *yaoi* (mangás ou quadrinhos japoneses de cunho homossexual) nas relações *online* e *offline* que se desenvolvem entre os membros de uma comunidade *otaku* (designação dos fãs de mangás em geral) no site Orkut. A partir da prática do jogo, pretendo mapear e compreender as formas e os espaços de sociabilidade, sobretudo no que concerne ao conceito do jogo entre os usuários (autodenominados de jogadores) e ao seu deslocamento do Orkut para alguns espaços físicos específicos na cidade de Vitória. O problema central da pesquisa consiste na utilização dos jogos como ferramenta nuclear para estabelecer formas de sociabilidade entre os atores e, posteriormente, para favorecer e resignificar a manutenção/continuidade/desdobramento dessas relações. Essa dinâmica entre a cidade e o ciberespaço favorece uma abordagem multisituada da pesquisa de campo, rompendo com as proposições binárias de *online/offline* e permitindo uma análise do conceito de jogo, central para a compreensão das interações desenvolvidas nesse campo. Além disso, permite a compreensão de novas composições identitárias a partir desses fluxos de subjetividades e de performances sexuais dos atores envolvidos.

Palavras-chave: Ciberespaço. Etnografia. Jogos. Yaoi.

FLORINDO, Matusalém Dias de Moura Sobrinho. *Yaoi games on Orkut and the city of Vitória*: a multi-sited ethnographic perspective. 2013, 101 f. Dissertation (Master in Social Sciences) – University of Londrina, Londrina – PR.

ABSTRACT

This research analyzes the centrality of game yaoi (mangas or japanese comics die homosexual) relationships online and offline that develop among members of a community of *otaku* (designation of the fans of manga in general) site Orkut. From the practice of the game, i want map and understand the forms and spaces of sociability, especially with regard to concept of the games between the users (self-proclaimed players) and your displacement of Orkut for some specific physical spaces in the city of Vitória. The central problem of research, is the use of games as a nuclear tool for to establish forms of sociability among the actors, and subsequently to promote and reframe the maintenance/continuity/unfolding of these relationships. This dynamic between the city and cyberspace favors an multi-sited approach of field research, that breaks binary propositions of online/offline, allowing an analysis of the concept of game. Furthermore, it allows the understanding of new compositions identity flows from these subjectivities and sexual performances of the actors involved.

Keywords: Cyberspace. Ethnography. Games. Yaoi.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Alguns ideogramas e seus significados	21
Figura 2 - Guia de revisão, em formato mangá	22
Figura 3 - Gaki Deka - policial mostra raiz fálica, técnica de disfarce da genitália.....	24
Figura 4 - Gen - Pés Descalços, shonen sobre o desastre da bomba de Hiroshima	24
Figura 5 - Slam dunk - a temática do esporte de competição nos mangás shonen	25
Figura 6 - Shojo com traços que propiciam romance.....	26
Figura 7 - Hentai simulando cena de sedução com criança	30
Figura 8 - Adriel de Afrodite, meu perfil fake para esta pesquisa	42
Figura 9 – Perfil de uma usuária que se intitula "sem família", por não conseguir ingressar em algum clã	48
Figura 10 -Mangás <i>hentai</i> e <i>yaoi</i>	88
Figura 11 -Mangás <i>hentai</i> e <i>yaoi</i>	89
Figura 12 -Mangás <i>hentai</i> e <i>yaoi</i>	90
Figura 13 -Mangás <i>hentai</i> e <i>yaoi</i>	91

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: POR UMA PROPOSTA DE ETNOGRAFIA MULTISITUADA	11
1 ASPECTOS HISTÓRICOS E SOCIAIS DOS MANGÁS: O IMPÉRIO DO COTIDIANO	17
1.1 ORIGENS, PRINCIPAIS CONCEITOS E TIPOLOGIA DOS MANGÁS.....	17
1.1.1 A Narrativa Japonesa: A Justaposição E A Verdade Sem Sujeito	18
1.1.2 O Mangá e sua Magia: O Cotidiano em Foco.....	20
1.1.3 O Gênero Shonen	23
1.1.4 O Gênero Shojo	25
1.1.5 O Gênero Hentai: A Perversão do Mangá.....	28
1.1.6 O Gênero Yaoi: um Estranho no Ninho	34
1.2 OTAKU: POR UMA VIDA EM QUADRINHOS, NA PRÁTICA.....	35
1.2.1 Os Múltiplos Espaços dos Mangás e Otaku: Televisão e Ciberespaço.....	37
2. JOGAR O JOGO: SOCIABILIDADES NO CIBERESPAÇO E NA CIDADE	40
2.1 JOGADORES DE YAOI NO ORKUT: AS PRINCIPAIS COMUNIDADES	40
2.1.1 As Comunidades “Qgência de Namoro Anime Fake” e “Cidade Anime Fake.....	41
2.1.2 Nos Porões das Comunidades: Os Clãs e as Noções de Parentesco	45
2.1.3 Entre o Rpg e o Teatro: O “Jogo da Vida”	48
2.1.4 O Despejo: O Esvaziamento do Orkut e os Novos Espaços	53
2.2 DO ORKUT PARA VITÓRIA: JOGANDO NO CIBERESPAÇO E NA CIDADE	54
2.2.1 Conectados Atrás do Shopping: A “Emolândia”	57
2.2.2 Percorrendo a Cidade: O Sentido de Jogar.....	60
3 EXPERIMENTAR A EXPERIÊNCIA: O JOGO COMO PEÇA DE UM MOSAICO IDENTITÁRIO	66
3.1 COM QUE FAKE EU VOU PRO ENCONTRO QUE VOCÊ ME CONVIDOU?.....	66
3.2 REPENSANDO OS JOGOS: EXCITAÇÃO, LAZER E SUBJETIVIDADES	70
3.2.1 Por Uma Sociologia dos Jogos.....	72
3.2.2 Excitação, Lazer e Subjetividades.....	74

3.3	O JOGO TEM QUE CONTINUAR: IDENTIDADES E PERFORMANCES SEXUAIS EM FLUXO.....	76
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	81
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	85
	ANEXOS	87
	ANEXO A - Imagens de mangás hentai e yaoi.....	88
	ANEXO B - Amostra de Jogo	92
	ANEXO C – Glossário	98

INTRODUÇÃO

[...] 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. A utilização simultânea desses produtos e as estreitas relações com o mercado/consumo complexificam as análises, mas também facilitam a realização de pesquisas multisituadas e, ao mesmo tempo, recolocam questões teóricas, metodológicas e éticas. Neologismos (por exemplo, netnografia) têm sido cunhados na tentativa de dar conta desse novo cenário de trabalho, contudo, ainda há um longo caminho para vencer os desafios de repensar conceitos clássicos das ciências humanas – entre outros, indivíduo, sujeito, grupo, identidade.

Beleli e Leitão (2013)

POR UMA PROPOSTA DE ETNOGRAFIA MULTISITUADA

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, no entanto, os rumos que o objeto tomou fizeram com que eu redirecionasse o olhar para uma nova perspectiva: a multilocalidade do trabalho etnográfico. Inicialmente, a ideia consistia em compreender o significado da prática dos jogos de *yaoi*¹ em algumas comunidades do Orkut². Entretanto, uma investigação científica pode alterar seus rumos durante o processo de pesquisa. O pesquisador deve perseguir seu objeto pelos muitos meandros do campo científico, flexibilizando sua postura metodológica e até mesmo seus recortes teóricos, na busca por uma compreensão menos enclausurante acerca da natureza de seu *corpus* de pesquisa.

Mangás, cultura *otaku*, ciberespaço, cidade e jogos. O encadeamento destes fenômenos me levou a um vórtice de variáveis, o que, já de início, exigiu flexibilidade para trabalhar este objeto. A pesquisa começou no Orkut, onde são praticados os jogos de *yaoi*, e

¹ *Yaoi* é um gênero do mangá (narrativas japonesas apresentadas em formato de quadrinhos), baseado em relações homoeróticas masculinas. Apesar de haver um gênero homoerótico específico para representar as relações homossexuais femininas (*yuri*), o mesmo não é utilizado nesta pesquisa devido a uma confusão conceitual na história dos mangás. O termo *yuri* é muito pouco conhecido entre os nativos, o que leva tanto os jogadores homossexuais masculinos quanto femininos, nesta pesquisa, referirem-se apenas ao jogo de *yaoi*. O jogo de *yaoi*, por sua vez, é uma atividade de interpretação de um roteiro pré-determinado ou improvisado pelos jogadores.

² O Orkut é uma rede social na internet, de propriedade do Google, 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.

foi alargada para espaços físicos na cidade de Vitória-ES. Tal reposicionamento espacial foi necessário devido ao fato dos jogadores, que se encontravam inicialmente no Orkut, terem migrado para alguns *points* da cidade, realizando encontros físicos. O fenômeno dos jogos de *yaoi*, desta forma, mostrou-se mais complexo no que se refere aos espaços de socialização dos jogadores. Minha presença e observação no Orkut não foram suficientes para dimensionar a amplitude do objeto, motivo pelo qual precisei estabelecer novas estratégias para compreender o jogo. Neste sentido, pautei minha observação em uma análise *online* e *offline*, seguindo a trilha deixada por Marcus (2001) acerca da etnografia multisituada.

De acordo com Marcus, as atuais pesquisas interessadas em mudanças culturais e sociais, em âmbitos locais, necessitam desenvolver estratégias empíricas que levem em consideração pessoas e símbolos, ultrapassando lugares e fronteiras e estabelecendo conexões ao longo de várias escalas etnográficas. A referência conceitual de etnografia multisituada do autor serviu, portanto, como eixo orientador não só da pesquisa de campo, como também da forma pela qual os dados colhidos foram interpretados e apresentados. Segundo o autor, o pesquisador deve seguir as trajetórias que fazem parte de um dado fenômeno e fazer conjunções de situações, estabelecendo uma conexão entre elas. Isto não significa que todos os locais precisem ser tratados com o mesmo conjunto de práticas de trabalho de campo, sendo investigados na mesma intensidade, pois a etnografia multisituada é inevitavelmente o produto de bases de conhecimento de várias intensidades e qualidades. É possível também adotar uma prática de pesquisa que Marcus denomina “etnografia estrategicamente situada”, que leva em conta não uma mudança literal dos locais de investigação ou a etnografia realizada em múltiplos espaços, mas que trabalha com um contexto multisituado, já que o que ocorre nele não deixa de estar inserido em um traçado de práticas, mediações e circuitos. Como estes não permanecem encapsulados nos seus contextos imediatos de referência, acabam sendo levados em consideração.

[...] Al realizar investigación multilocal, uno se encuentra con todo tipo de compromisos personales contradictorios. Estos conflictos se resuelven, tal vez de manera ambivalente, no al refugiarse en ser un antropólogo académico distanciado, sino en ser una especie de etnógrafo-activista, renegociando identidades en diferentes lugares mientras uno aprende más sobre una parte del sistema mundo. (MARCUS, 2001, p. 123).

O importante a ser notado é que o entendimento das dinâmicas locais de um determinado fenômeno social 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 situação. A realização da etnografia multisituada 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. É nessa prática de recomposição de múltiplas perspectivas e situações, realizada pelo pesquisador, que as configurações que moldam o fenômeno social vão ganhando sentido.

No meu caso, desde muito cedo fui apresentado ao meu objeto de pesquisa. Ainda me recordo da minha festa de aniversário de cinco anos. O tema do evento era o *Esquadrão Relâmpago Changeman*³, eu usava uma fantasia do *Change Pegasus*⁴. Meu interesse pela cultura japonesa já existia e persiste até hoje. Logo comecei a me interessar por mangás como *Sailor Moon*⁵, considerado para “meninas”. Passei a infância lendo mangás, assistindo animes e admirando o oriente.

O início desta pesquisa ocorreu ainda no ano de 2008, por ocasião do término do meu TCC⁶, enquanto eu navegava por comunidades de leitores de literatura de auto-ajuda, no Orkut. 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*⁷. 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.

³ Série de televisão japonesa, exibida no Brasil pela extinta Manchete nos anos 1980 e 1990.

⁴ Personagem comilão e bem humorado que fazia parte do quinteto principal.

⁵ Mangá e anime do gênero *shojo*, voltado ao público feminino, exibido no Brasil pela extinta Manchete nos anos 1990.

⁶ “*Quem mexeu no meu paradigma? Ciberetnografia em comunidades de auto-ajuda no Orkut*. Trabalho de conclusão de curso de graduação, UFES, 2008. Orientadora: Prof^a. Dr^a. Patrícia Pereira Pavesi.

⁷ O *yaoi*, conforme já citado, diz respeito aos mangás homoeróticos masculinos, todavia, nesta pesquisa, cito-o referindo-me aos relacionamentos homoeróticos como um todo, por convenção dos próprios jogadores. Optei por não usar o termo *yuri*, pelo fato do mesmo não ter sido citado em nenhum momento da pesquisa. Já o *hentai* é o gênero erótico heterossexual.

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 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 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 por dois motivos. Primeiro, 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. O segundo motivo foi que, durante a minha pesquisa de campo na cidade de Vitória, fui levado a estar apenas com o grupo de jogadores de *yaoi*, devido ao fato de que minha principal informante, Marjorieh, é jogadora de *yaoi*.

Tais especificidades favoreceram 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. No primeiro capítulo, apresento uma breve revisão bibliográfica sobre os aspectos históricos e sociais do mangá, bem como de seus mais populares gêneros: *shonen*, *shojo*, *hentai* e *yaoi*. Finalizo o primeiro capítulo com uma apresentação e breve reflexão acerca do fenômeno *otaku*, que diz respeito aos fãs “obsessivos” dos mangás e de suas formas narrativas específicas, voltadas ao cotidiano. O fenômeno da cultura *otaku* foi responsável pelo sucesso, em escala mundial, dos mangás. Tal sucesso levou à migração dos mangás para a televisão e, posteriormente, para o ciberespaço. E foi da estreita relação entre os *otaku* e a internet que chegamos até o Orkut, nas comunidades que praticam os jogos de *hentai* e *yaoi*.

No segundo capítulo apresento o relato da pesquisa de campo, inicialmente no Orkut, em duas comunidades que normatizam e praticam os jogos. No interior das comunidades descobri a existência dos clãs, formações de grupos baseadas em relações de parentesco e poder, com hierarquias rígidas e normas claras de funcionamento. Alguns deles eram formados por usuários de determinadas localidades, o que me permitiu a identificação e o contato com um clã da cidade de Vitória, e foi aí que saltei do Orkut para seguir os nativos em seus encontros e *points* da capital capixaba.

No terceiro capítulo faço uma análise sobre as noções de excitação e de segurança proporcionadas pelos jogos. Apresento, ainda, uma síntese dos relatos nativos acerca de suas noções do jogo enquanto um meio seguro para a experimentação de situações e relações consideradas arriscadas e/ou proibidas em uma interação face a face. Utilizo, como ponto de partida para esta empreitada, a classificação de Caillois (1990) sobre os quatro tipos ideais de jogos e da abordagem de Elias (1992) sobre o conceito de excitação mimética e

excitação séria. Prossigo com alguns apontamentos acerca da categoria nativa “jogo” e a construção de identidades fluidas, híbridas e fragmentadas no contexto contemporâneo do ciberespaço, para melhor compreender essas novas formas de interatividade e de sociabilidade que passam pela web, das quais diferentes trajetórias e experimentações ampliadas fazem parte.

Nas considerações finais, trago um pouco das preocupações de Miskolci (2009), aplicadas ao meu objeto de pesquisa. O autor trabalha a questão da utilização da internet como meio para que pessoas homossexuais saiam do “armário”. Durante a pesquisa de campo pude verificar, em última instância, que os jogos de *yaoi* funcionam como um meio para que jogadores homossexuais ou bissexuais possam expressar sua sexualidade.

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.

CAPÍTULO 1

ASPECTOS HISTÓRICOS E SOCIAIS DOS MANGÁS: O IMPÉRIO DO COTIDIANO

[...] Os mangás não são quadrinhos, pelo menos não como as pessoas os conhecem no Ocidente. Os japoneses libertaram a linguagem dos quadrinhos dos limites dos formatos e temas da tira diária do jornal ou das 32 páginas dos gibis americanos e expandiram seu potencial para abranger narrativas longas e livres, feitas para ambos os sexos e quase todas as idades e grupos sociais.

Gravett (2006)

1.1 ORIGENS, PRINCIPAIS CONCEITOS E TIPOLOGIA DOS MANGÁS

A história que pretendo contar tem a ver com o mangá e seus múltiplos gêneros. Contudo, antes de adentrar em suas especificidades e suas variadas formas narrativas, cabe uma breve revisão acerca dos aspectos históricos que fizeram do Japão um berço notável para o desenvolvimento do mangá como se conhece hoje.

O termo mangá significa “história em quadrinhos” e seu surgimento data do período *Nara* (século VIII), quando os primeiros artistas produziram obras como *Gaki Zoshi* (histórias dos fantasmas famintos), *Jigoku Zoshi* (sobre o inferno) e *Yarnai Zoshi* (sobre as doenças). Tais mangás ilustravam os seis mundos da cosmologia budista – o céu, os humanos, os titãs, os animais, os fantasmas famintos e o inferno. Segundo Luyten (2000):

[...] Eles lembravam aos japoneses os preceitos budistas de desligamento do mundo material, mas de um modo que era provavelmente mais para fazê-los ponderar sobre a estupidez humana do que sofrer com pesadelos da culpa. Dessa forma, o sofrimento mostrado nessas ilustrações era de um realismo cruel. (2000, p. 79).

O sofrimento material de que fala a autora, vem da incrível miséria que assolava o Japão no supracitado período *Nara*. A paisagem física e social que permitiu aos primeiros *mangakás* (designação aos artistas que desenham mangás) produzirem materiais era estritamente de pobreza, fome e apego aos preceitos do budismo. Já nesta época havia uma primazia do cotidiano, em detrimento da fantasia (comum nos HQ's americanos, que surgiriam seis séculos depois), quando o Japão já escrevia sua história através de mangás.

As características que fizeram dos mangás uma forma de se contar a história

japonesa são muitas e muito arraigadas no imaginário social japonês. De certa forma, seria muito difícil que os ocidentais compreendessem os mangás utilizando-se da cosmologia judaico-cristã-ocidental. A forma como os japoneses encaram grandes noções como história, verdade, sujeito e sociedade torna esta compreensão passível de ser apreendida apenas pelos paradigmas orientais.

[...] Compreender a história dos mangás é também compreender a história do Japão e dos japoneses, mas, é ainda aceitar esta espécie de via de mão dupla que é a história japonesa, ou seja, como o Japão fez os mangás e como os mangás fizeram o Japão. (2008, p. 19).

Uma diferença fundamental entre os HQ's e os mangás está no estilo narrativo. Enquanto nos quadrinhos americanos há uma perspectiva de centralidade (a história se desenvolve em torno do protagonista), nos mangás existe “[...] uma justaposição dos diversos elementos narrativos, sem hierarquização das paisagens e dos atores, sendo que os últimos sempre remontam ao social, desprovido de um 'sujeito' supremo, de um herói superlativo ou de um mártir.” (NAKAGAWA, 2008, p. 33). São estes dois aspectos, a justaposição e a ausência de um “sujeito”, que trato a seguir.

1.1.1 A Narrativa Japonesa: A Justaposição e a Verdade Sem Sujeito

[...] Se compararmos uma paisagem do pintor japonês Tessai Tomioka (1836-1924) com uma paisagem de Paul Cézanne (1839-1906), com certeza logo aparece uma grande diferença. Qual é a diferença? Embora generalizar seja sempre arriscado, é possível observar duas constantes próprias de suas respectivas culturas. O quadro *A montanha Sainte-Victorie* (1894) de Cézanne é estruturado em torno de um centro – a montanha – que dá equilíbrio e perspectiva ao conjunto da paisagem. No quadro *O rio e a montanha dos eremitas* (1910) de Tessai, não se pode falar de um único centro. É, ao contrário, a justaposição de vários lugares, cumes, riachos, bosques, pavilhões e eremitas, que proporciona a estrutura e o relevo da paisagem. Essa característica está profundamente arraigada no espírito japonês. (NAKAGAWA, 2008, p. 101).

Tais constantes, conforme enuncia Nakagawa, constituem uma perspectiva narrativa que posteriormente influenciou a maneira como os ocidentais e os orientais encaram os quadrinhos. A premissa discursiva de um mangá consiste na justaposição dos elementos sociais (sociedade, história, cultura, etc.) a fim de se contar histórias que não sejam metanarrativas ou missões, como pode ser visto em alguns HQ's como *Superman* e *Capitão América*.

Ainda conforme Nakagawa (2008, p. 113), “[...] Ao ler um mangá os japoneses são capazes de abstrair paisagens, situações do cotidiano, odores, indícios e vivências.” Cada mangá é, portanto, uma justaposição de diferentes práticas artísticas, poesia e música que permitem aos japoneses a “leitura pelas sensações”. A justaposição harmoniosa de diferentes elementos heterogêneos, característica da arte e narrativa japonesas, foi, por muito tempo, ignorada pelos americanos e europeus, que consideravam a leitura dos mangás muito complexa⁸.

O estilo narrativo japonês fez do mangá um texto de difícil leitura e tradução para as línguas ocidentais alfabéticas. A dificuldade na compreensão existia porque a sequência discursiva peculiar exigia dos tradutores um esforço de interpretação dos ideogramas japoneses, muito diversos, em conteúdo e significado, da escrita alfabética ocidental. Portanto, o que fazia todo o sentido para os japoneses podia não significar coisa alguma para os ocidentais.

As dificuldades também passavam por outras questões, como o fato dos ideogramas japoneses serem de difícil tradução e por apresentarem múltiplas interpretações que podiam variar de acordo com o contexto da história que estava sendo contada. Sendo assim, a compreensão perfeita de um mangá não podia ocorrer por sua simples tradução, mas pela relação do texto com todos os demais elementos narrativos do mangá. Estas questões fizeram com que o mangá se internacionalizasse apenas após a segunda guerra mundial. Os primeiros tradutores achavam muito complicado “narrar” o que estava implícito nos quadros das histórias, que continham pouco texto em comparação aos HQ's.

No entanto, a justaposição não era o único problema enfrentado na tradução dos mangás, mas também a estrutura frasal que não apresentava sujeito. Quando se traduz de uma língua para outra, a regra é transformar os padrões da língua de partida para os da língua de chegada. Assim é possível conservar o que há de comum ou de comensurável, entre as duas, mas no caso dos mangás, perdia-se forçosamente o que era próprio da língua e da cultura japonesas. Esta “perda” no processo de tradução ocorria principalmente pela ausência de um sujeito (na forma como os ocidentais estão habituados a utilizar) nos textos japoneses. Tal ausência de sujeito forçava os tradutores ocidentais a distorcerem os textos dos mangás a fim de explicitar o sujeito.

⁸ Segundo Gravett: “[...] Os mangás demoraram a ser apreciados no ocidente devido ao formato e narrativa diferenciados. Acostumados aos HQ's com 32 páginas, os americanos estranhavam os mangás com 500, que lhe pareciam catálogos telefônicos. Além, claro, de precisarem ser lidos da direita para a esquerda e verticalmente, fazendo as bancas americanas concluírem como erros editoriais.” (2006, p. 24).

[...] Em inglês ou francês, por exemplo, o que certifica ou garante a verdade de uma afirmação é sempre o próprio sujeito – este toma a iniciativa e a responsabilidade de afirmar uma verdade – ao passo que nas sentenças japonesas o que garante ou certifica a verdade é o caráter natural e espontâneo de seu surgimento. (NAKAGAWA, 2008, p. 44).

Todavia, esta característica textual não existe apenas no campo da linguagem japonesa. Há, ainda, uma perspectiva que Nakagawa pensa ser ontológica quanto ao universo cultural japonês que o diferencia com relação à noção de sujeito no ocidente.

[...] Há uma diferença fundamental entre a gênese judaico-cristã e a gênese japonesa. Na primeira, é Deus quem cria o mundo, ao passo que, na segunda, o universo existe sem que Deus o tenha criado, e os primeiros deuses surgem de modo espontâneo e por si mesmos. Parece que no primeiro enunciado há um arquétipo de uma proposição europeia na qual um sujeito afirma uma verdade, enquanto, no segundo enunciado, há o princípio de uma proposição japonesa na qual a verdade surge de modo espontâneo e natural, sem nenhuma intervenção de um ser exterior à situação. (NAKAGAWA, 2008, p. 48).

Certamente não é simples para nenhum ocidental compreender e reconhecer que estas diferenças conceituais existem e que são essenciais para perceber o desnível latente entre as narrativas japonesa e ocidental. Entretanto, é preciso haver um esforço de, ao menos, constatar que descompassos coexistem e devem ser considerados. Há, além das peculiaridades linguísticas, outro campo que deve ser levado em conta, que é o conteúdo dos mangás. A seguir exporei acerca da multiplicidade de assuntos e dos usos que os japoneses fazem dos mangás.

1.1.2 O Mangá e sua Magia: O Cotidiano em Foco

[...] O mangá é, para os japoneses, uma espécie de ópio de cada dia onde todos o enxergam como fragmentos de suas próprias vidas, pela representação de cotidianos reais ou metafóricos. Só o que há de verdadeiramente fictício são os nomes das personagens. (LUYTEN, 2000, p. 159).

A própria história da escrita japonesa tem uma tradição da abstração de traços de figuras reais do cotidiano japonês (ideogramas), isto é, de signos que representam e expressam visualmente as ideias das palavras, diferente da escrita ocidental alfabética, que não se transmite sensorialmente.

Figura 1 - Alguns ideogramas e seus significados

山	montanha
川	rio
木	árvore
田	plantação de arroz
日	sol, dia

Para entender os ideogramas é preciso decodificar as palavras em conceitos para se obter o sentido desejado. Entre essa sequência de imagens significativas (que é a escrita japonesa) e imagens sucessivas (que são as histórias em quadrinhos), há, portanto, uma continuidade: o mesmo traço de tinta e o mesmo deslocamento linear do olhar à linha da narrativa. Dessa maneira, os japoneses se acostumaram a representar as coisas visualmente, muito mais que os ocidentais. A aproximação entre abstrações e figuras propriamente ditas é muito sensível, fluindo do costume de se fazer a junção de ambas. Tal hábito torna a leitura dos mangás em algo extremamente veloz. Nesse sentido, Luyten afirma que, ao produzir mangás, os desenhistas japoneses os veem:

[...] Como um tipo de hieróglifos e que, na verdade, o ato de desenhar não é só um processo de fazer figuras, mas uma maneira de escrever uma história com um tipo singular de símbolo. E como vivemos numa sociedade extremamente visual, a ilustração é o esperanto da aldeia global. (LUYTEN, 2000, p. 23).

O conteúdo dos mangás é recheado de assuntos do cotidiano japonês. A fluidez dos ideogramas permite que se leia um fascículo de quinhentas páginas em menos de uma hora. Os mangás se “solidarizam” com o leitor, pois, as personagens lutam, amam, brigam, aventuram-se, viajam e até exercitam-se por ele. A relação íntima entre a personagem e o leitor fez da leitura dos mangás uma prática muito difundida entre todas as faixas etárias e classes sociais japonesas.

[...] Uma das explicações para a popularidade dos mangás no Japão pode ser encontrada nas personagens, que, ao contrário dos super-heróis produzidos no ocidente, são heróis concebidos a partir do mundo real, nos quais as pessoas podem encontrar, além de uma espécie de miniatura de suas vidas, os ingredientes para vivenciar suas fantasias. São abundantes e oferecem uma válvula de escape silenciosa, afeita aos japoneses, que preferem reprimir e interiorizar seus sentimentos. (LUYTEN, 2000, p. 30).

Além disso, as histórias estão repletas de elementos simbólicos e de grande

variedade de convenções, todas expressas de forma não verbal e que estabelecem uma comunicação muito íntima entre o artista e o leitor japoneses. São códigos de imagens já convencionados ao longo dos anos dentro da cultura japonesa, os quais têm o mesmo peso das palavras. Desconhecendo-se as chaves dessa linguagem, perde-se parte do conteúdo expresso. O desenho de uma cerejeira em flor, cujas pétalas são delicadamente levadas ao vento, pode provocar, por exemplo, diversas emoções aos olhos ocidentais, mas na tradição japonesa simbolizam a fugacidade da vida. Além disso, as flores da cerejeira também podem representar os samurais. Desse modo, em uma história em que há a probabilidade de morte de uma personagem, a presença de uma cerejeira com as flores caídas num quadrinho é um indício para que os olhos japoneses identifiquem a concretização dessa suposição.

[...] Apesar de os quadrinhos possuírem uma linguagem estética e os mangás a levarem às últimas consequências, dando ênfase ao visual, é preciso considerar a estrutura de comunicação da língua japonesa para a compreensão de certas situações retratadas. Por exemplo, as cenas naturais expressam a filosofia, a incerteza, a compaixão e a instabilidade da vida humana. As cenas da natureza são, por conseguinte, simbólicas. A mentalidade japonesa foi treinada para escapar da sociedade na contemplação da natureza. (LUTTEN, 2000, p. 134).

São comuns, também, os livros didáticos em formato mangá, além de guias de revisão para universitários. Os japoneses aprendem quase qualquer coisa através dos mangás. Os chefes de cozinha dos quadrinhos demonstram como fazer pratos elaborados, enquanto profissionais do esporte mostram como é possível melhorar uma tacada de golfe. No Japão, desde os anos 1960, utiliza-se de mangás para campanhas de vacinação e prevenção às doenças sexualmente transmissíveis, bem como manuais de instrução ilustrados acerca dos métodos contraceptivos.

Figura 2 - Guia de revisão, em formato mangá.



1.1.3 O Gênero *Shonen*

Dentre os diversos gêneros e subgêneros do mangá, o *shonen* é, de longe, o mais significativo em termos de tiragem, circulação e sucesso. O termo *shonen* significa “para rapazes”, e essa designação é muito importante para os japoneses. Foi em 1914 que foi editada a revista *Shonen Club*, como um prenúncio da indústria do mangá direcionado de acordo com o sexo do leitor. Em 1980, as cinco mais cotadas nessa categoria – *Shonen Jump*, *Shonen Champion*, *Shonen Magazine*, *Shonen Sunday* e *Shonen king*, todas semanais – totalizavam juntas nove milhões de exemplares vendidos⁹. As revistas para rapazes são preenchidas com melodramas, dentro da temática do samurai invencível ou do esportista aventureiro, tendo como constante as condutas japonesas típicas de autodisciplina, perseverança, profissionalismo e competição.

[...] É difícil chegar a uma conclusão sobre a violência nos mangás *shonen* se partirmos de conceitos morais ocidentais. Em primeiro lugar, o Japão é um país com um dos índices mais baixos de criminalidade do mundo; é perfeitamente possível sair às ruas a qualquer hora do dia ou da noite com segurança. É proibido o porte de armas sem justificativa, e a constituição renuncia à guerra. O que estes jatos estilizados de sangue e os trejeitos da morte, tão comuns nos quadrinhos *shonen*, são, hoje, parte de uma estética da violência em arte que existe há centenas de anos. O teatro *Kabuki*, por exemplo, faz uso extravagante de cenas de batalhas entre os guerreiros armados. O fato é que tal estética sintetiza o espírito japonês de extrema competição, humilhação e estresse que se desenvolveram no período pós-guerra, uma espécie de culto à pulsão de morte, quando justamente os mangás *shonen* atingiram seu ápice de circulação e fama. (LUYTEN, 2000, p. 45-46).

Os mangás *shonen* têm tiragens milionárias. As capas sempre sugerem aventura, esporte e os modismos da época. Mas nem tudo é sangue, pois, ao lado da violência, as histórias das revistas para rapazes transpiram sexo pelas páginas, embora não sejam classificadas como eróticas ou pornográficas. O gênero específico para tais publicações, o *hentai*, do qual tratarei mais adiante, foi o recorte inicial de minha pesquisa.

Os temas alusivos ao sexo incluem um imaginário de sedução de jovens moças, estudantes, estupro de donas de casa e sexo sob coerção. Existem algumas cenas de nudez explícita (em revistas voltadas para rapazes mais velhos e adultos jovens). Mas existe um limite para as imagens eróticas e para o sexo nos mangás *shonen*.

⁹ Frederik L. Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, p. 13.

[...] Só uma coisa é proibida por lei: a exposição dos pelos pubianos. Uma contradição no meio de tanta liberalidade, porém, passível de ser entendida e se considerarmos como argumento, o que os próprios japoneses dizem: é preciso ter um limite, um ponto de repressão para qualquer coisa. Mas que fique claro que tal restrição também abrange outros meios de comunicação – impressos ou audiovisuais – bem como as obras de arte. (LUYTEN, 2000, p. 48).

Figura 3 - Gaki Deka - policial mostra raiz fállica, técnica de disfarce da genitália



Figura 4 - Gen - Pés Descalços, shonen sobre o desastre da bomba de Hiroshima

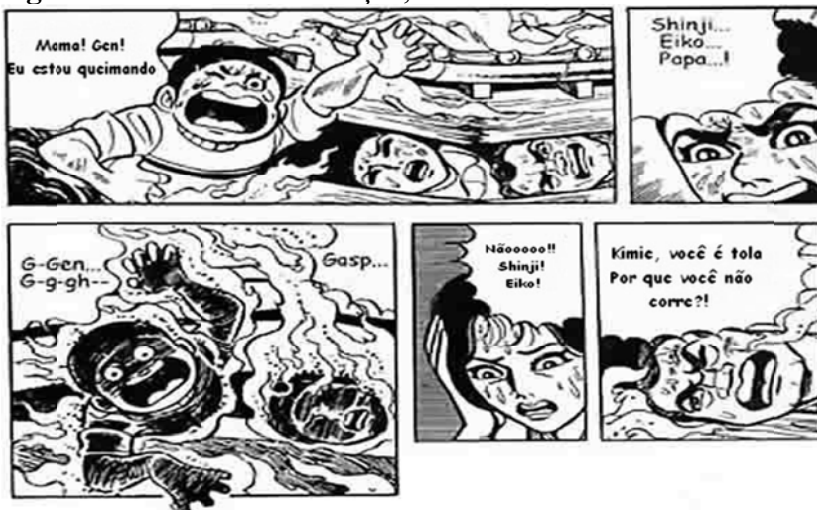


Figura 5 - slam dunk - a temática do esporte de competição nos mangás *shonen*



1.1.4 O Gênero *Shojo*

[...] As revistas femininas vendem sonho e fantasia em doses homeopáticas semanais e mensais dentro do clima de romantismo que as caracteriza. Há nelas todos os ingredientes para atrair o público adolescente feminino. As capas das revistas são o cartão de entrada de visita, a entrada para esse universo idealizado, com sugestivas tonalidades rosa e pastel, pano de fundo para o desenho de graciosas meninas de sorriso meigo e convidativo. (LUYTEN, 2000, p. 40).

O *shojo* é o gênero de mangá voltado para o público feminino e o termo significa, literalmente, “para meninas”. Muito difundido no Japão a partir dos anos 1960 e que conta com exemplos de sucesso como *Ribbon*, *Nakayoshi*, *Bessatsu Maagareto* e *Bessatsu Shojo-Furendo*. Embora inicialmente feito por homens, esse gênero passa a ser realizado por mulheres, ao que se deve o seu êxito, em razão da clara identificação entre as leitoras e as histórias.

[...] Apesar de o Japão ser conhecido como um país machista, onde as mulheres têm poucas oportunidades profissionais, no campo dos quadrinhos ocorre o contrário: enquanto em outros países as histórias femininas são desenhadas por homens, no Japão é da mulher-desenhista para a mulher-leitora. (LUYTEN, 2000, p. 41).

Ao observar um mangá *shojo*, rapidamente os leitores se deparam com traços muito distintos dos mangás *shonen*. Já nas primeiras páginas, geralmente bem mais coloridas e impressas em papel couchê, as histórias desenvolvem-se em um ritmo mais lento. O desenho do mangá feminino é muito característico, simbólico e utiliza-se do que há de mais engenhoso nas técnicas de quadrinização. O estilo cinematográfico é bastante utilizado para

dar ênfase aos detalhes de uma cena, de um gesto ou olhar. O desenho flui pela ação ininterrupta de imagens sobrepostas e muitos *closes* que segmentam o momento exato do sentimento e da emoção. Desenhos de estrelas, corações e pétalas caídas pelo cenário, sugerem uma linguagem musical imaginária. Cria-se uma atmosfera ideal para o romance.

Figura 6 - *shojo* com traços que propiciam romance



Essencialmente, as revistas femininas são românticas e, dentro desse clima é que se desenvolvem as histórias. Os temas são variados, sempre enfocando amores impossíveis, as separações chorosas, as rivalidades entre amigas e a admiração homossexual por outras. O processo de desenvolvimento dos mangás *shojo* fez com que as mulheres, com o passar dos anos, não fossem mais o seu único público-alvo, pois as histórias escritas por elas superaram as limitações etárias e o abismo entre os gêneros.

[...] O fato de elas gozarem de tamanha independência criativa e sucesso pode ser uma surpresa para os que se acostumaram a pensar que todas as mulheres japonesas são e sempre foram criaturas submissas de um sistema patriarcal opressivo. Essa impressão foi criada nas mentes ocidentais no século XIX, quando cortesãs e gueixas foram celebradas no exterior em gravuras, livros e exposições, numa onda de “japonismo”, e em projeções ocidentalizadas masculinas como *O Mikado*, de Gilbert e Sullivan, e *Madame Butterfly*, de Puccini. Essa visão das mulheres japonesas não só está ultrapassada nos dias de hoje como ignora seu status histórico e seu papel na sociedade japonesa. (GRAVETT, 2006, p. 78).

No entanto, como já dito, ainda no início década de 1960, o mangá *shojo* era criado por homens e suas histórias, bem como seu estilo, tinham como base a imagem passiva das mulheres, promovida pelos estereótipos difundidos nas então misóginas revistas para rapazes. Foi exatamente por essa imagem cristalizada a respeito do universo feminino que as mulheres lutaram para assumir o controle da produção das revistas femininas, a fim de criar algo que viesse realmente ao encontro de seus anseios. As mulheres mudaram o tom discriminatório que era uma constante nos mangás femininos. Um bom exemplo é o *shojo* da

Princesa Safiri:

[...] A princesa *Safiri* nasceu com uma alma de menina e outra de menino, mas, para assumir seu lugar como herdeira do trono, teve que se disfarçar de homem. Ela ficou conhecida como *Ribon no Kishi* (literalmente “cavaleiro de lacinho”) ou, no ocidente, pelo apropriado título de “Princesa Cavaleiro”. Ao forçá-la a esconder sua natureza feminina e seu amor por um belo príncipe encantado, Tezuka criou um refinado universo de ambiguidade. Ele parece ter compreendido a identificação que muitas meninas devem ter sentido com essa princesa que se passava por um jovem audacioso. Porém, no final de seu conto de fadas, Tezuka fez com que a alma masculina dela fosse removida e assim, “totalmente mulher”, ela pode se casar com seu príncipe e viver feliz para sempre. Sua “princesa cavaleiro” não era nenhuma rebelde feminista, mas foi um ponto de partida mágico para as garotas e as ambiguidades sexuais que se tornariam características do mangá *shojo*. (GRAVETT, 2006, p. 81).

Além disso, o ato de romper com a convenção vigente de mostrar apenas o amor heterossexual nos mangás, fez do *shojo* um gênero de mangá revolucionário. Autoras como *Moto Hagio* e *Keiko Takemiya* criaram algumas histórias melodramáticas que tinham protagonistas masculinos, na verdade um elenco totalmente masculino, embora fossem bastante feminilizados, muitas vezes andróginos, com cílios e cabelos longos. As paixões eram arrebatadoras e havia de tudo, desde cenas de sexo, sempre retratadas artisticamente como se fossem motivadas por um desejo ou sentimento mais romântico, até declarações profundamente comoventes de puro amor. Isso era tudo o que não havia nos mangás *shonen* para rapazes.

Essas histórias homossexuais masculinas, escritas originalmente para mulheres, atraíram leitores homossexuais masculinos, alargando o público dos mangás *shojo*. As histórias de amor entre meninos tornaram-se um item básico nos mangás comerciais para meninas e foco de revistas especializadas:

[...] Tudo começou com a revista *June*, em 1978. Desde então as mulheres, e alguns poucos homens, desenvolveram o gênero *shojo* em várias direções, do trágico ao *trash*: vampiros imortais adolescentes, ficção científica ao estilo *Solaris*, o amor não correspondido de um ladrão milionário, a dureza dos procedimentos da polícia de *Nova York*, docudramas sobre AIDS, uma sátira amalucada sobre um guarda-costas gay ao estilo *James Bond* e versões revisionistas cuidadosamente pesquisadas da história japonesa. Ao incorporar o romance gay a uma história de guerra do tráfico ao estilo dos meninos, uma mulher, *Akimi Yoshida*, manteve meninos e meninas lendo seu *Banana Fish* por dez anos. (GRAVETT, 2006, p. 84).

Mas por que esses garotos e jovens homossexuais têm um apelo tão forte para as desenhistas japonesas? Os motivos parecem ser tão variados quanto suas leitoras. Uma delas, *Kazuko Hohki*, membro da banda de rock *Frank Chickens*, tem uma teoria segundo a

qual as mulheres no Japão “[...] estão desiludidas e entediadas com os relacionamentos homem-mulher, em que os papéis sexuais são ainda muito fixos. Elas procuram um novo romance no qual nenhum dos parceiros tem que fingir ser mais fraco que o outro.” (GRAVETT, 2006, p. 84).

Gravett (2006) sugere que esses meninos proporcionam um meio seguro para as garotas fantasiarem sobre o sexo oposto sem competir com outra presença feminina. Nas histórias *shojo*, um parceiro masculino é frequentemente mais afeminado que o outro, e algumas garotas podem se identificar mais fortemente com um ou outro papel. Outra interpretação sugere ainda que: “[...] Esses garotos na verdade são vistos como meninas disfarçadas, como atrizes de Takarazuka, e assim permitem às leitoras fantasiar de forma segura sobre sentimentos entre pessoas do mesmo sexo.” (GRAVETT, 2006, p. 85). As histórias de amor entre rapazes são somente um dos muitos gêneros e estilos do mangá. O que frequentemente apresentam como característica é a ficção esclarecedora quanto às pressões e os prazeres de indivíduos vivendo à sua maneira e nem sempre como a sociedade espera.

1.1.5 O Gênero *Hentai*: A Perversão do Mangá

[...] O leitor que tem gosto sexual considerado perverso lê os *hentais*. O termo quer dizer anormal, pervertido. (LUYTEN, 2000, p. 187).

O termo *hentai* significa “pervertido” e corresponde aos mangás que contém sexo explícito. Ainda que os demais gêneros também façam referências à sexualidade, o *hentai* carrega aquilo que é considerado, sob determinado aspecto, como comportamento desviante e anormal na cultura sexual japonesa. Sua circulação é proibida no Japão, por legislação específica que o rege. No entanto, isso não é um fator que o afastou do cotidiano japonês, muito pelo contrário, os japoneses criaram diversas estratégias para fazer do *hentai* um hábito comum, ainda que considerado pervertido.

A legislação japonesa, conforme já foi citado, proíbe a circulação de quadrinhos que contenham imagens explícitas dos pelos pubianos, bem como faz uma recomendação de não expor “diretamente” os órgãos sexuais. Entretanto, apesar da rígida posição, a lei tem uma brecha questionável, pois apenas os *hentais* impressos nacionalmente são proibidos. Todo e qualquer material importado não possui restrições, por ser considerado *gaijin* (estrangeiro). O que ocorre, em realidade, é que os *hentais* sempre foram produzidos no Japão, mas seus produtores tem o cuidado de publicá-lo em editoras estrangeiras, camuflando

a origem dos quadrinhos e burlando a legislação. Por se tratar de material “importado”, a regra dos pelos pubianos é afrouxada. Sobre os *hentai*, Rosa afirma:

[...] Absorvendo as características próprias dos mangás tradicionais, as histórias pornográficas ganharam mais vida, porque mostram os desejos sexuais reprimidos de um mundo complexo, que convive sob forte pressão social e sexual. Quem compra um *hentai* o faz, primeiramente, porque gosta de histórias em quadrinhos, sabe ler e entender a linguagem dos mangás e gosta do tema. (ROSA, 2005, p.3).

O surgimento do *hentai* data da era *Edo* (1603-1868), e tem uma clara relação com as características do *shogunato*. Os haréns, comuns ao período, eram espaços onde os *shoguns* podiam saciar seus desejos sexuais utilizando-se de várias mulheres. Tal ambiente foi um cenário primoroso para que artistas da época criassem as primeiras caricaturas eróticas da história do Japão.

[...] Os nobres, cada vez mais entediados, empenhavam-se no *iro*, ou jogos eróticos. O *shogum* possuía um verdadeiro harém, ele podia dormir com uma mulher diferente a cada dia do ano. As cortesãs, por sua vez, renegadas a ter o *shogum* uma vez por ano, ou a cada dois anos, se satisfaziam com outras mulheres ou se contentavam em se masturbar com desenhos ou livretos de sexo (*shunga*) que circulavam na surdina nos corredores do palácio. Foram os primórdios do *hentai*. (ROSA, 2005, p. 7).

O *hentai* tem características muito peculiares, calcadas ainda nos vestígios das práticas do *shogunato*. Temas como estupro, submissão feminina, humilhação, incesto, pedofilia e poligamia são constantes nestas histórias pornográficas. A forma como os japoneses lidam com isso é que configura um contraponto interessante, pois, apesar do rígido estatuto moral dos japoneses, os *hentai* são muito populares.

[...] O *hentai* está profundamente conectado à infância, quando as emoções são vibrantes e mais simples. Nesse período não é preciso explicar o porquê de brincar “de médico”, você apenas faz e está acabado. É um impulso, um desejo. (ROSA, 2005, p. 5).

Situações como estupro ou abuso sexual de menores são frequentemente retratadas nos *hentais*. Não pretendo, aqui, esgotar tão polêmico fato, embora, faz-se necessário compreender em que nível social encontra-se essa “tendência” e o apreço pelo mangá pornográfico e suas especificidades no Japão.

Figura 7 - Hentai simulando cena de sedução com criança



Rosa (2005) aponta no sentido de que o japonês é um indivíduo extremamente focado no trabalho, estressado pelo convívio exacerbado com as pressões da competição e do sucesso profissional. Utilizar-se do sexo como uma “válvula de escape” seria, então, uma situação plausível, desde que se manifeste no cotidiano da vida privada, sem ferir a coletividade. Desta forma, o ato de ler um *hentai* pode ser equiparado com uma simples leitura de outro gênero de mangá, desde que o japonês o faça em segredo.

E esta é uma premissa da leitura do *hentai*: a discrição. Se os mangás de outros gêneros são vendidos livremente nas bancas de jornais japonesas, o *hentai* é rodeado por uma “aura” de vida privada. Os japoneses costumam comercializá-lo em máquinas eletrônicas, como as de café ou refrigerante, isso isenta o japonês do constrangimento da aquisição de um *hentai*, ao passo que o torna ainda mais popular e acessível aos adolescentes e crianças japonesas.

[...] O japonês parece encarar a vida como um desafio extremo. Se, durante o dia, trabalha duzentas horas a mais por ano do que os europeus e norte-americanos, à noite também agita muito mais. Tokyo *by night* ultrapassa Nova York, Londres e Paris. O bairro *Kabuchichô* e *Yoshiwara*, entre muitos outros, são o território do amor e do sexo. Neles, solteiros e casados podem alugar quartos minúsculos, em virtude do pouco espaço urbano, para viver suas aventuras eróticas. Bares eróticos também são muito comuns, onde o cliente pode pagar muito pouco e aproximar-se de uma grande parede cheia de furos, por onde introduz seu pênis para receber uma felação rápida e anônima. Em verdade, o cliente nunca saberá se recebeu o serviço de um homem ou de uma mulher, de uma pessoa jovem ou idosa. Pouco importa, o que ele quer é vivenciar uma fração do que leu nos seus *hentai* favoritos. Pode-se dizer que a história sexual do Japão é diversa e complexa. (ROSA, 2005, p. 18).

Se os mangás *shonen* e *shojo* podem representar o cotidiano “público” e “social” de um japonês, o *hentai* pode representar o cotidiano oculto, privado e do plano dos

desejos. Contudo, vale ressaltar que o *hentai* possui uma característica muito peculiar: o apelo misógino. As nuances consideradas como “originais” no *hentai* são tratadas muito seriamente, tanto que existe uma espécie de “código de posturas”, elaborado pelos editores de revistas do gênero, acerca do conteúdo das histórias.

Quadro 1 - As convenções do *hentai*

<i>Convenções do Hentai</i>	
01	Em qualquer <i>hentai</i> as mulheres são bissexuais, se elas afirmam o contrário, basta que se encontrem numa situação romântica para ver o que acontece.
02	Todas as mulheres podem aguentar um pênis de qualquer tamanho, mesmo que esteja envolvida na situação uma virgem de treze anos de idade e um demônio com um pênis de um metro e meio de comprimento e vinte centímetros de diâmetro. O órgão não só irá penetrá-la, como também a deixará contente.
03	Estupros serão permitidos, mas, qualquer tipo de sexo forçado deverá causar muita dor e, logo após duas páginas, deverá ser apreciado pela vítima até que ela comece a pedir por mais.
04	Incestos são permitidos.
05	Orgias são permitidas.
06	As únicas pessoas que não podem ser representadas são mulheres gordas ou velhas e homens gays. Eles devem ser abordados para propósitos cômicos.
07	Todas as mulheres no <i>hentai</i> têm orgasmos.
08	Todos os homens no <i>hentai</i> são capazes de satisfazer de três a dez mulheres de uma só vez.
09	No <i>hentai</i> , as mulheres não engravidam e ninguém pega doenças sexualmente transmissíveis.
10	Todas as mulheres devem gostar de sexo anal, sem exceção.
11	Professoras são as mulheres mais lascivas, taradas e sexualmente doidas de todo o mundo.
12	Garotas de uniforme escolar terão sexo de alguma maneira, a menos que elas estejam acima do peso e sejam utilizadas como uma personagem de gozação.
13	As preliminares são um mito. Preliminares ruins deverão ser o padrão do <i>hentai</i> .
14	Preservativos são sempre desnecessários.
15	O rompimento do hímen nunca deterá uma mulher de completar a relação sexual, mesmo se isso causar uma dor insuportável.

Fonte: Rosa (2005, p. 76)

Convém salientar, ainda, a importância de considerar as diferenças conceituais sobre a pornografia no ocidente e no oriente. A sexualidade no Japão é encarada de forma reservada, todavia, sem uma noção de pecado e impureza semelhante à existente entre as civilizações ocidentais. Ao passo que no Ocidente o sexo é pensado como um elemento essencial na própria construção dos indivíduos, na cultura japonesa o sexo ocuparia um papel importante, mas não tendo o mesmo peso moral que lhe é atribuído no Ocidente. Lá ele é encarado como mais uma necessidade, não como algo extraordinário.

[...] Embora haja um estilo de quadrinho pornográfico, o chamado *hentai* – denominação que cobre um espectro amplo de trabalhos com abordagens com diferentes ênfases e características – as revistas em quadrinhos em geral primam por um erotismo que soa exagerado para os ocidentais. Como o sexo não seria visto como algo que é potencialmente perigoso, mas sim como complementar e necessário, o prazer é procurado e praticado. (LOURENÇO, 2009, p.172).

Os japoneses lidam com a sexualidade de uma maneira consideravelmente diversa da que caracteriza o ocidente. A constante figuração de fortes doses de sensualidade, bem como de tensões homoeróticas nos mangás, surge como algo ameaçador para sociedades acostumadas ao tom pueril e ingênuo dos gibis tradicionalmente voltados ao público infanto-juvenil. É necessário atentar, também, para o fato de que esse público está vivendo o que é considerado, pelos ocidentais, como um momento de construção da sua individualidade, o que aumenta o receio de uma sociedade ocidental temerosa dos efeitos que esse material possa ter sobre a personalidade de seus jovens.

[...] Os japoneses não condenam a auto-satisfação. Não são puritanos. Consideram os prazeres físicos bons e dignos de serem cultivados. Daí serem procurados e apreciados. Entretanto, precisam ser contidos no devido lugar. Não devem misturar-se aos assuntos sérios. Como qualquer outro “sentimento humano”, consideram o sexo de todo bom ocupando um lugar secundário na vida. Nada há de mal nos “sentimentos humanos” e, portanto, não há necessidade de ser moralista quanto aos prazeres do sexo. (BENEDICT, 2002, p. 151-152).

Há, portanto, um desnível no que se refere à forma como os japoneses lidam com a sexualidade, se comparada à maneira como esse tema é tratado nas sociedades ocidentais em geral. Os comportamentos nipônicos sofreram influência ocidental na segunda metade do século XIX, quando dos primeiros contatos com as potências ocidentais.

[...] As autoridades japonesas se empenharam em evitar críticas ocidentais aos hábitos populares que parecessem, pelos padrões correntes ocidentais, incivilizados. Tentaram introduzir vigorosas regulamentações em duas questões novas. O homossexualismo nunca fora grande problema na cultura japonesa, mas em 1873, no ápice das reformas de ocidentalização, o governo passou uma lei impondo prisão de noventa dias a quem participasse de atividades homossexuais. A medida foi logo relaxada, quando os entusiasmos pelo ocidente se atenuaram; o crime foi abolido em 1883 e substituído por uma vaga discriminação de “atitude indecente” e as manifestações de afeto entre homens foram mais uma vez toleradas. (STEARNS, 2007, p. 175).

Entretanto, a constante presença da pornografia nas obras da indústria

cultural japonesa está inserida nas tradições culturais nipônicas. Esse material chega ao ocidente e pode ser visto como um exemplo de liberdade exacerbada no trato com o corpo ou de respeito à diversidade sexual, porém, ele não é necessariamente produzido com essa intenção. Basta lembrar que essa liberalidade no que diz respeito à sexualidade já foi combatida vigorosamente.

[...] Os esforços para impor novos controles da família sobre a sexualidade foram mais sérios. Enquanto os códigos sexuais da classe alta sempre tinham sido estritos, o comportamento popular, tanto urbano quanto rural, era mais espontâneo, com considerável atividade sexual antes do casamento (curiosamente, o xintoísmo tinha deusas com vários parceiros sexuais). Com a reforma, a classe alta tradicional, a moralidade confuciana e o exemplo da era vitoriana no ocidente, com suas condenações oficiais a qualquer liberdade sexual se combinaram para produzir um novo código sexual, em parte para evitar comentários ocidentais embaraçosos sobre a moral japonesa. (STEARNS, 2007, p. 175).

A pornografia produzida no oriente produz um quadro ambíguo quando alcança o ocidente, onde há uma contenção sexual controlada por restrições moralistas. Um dos temas que preocupam a sociedade ocidental é justamente o da forte sexualidade presente no material exportado pelo Japão. Isso é bastante visível, bastando observar capas de alguns mangás, prestar atenção ao traço dos corpos das personagens dos jogos eletrônicos e ver como em muitos quadrinhos há muitas adolescentes em indumentária minimalista ou em situações ousadas.

[...] São comuns histórias eróticas com personagens entre 12 e 17 anos – mas no Japão histórias desenhadas não são consideradas pedofilia, pela única razão dos personagens ali apresentados não existirem de verdade. Existe uma clara distinção na mente oriental daquilo que é real do imaginário, daí estas histórias serem publicadas sem problema. (ROSA, 2005, p. 34).

1.1.6 O Gênero *Yaoi*: Um Estranho no Ninho

O surgimento do *yaoi*, assim como o *hentai*, ocorreu durante o período *Edo* (1603-1868), e também 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 gênero do mangá com foco nas relações homossexuais, desenhado majoritariamente por mulheres.

[...] 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, até mesmo os *hentai* são mais tolerados pela sociedade japonesa. 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 a característica mais relevante para a minha pesquisa sobre os jogadores de *yaoi*: a colaboração do público leitor em produzir novas histórias e resignificar outras.

Os mangás comerciais destinados às jovens acentuam o romantismo cor-de-rosa, e tendem a considerar suas leitoras como cinderelas à espera paciente de seus príncipes encantados. É essa ruptura entre os mangás comerciais e a expectativa das leitoras que explica, em grande parte, a razão de as adolescentes se voltarem para os mangás *yaoi*. Aqui há um contraponto de estereótipos. Os meninos podem ser fisicamente belos e as meninas potencialmente viris, o que não ocorre sem uma certa ironia. Nos *fanzines*, por exemplo, é comum que os leitores favoreçam essa inversão a partir de personagens clássicos de outros gêneros.

O conteúdo dos mangás *yaoi* revela um aspecto: nele, as mulheres homossexuais (ao dialogar com um universo homossexual masculino representado nestes mangás) podem exprimir que a maternidade, a vida de casal e o modelo de relação proposto pela sociedade japonesa não as faz sonhar. Essa vida é incompatível com o desejo de liberdade que experimentam. Ao escolher personagens masculinos homossexuais, fica

evidente que para elas não é nem “estranho” nem perverso mergulhar no mundo das relações masculinas. É uma espécie de fascinação pelo inexperimentável ou por nuances de fundo histórico.

[...] As satisfações homossexuais também fazem parte dos sentimentos humanos tradicionais. No Japão antigo constituíam os prazeres autorizados de homens de posição elevada tais como os samurais e os sacerdotes. (BENEDICT, 2002, p. 159).

Ressalvadas as possíveis idiossincrasias entre os gêneros *shonen*, *shojo*, *hentai* e *yaoi*, propus, até aqui, retracar um panorama fundamentalmente informativo, embora não explorando o potencial debate acerca de suas questões de gênero e sexualidade. O objetivo foi situar o leitor no campo histórico dos mangás. Adiante, tratarei da rede de leitores e fãs “militantes”, conhecidos como *otaku*.

1.2 *Otaku*: POR UMA VIDA EM QUADRINHOS, NA PRÁTICA

[...] O termo *otaku* é muito utilizado, recentemente, nos mangás, como sinônimo de fanático. O *otaku* do mangá pode ter conotação positiva ou negativa, dependendo do caso e do grupo de aficionados, perdendo o sentido original, bastante formal, de *otaku*, que significa “a vossa casa” em japonês. (LUYTEN, 2000, p. 187).

Os *otaku* estão relacionados ao fenômeno dos *fanzines*, que nasceram da necessidade destes leitores fãs de suplementarem a produção dos quadrinhos comerciais voltados à massa. A maioria desses autores são, antes de tudo, leitores desses mesmos mangás que, pouco a pouco, pegaram no lápis para exprimir seu próprio universo fantasioso e começaram a vender suas produções, destinadas a um pequeno círculo de leitores com os quais o desenhista tem uma relação quase pessoal. Não por acaso os *otaku* são denominados como uma comunidade.

O termo *otaku*, originalmente, é uma forma de cumprimento japonesa muito íntima e utilizada apenas entre amigos e familiares. Essa acepção referida aos fanáticos por mangás foi utilizada pela primeira vez em 1983 pelo famoso ensaísta japonês Nakamori Akio, em um artigo publicado na revista de histórias em quadrinhos para adultos, *Buricco*. Todavia, o termo continua alvo de muita especulação, por vezes compreendido como algo positivo e, na maioria dos casos, pejorativamente.

A despeito da carga pejorativa do termo, os *otaku* são diretamente ligados ao uso das tecnologias de comunicação multimídia. Ficaram estigmatizados como “garotos urbanos” e anti-sociais, atrelados às tecnologias de comunicação via internet, sobretudo das

contemporâneas redes sociais, por onde têm, inclusive, estabelecido e mantido seus relacionamentos sociais e afetivos. Além, é claro, das diversas nuances que a questão pode suscitar.

[...] O termo *otaku* foi usado pela primeira vez em 1983, por Nakamori Akio, para se referir aos jovens que viviam isolados, com hobbies exóticos, mantendo contatos virtuais com a realidade, interagindo apenas com outros com hobbies e comportamentos semelhantes. A palavra *otaku* remonta a uma forma de tratamento impessoal e ao espaço da casa. (LOURENÇO, 2009, p. 53).

É, aliás, sintomático, que as mensagens das redes eletrônicas e a internet sejam seu meio privilegiado de comunicação, onde os *otaku* aparecem majoritariamente com pseudônimos. A constituição dessas redes leva à criação de uma verdadeira cultura *underground*, com suas referências, seus pontos de encontro, sua legenda e linguagem. O *otaku* é aquele fã de mangás que se tornou uma espécie de exegeta no assunto e, neste sentido, os fãs de *yaoi* são particularmente interessantes por conta do volume de seus *fanzines* produzidos. Alguns deles muito famosos no Japão e no Brasil (sobretudo a partir dos anos 1990), como *Ai no Kusabi*, *Boku no Pico* e *Gravitation*.

[...] Os *otaku* (nerds) são conhecedores fanáticos de algum assunto obtuso, que podem variar de torcedores alucinados de algum esporte, ou colecionadores maníacos de objetos incomuns, a jogadores viciados de videogames, mas geralmente são fãs doentios de tokusatsu (filmes de monstros e heróis uniformizados), animês e mangás, e que em comum possuem a característica de não conseguirem relacionar-se socialmente com pessoas que não compartilhem do mesmo ramo ou grau de conhecimento específico. (SATO, 2007, p. 21).

O *otaku* é capaz de enxergar o objeto de sua paixão por todos os ângulos possíveis. Ao ler um mangá, não basta abandonar-se a uma leitura passiva, também é necessário ter mais que olhos de espectador, é preciso colocar-se na pele do realizador, do crítico e até do produtor. É apenas ao enxergar a obra sob todos esses aspectos que o *otaku* poderá afirmar, com segurança, sua admiração. A internet foi o meio privilegiado para essa experiência multissensorial e multimídia. Essa ambiência múltipla dos *otaku* é o que trato adiante.

1.2.1 Os Múltiplos Espaços dos Mangás e *Otaku*: Televisão e Ciberespaço

Talvez, antes de passar ao fenômeno *otaku* no Brasil, se faça necessário pensar o caminho que o mangá fez ao difundir-se no Ocidente. O fascínio pela cultura oriental está presente ainda nos dias atuais, basta reparar na indumentária indiana presente nas ruas e nas tatuagens com ideogramas japoneses na pele dos braços de homens e mulheres. Esse fascínio pode ser considerado como um dos sinais da grande presença de material produzido pela indústria cultural de origem oriental como os filmes de ação chineses e os desenhos animados japoneses¹⁰.

Formalmente, a presença nipônica no Brasil remonta ao início da imigração japonesa. Esses imigrantes vieram para terras brasileiras em busca de melhores condições de vida, mantendo, todavia, o retorno ao Japão como perspectiva em médio prazo. Entretanto, as discussões a respeito da imigração japonesa para o Brasil têm uma origem muito mais antiga, remontando à segunda metade do século XIX. Havia intensos debates sobre a vinda de trabalhadores orientais, inicialmente chineses. Tal imigração era vista como uma possibilidade para a substituição da mão de obra escrava e negra.

[...] O questionamento sobre a pertinência, ou não, de se aceitar imigrantes orientais (no caso, oriundos da China), tinha sua remota origem na iniciativa de D. João VI de trazer chineses para a produção de chá. Por não ter alcançado êxito e nem continuidade, esse reduzido contingente de chineses não chegou a ter grandes efeitos na construção de uma imagem definida desse grupo de imigrantes frente à população brasileira. Porém, o governo brasileiro, desde a extinção do tráfico negreiro em 1850, tinha demonstrado interesse em atrair europeus para, além de clarear a população mestiça do Brasil, substituir a mão-de-obra negra no cultivo dos cafezais. Reavivou-se assim o interesse pela imigração chinesa. (LOURENÇO, 2009, p. 81).

Essa imagem “contaminou” parcialmente a questão da pertinência de se aceitar imigrantes japoneses. A visão inicial que se tinha do Japão era relativamente imprecisa, porém o fascínio que adquiriu, em fins do século XIX, contribuiu para que a representação preconceituosa atribuída aos chineses não se consolidasse sobre os japoneses. O fascínio que os *otaku* sentem pelos bens culturais vindos do Japão não é algo inédito na história brasileira e mundial. Bem antes, quase cento e cinquenta anos atrás, o exotismo do Japão alcançou a Europa e, posteriormente todo o Ocidente. A fascinação crescente na Europa pela arte, indumentária e costumes japoneses contribuiu para a construção ocidental de um Japão exótico e misterioso.

¹⁰ Esse fascínio pelo Oriente pode ser compreendido pela ideia de orientalização do Ocidente, proposta por Campbell (1997).

[...] Foi o caráter estético da cultura japonesa, amplamente desenvolvida durante os anos de isolamento do “país da cerejeira”, que começou a chamar a atenção na Europa e nos Estados Unidos. Esse olhar diferenciado deu origem a um movimento que ficou conhecido como Japonismo. Este, sob o ponto de certos aspectos artísticos e culturais, atribuía aos japoneses determinadas características positivas. (LOURENÇO, 2009, p. 82).

Assim, uma saída para a falta de mão de obra nas plantações de café de São Paulo foi a vinda de imigrantes japoneses. Com isso, em 1895 (já no Brasil republicano), os governos brasileiro e nipônico assinaram o Tratado de Amizade. Com a assinatura de um acordo diplomático entre Japão e Estados Unidos formalmente encerrando a emigração japonesa para os EUA, em 1908, um acordo com o governo do estado de São Paulo transformou o Brasil em novo destino da emigração japonesa. “[...] Foi em 1912 que os imigrantes japoneses começaram a residir na Rua Conde de Sardezas, local que seria a pedra fundamental do Bairro da Liberdade, ainda hoje a maior colônia de imigrantes japoneses do mundo, fora do Japão.” (LOURENÇO, 2009, p.85).

Seguindo os passos da argumentação de Lourenço, é simples perceber como São Paulo tornou-se o núcleo da concentração de imigrantes japoneses no Brasil, difundindo a cultura nipônica. Como centro de cultura japonesa, o bairro começa a comercializar todo o sortimento de artigos japoneses, da culinária até a arquitetura. Ainda segundo o autor, é certo que tal processo de difusão cultural não foi diferente com os mangás, que foram largamente importados do Japão por iniciativa dos comerciantes do bairro.

Todo o processo de internacionalização do consumo que se seguiu durante o século XX serviu para consolidar os hábitos culturais japoneses não apenas em São Paulo, mas em todo o território brasileiro. No entanto, foi com a televisão que o mangá ganhou força total em terras brasileiras. “[...] No Brasil, as animações televisivas baseadas em mangás existem desde o início dos anos 1980, quando algumas emissoras iniciaram a exibição de seriados como *Speed Racer*, *Zillion*, *Candy Candy*, *Jaspion*, *Changeman* e *Jiraiya*, dentre outros.” (LUYTEN, 2000, p. 142). Grande parte destes animes foi exibida pela extinta TV Manchete, e que vieram de carona com os pioneiros – no Brasil – *National Kid* e *Ultraman*, televisionados desde a década de 1960 na igualmente extinta TV Tupi. Contudo, foi somente na década de 1990, com o seriado *Os Cavaleiros do Zodíaco*, que a animação japonesa começou a aumentar significativamente sua presença no Brasil. Este sucesso abriu portas para outras animações como *Sailor Moon* e *Dragon Ball*. Já em meados dos anos 2000, é notável o fenômeno que diz respeito ao fluxo migratório deste universo quadrinístico e televisivo para as redes sociais.

O site Orkut, neste sentido, foi um campo de pesquisa fundamental. O quadro 2, abaixo, apresenta o universo das comunidades observadas na pesquisa.

Quadro 2 - Universo de comunidades do Orkut pesquisadas

<i>Título da Comunidade</i>	<i>Categoria</i>	<i>Criação</i>	<i>Membros</i>
Agência de Namoro Anime e Fake	Romances e Relacionamentos	28/02/2007	45.882
Cidade Anime Fake	Jogos	06/01/2008	22.249
Quero Viver um Amor de Anime	Romances e Relacionamentos	06/04/2006	10.271
Otakus Dominam o Orkut	Pessoas	23/08/2005	8.764
Universo Hentai	Artes e Entretenimento	02/10/2010	3.834
Motel da Cidade Anime Fake	Jogos	25/03/2008	3.387
Motel do Prazer New World	Romances e Relacionamentos	22/02/2008	3.290
Fakes Pervertidos	Outros	20/12/2010	2.904
Bar Anime Clube Fake	Artes e Entretenimento	03/01/2007	2.486
Eu Gosto de Dar - Fake Anime	Artes e Entretenimento	27/04/2007	1.892
Fakes Encalhadas	Romances e Relacionamentos	21/05/2006	735
A Vantagem do Fake	Pessoas	05/03/2011	542
Mangá e Anime Yaoi	Artes e Entretenimento	30/08/2008	490

Fonte: Orkut. Dados de 24/01/2013.

Minha inserção em campo iniciou-se quando identifiquei a existência, no Orkut, destas comunidades de usuários com perfis de personagens dos mangás. Essas comunidades 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 da comunidade. 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 líder¹¹ (pai de todos). Ele poderá ser amigo, filho, irmão, etc. Minha imersão neste universo dos jogos e algumas considerações acerca dos fluxos de subjetividades dos jogadores serão apresentadas no capítulo a seguir.

CAPÍTULO 2

JOGAR O JOGO: SOCIABILIDADES NO CIBERESPAÇO E NA CIDADE

[...] 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

¹¹ Aqui me refiro ao líder do clã, e não ao dono da comunidade.

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)

2.1 JOGADORES DE *Yaoi* NO ORKUT: AS PRINCIPAIS COMUNIDADES

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.

Neste capítulo irei relatar a minha experiência etnográfica, realizada enquanto participante observador, em algumas comunidades do Orkut e em alguns espaços físicos na cidade de Vitória. Não obstante, antes de relatar minha experiência como jogador e, posteriormente, como incipiente antropólogo, preciso salientar que esta observação em campo relaciona-se com o contexto apresentado no primeiro capítulo deste trabalho, no qual tentei traçar um breve panorama histórico acerca dos gêneros do mangá. O objetivo, até então, concentrou-se em compreender o lugar do *yaoi* na história dos mangás. 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 e, posteriormente, em encontros físicos.

Tudo começou quando encontrei algumas comunidades de *otaku*, das quais tive interesse pessoal em participar, conforme relato na introdução deste trabalho. Contudo, como as maiores delas eram povoadas apenas por perfis *fakes*, precisei inicialmente criar um perfil que correspondesse aos correntemente utilizados pelos nativos. Minha participação iniciou-se de forma muito despreziosa e levei por volta de quatro meses para conseguir adicionar alguns usuários com quem mantive os primeiros contatos e que me indicaram outras comunidades para participar¹². Ingressei efetivamente em treze comunidades e, para viabilizar este trabalho, mantive um recorte empírico no qual considerei apenas as duas comunidades mais populosas e mais movimentadas. São elas: “Agência de Namoro Anime Fake” e “Cidade Anime Fake”.

¹² Agência de Namoro Anime e Fake, Cidade Anime Fake, Quero Viver um Amor de Anime, Otakus Dominam o Orkut, Universo Hentai, Motel da Cidade Anime Fake, Motel do Prazer New World, Fakes Pervertidos, Bar Anime Clube Fake, Eu Gosto de Dar - Fake Anime, Fakes Encalhadas, A Vantagem do Fake, Mangá e Anime Yaoi.

2.1.1 As Comunidades “Agência de Namoro Anime Fake” r “Cidade Anime Fake”

[...] Para as identidades que geralmente não correspondem à mesma vivida fora da rede social, usa-se o termo inglês *fake*. Numa tradução rápida *fake* quer dizer falso. Essa palavra geralmente é utilizada para denominar contas ou perfis usados no Orkut, que ocultam a identidade offline de um participante. (COUTO, 2010, p. 23).

A comunidade “Agência de Namoro Anime Fake” foi criada em 28/02/2007 e conta, atualmente¹³, com 45.799 membros. É do tipo moderada, ou seja, o ingresso de um novo usuário precisa ser aprovado por um dos moderadores da comunidade. Para ingressar, no entanto, é necessário que o solicitante tenha um perfil *fake*, baseado em alguma personagem de mangá, seja com uma imagem original ou criada pelos próprios usuários. A comunidade está classificada, pelo proprietário, na categoria “romances e relacionamentos” e seu conteúdo é visível apenas por membros. Abaixo, a descrição que se encontra na página principal da comunidade:

[...] Sejam bem-vindos a Agência de Namoro Anime Fake, uma comunidade onde tudo pode acontecer! Pois, além de uma agência de namoro, aqui os membros tem total liberdade para fazer tópicos com temas e assuntos variados, trazendo sempre novidades para que a comunidade fique com a cara do... [*sic*]. (Orkut, Agência de Namoro Anime Fake).

Todos os membros possuem perfis baseados nos mangás, embora, eventualmente, alguns revoltosos atualizem seus perfis, postando fotos reais, o que é condenado pelos moderadores e é motivo para expulsão.

Já a comunidade “Cidade Anime Fake” foi criada em 06/01/2008 e conta, atualmente¹⁴, com 22.200 membros, dos quais muitos também são membros da comunidade “Agência de Namoro Anime Fake”. Também é do tipo moderada, mas seu conteúdo é visível por não-membros e está classificada pelo proprietário na categoria “jogos”. Em sua descrição:

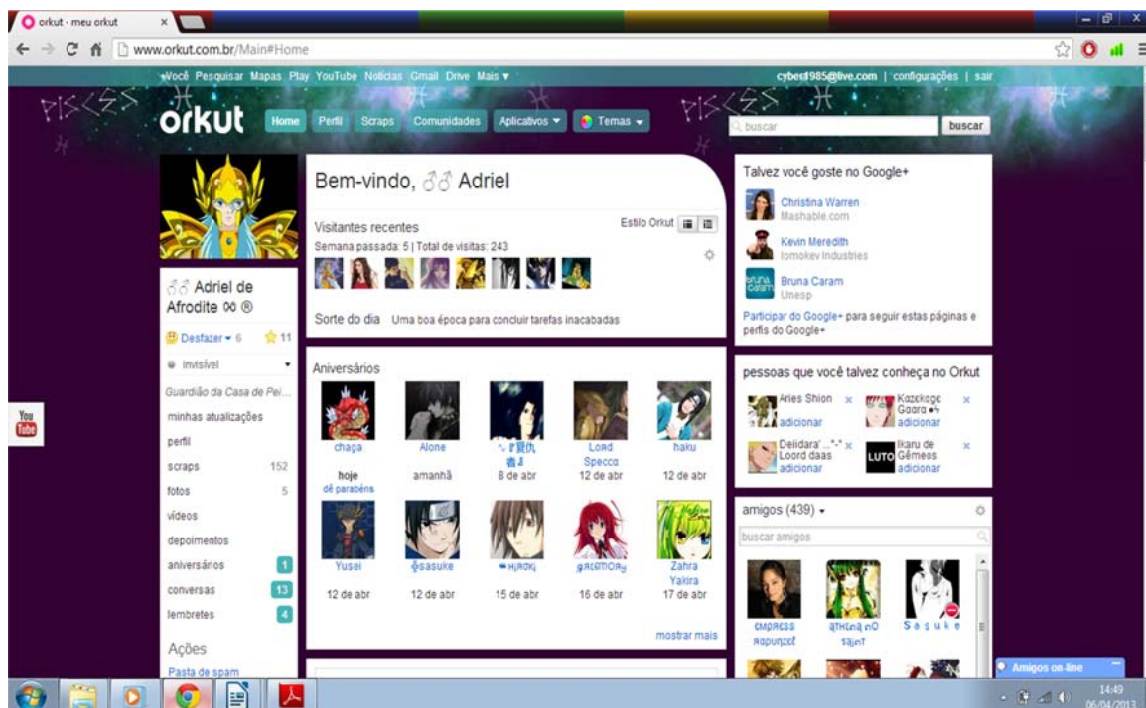
[...] Somos nós que fazemos dessa cidade a melhor de todas as cidades. Felicidade, festa, relacionamentos, amor e alegria é o que mais vem acontecendo nesse lugar que está cada vez melhor. (Orkut, Cidade Anime Fake).

Construí um perfil *fake* e o nomeei como “Adriel de Afrodite” utilizando uma personagem do mangá *Os Cavaleiros do Zodíaco*.

¹³ <http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=28499304>. Acesso em 16/02/2013, às 15:45.

¹⁴ <http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=46826614>. Acesso em 16/02/2013, às 16:25.

Figura 8 - Adriel de Afrodite, meu perfil *fake* para esta pesquisa.



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, das quais tratarei de forma mais aprofundada adiante.

Por ora, vale ressaltar que a personagem utilizada como base para construir Adriel carrega tais contradições. No mangá original, Afrodite era andrógina e com traços 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*¹⁵, 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 e 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

¹⁵ 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/. Acesso em 10/06/2013, às 12:05.

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 e 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 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 rede¹⁶ e no RPG¹⁷, 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

¹⁶ 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.blogspot.com.br/>. Acesso em 25/05/2013, às 23:42.

¹⁷ 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 de regras predeterminado, 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.

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 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 pra 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.

2.1.2 Nos Porões das Comunidades: Os Clãs e as Noções de Parentesco

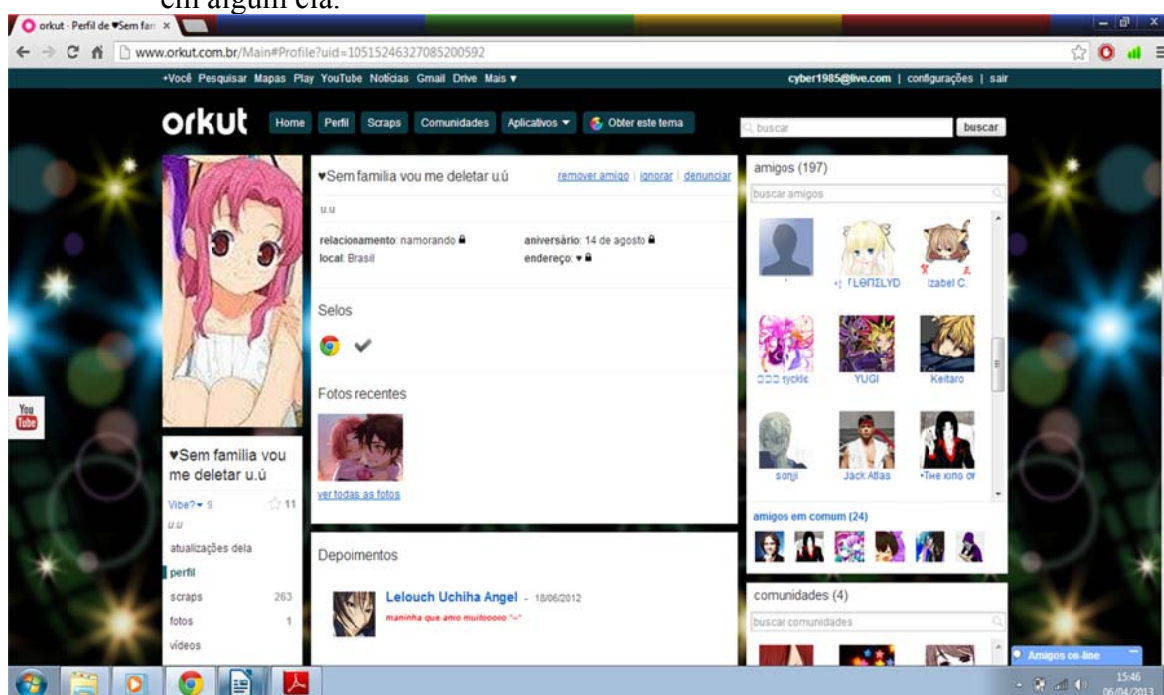
Os clãs são grupos ocultos no interior das comunidades e, para a maioria dos usuários, invisíveis. Não são todos os membros da comunidade que conhecem o sistema de clãs, menor ainda é o grupo daqueles que são convidados a participar de algum. Neste sentido, foi um lance de muita sorte o fato de Ícaro 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 9 – 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. É 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 e 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” minha 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 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.

2.1.3 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 a forma primordial de sociabilidade destes nativos, 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 sexual¹⁸.

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. Jogadores experientes estabelecem comparações e diferenças entre os jogos com o RPG e o teatro. Um blog bastante acessado e pertencente a uma jogadora é o <http://interpretacaofw.blogspot.com.br/>.

A autora do blog sintetiza a essência do jogo na seguinte frase: “*Interpretar é uma arte, a beleza instigante do teatro escrito*”. 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 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

¹⁸ 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.

“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.

“[...] 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

*Obs: O texto que se encontra entre asteriscos (*) trata de ambientação cenográfica e sensorial. O texto*

precedido por travessões (-) refere-se ao diálogo das personagens.

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:

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 marinas. 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”.

As entrevistas presenciais em profundidade¹⁹, que realizei em 2012, também acentuam que o jogo carrega uma diferença fundamental com o 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. Há uma capacidade que os nativos atribuem ao jogo de propiciar sociabilidades físicas e “reais”. Na segunda etapa de meu trabalho de campo, convivendo com os nativos face a face, percebi que essas sociabilidades não residiam apenas no Orkut. Os jogadores organizaram-se fora do ciberespaço, o que me permitiu vivenciar, com os mesmos, algumas experiências multilocais. Compreendi como eles se inseriam em outros territórios sociais, aparentemente alheios ao ciberespaço, por intermédio dos jogos. 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.

Contudo, antes de passarmos aos demais espaços de vivência dos jogadores, faz-se necessário salientar que o próprio Orkut sofreu algumas relevantes modificações entre os anos de 2008 (primeira etapa da pesquisa de campo) e 2012 (segunda etapa da pesquisa de campo). Grande parte dessas modificações deve-se ao seu esvaziamento e ao processo de “despejo” de seus usuários.

2.1.4 O Despejo: O Esvaziamento do Orkut e os Novos Espaços

¹⁹ Realizei oito entrevistas em profundidade, todas com jogadores do clã “Vitória-ES”, da comunidade *Cidade Anime Fake*. Foram realizadas entre agosto e outubro de 2012, presencialmente, apenas com os jogadores que se encontravam em espaços físicos e eventos em Vitória. A exposição e análise das mesmas está na próxima seção deste capítulo, onde relato a segunda etapa desta pesquisa de campo.

É fato que novas redes sociais surgem todos os dias e, fatalmente, algumas plataformas acabam sofrendo com a acirrada concorrência do setor. Quando iniciei esta pesquisa, o Orkut estava no auge do seu sucesso no Brasil e, outras redes, como o Facebook²⁰, ainda possuíam poucos usuários ativos. Aos poucos, com a popularização de novas redes e com o anúncio do encerramento do Orkut, o cenário mudou drasticamente.

O Google (empresa proprietária do Orkut), de certa forma, deixou de investir no poder de concorrência da plataforma e concentrou esforços na construção de uma rede totalmente nova, o Google Plus (ou Google+), que tinha como foco estabelecer uma ampla concorrência com o Facebook. Tais ações, direcionadas, contribuíram para uma espécie de “sucateamento” do Orkut. Recentemente o Google anunciou sua intenção em transferir todos os usuários para sua rede Google Plus, processo que já foi iniciado.

O objetivo do Orkut era dominar o mercado de redes sociais nos Estados Unidos. No entanto, os países que mais aderiram ao serviço foram Brasil e Índia. Em 2008, os acessos ao Orkut no Brasil representaram mais de 74% do tráfego no setor, segundo dados da Serasa Experian. A partir de então a participação da rede caiu, sendo ultrapassada pelo Facebook.

Tabela 1 - Acessos às redes sociais no Brasil, 2008-2012.

<i>Rede Social</i>	<i>Participação - %</i>				
	2008	2009	2010	2011	2012
Badoo	2,1	3,5	3,2	1,9	1,0
Facebook	10,6	27,5	50,7	58,2	66,5
Google +	-	-	-	0,2	0,7
Orkut	74,4	47,5	20,2	9,5	2,2
Twitter	4,1	8,3	7,4	4,8	1,7
Youtube	8,2	10,3	13,9	16,6	18,4
Outras redes sociais	0,6	2,9	4,6	8,8	9,5

Fonte: Serasa Experian.

²⁰ A plataforma do Orkut favorece a agregação dos usuários por interesses, utilizando-se da metodologia de comunidades. Não há restrições para o número de comunidades criadas pelos usuários ou para o número de contatos que algum membro possa vir a ter. O Facebook não possui comunidades e privilegia a aproximação de pessoas que já se conhecem fora da rede (durante o próprio cadastro ele ressalta não ser conveniente adicionar pessoas desconhecidas). Há um limite de 5.000 contatos adicionados por usuário, já que o Facebook garante não ser possível que alguém conheça, pessoalmente, tantos contatos. É comum que o Facebook restrinja as ações de usuários que se aproximem desses números.

As redes sociais possuem plataformas de funcionamento diferenciadas e os usuários do Orkut certamente não encontram o mesmo ambiente e as mesmas funcionalidades em outras redes. Muitas comunidades que observei durante a pesquisa de campo se encontram com usuários pouco ativos, com fóruns cuja última postagem foi realizada em 2011, ou algumas nem existem mais, pois foram encerradas por seus proprietários. Todavia, existem focos de resistência no próprio Orkut, esperando pelo não fechamento da rede e boicotando a rede social do Google que viria a substituí-la. Há um apelo de fundo capitalista do Google para migrar os usuários do Orkut para sua rede Google Plus, e é muito pouco provável que qualquer ação de resistência, nesse sentido, seja exitosa.

Em uma primeira análise, poderia considerar que minha pesquisa estaria fadada ao fracasso, tendo em vista o esmaecimento do Orkut. O fato é que a questão mostrou-se não ser muito simples. No entanto, pude encontrar uma pista durante minha pesquisa de campo no Orkut: a realização de encontros de jogadores que ocorrem, sistematicamente, na cidade de Vitória. Proponho uma reflexão acerca das redes sociais como territórios sociais, e, como tais:

[...] A análise cultural é (ou deveria ser) uma adivinhação dos significados, uma avaliação das conjecturas, um traçar de conclusões explanatórias a partir das melhores conjecturas e não a descoberta do continente dos significados e o mapeamento de sua passagem incorpórea. (GEERTZ, 1978, p. 30-31).

Os encontros reais desses usuários do Orkut (chamados de “orkontros”) são vitais para compreendermos que os próprios grupos são capazes de reorganizar e reinventar seus espaços disponíveis e dar nova tônica às significações diversas daquilo que sintetiza, de fato, o que é “estar” e “pertencer” a um grupo. Foi aí que minha pesquisa etnográfica, como que de lampejo, mudou seu rumo. Observando atentamente os clãs descobri que muitos eram formados por grupos de localidades. Encontrei um clã em Vitória e notei que estes jogadores organizavam e mantinham encontros informais, mas que formalmente tinham muito a dizer. Resolvi conhecê-los.

2.2 DO ORKUT PARA VITÓRIA: JOGANDO NO CIBERESPAÇO E NA CIDADE

Foi em julho de 2012 que entrei em contato com Marjorieh (22 anos) e Juliana (23 anos)²¹, duas jogadoras que conheci na comunidade “Agência de Namoro Anime Fake”. Marjorieh é a mãe do clã de jogadores de *yaoi* em Vitória e Juliana é sua “esposa

²¹ Os nomes aqui citados são reais, por autorização concedida pelas/os próprias/os jogadoras/es.

conselheira”. Elas me informaram dos encontros semanais que ocorriam, desde 2009, em uma área atrás do Shopping Vitória, na Enseada do Suá (área nobre da capital capixaba, reduto residencial e comercial da classe média alta). Relataram, ainda, que o local é conhecido popularmente como “emolândia”, em referência ao grupo de emos²² que, assim como os jogadores e algumas outras “tribos”, também frequentam o local, muito movimentado nos finais de semana e deserto em dias úteis. Convidei-as para uma conversa, pois queria saber mais sobre os encontros físicos dos jogadores, já que eu conhecia alguns apenas pelo Orkut. Marjorieh é namorada de Juliana, elas se conheceram no Orkut, por meio de jogos realizados na comunidade “Agência de Namoro Anime Fake”. Nossa primeira conversa levou algumas horas, pois eu já as conhecia pelo Orkut e pelo MSN. Marcamos em uma lanchonete e discutimos basicamente sobre mangás, *hentai*, *yaoi* e, claro, sobre os jogos e o “despejo” do Orkut.

Questionei sobre o número de jogadores no clã de Vitória e elas me informaram que hoje são, em média, pouco mais de duzentos jogadores entre os adeptos do *hentai* e do *yaoi*, divididos em dois clãs, um para cada gênero do jogo. Uma das primeiras questões que elas abordaram foi justamente a complexa relação entre os jogadores de *hentai* e os jogadores de *yaoi*. Enquanto homossexual, hoje assumida, Juliana relatou que sua primeira experiência afetiva e sexual com outra menina foi via Orkut, através de um jogo de *Yaoi*.

[...] Eu jogava *hentai* né, como um monte de amiga que eu tenho, que hoje são lésbicas e também jogavam. Mas daí, com o tempo, eu gostei mais das meninas, na verdade eu já gostava antes, mas nunca tinha coragem de encontrar com uma de verdade. Conheci o jogo de *yaoi* e larguei o *hentai*. Faz muitos anos que eu não jogo mais *hentai*. Daí no Orkut os jogadores de *hentai* respeitavam os jogos de *yaoi*, mas a gente não percebe mais isso, lá na emo²³ não é isso que a gente vê não. Lá, *hentai* é *hentai* e não se mistura com quem é *yaoi*. Cada um no seu quadrado. (Juliana, 23 anos, EP).

Marjorieh acentuou o relato da namorada afirmando que a emolândia tornou-se um local de encontro fixo para os jogadores de *hentai* e *yaoi*. Segundo ela, antes mesmo de tornar-se referência para os jogadores, o local já servia de ponto de encontro dos

²² No Brasil, a “tribo urbana” emo ou *emocore* (*emotional hardcore*) se estabeleceu sob forte influência estadunidense em meados de 2003, na cidade de São Paulo, espalhando-se para outras capitais do Sul e do Sudeste, e influenciou também uma moda de adolescentes caracterizada não somente pela música, mas também pelo comportamento geralmente emotivo e tolerante, e pelo visual, que consiste em geral em trajés pretos, listrados, *Mad Rats* (sapatos parecidos com All-Stars), cabelos coloridos e franjas caídas sobre os olhos. Fonte: <http://tribodosemo.blogspot.com.br>. Acesso em 16/04/2013, às 21:15.

²³ Ela usa o termo emo, neste caso, para referir-se à emolândia.

otaku (e de seus segmentos diversos, como *cosplayers*²⁴, por exemplo) e de outros grupos, como emos e *hipsters*²⁵. Marjorieh acredita que passam pelo local cerca de mil pessoas no sábado (quando acontecem os encontros de jogadores).

Tal movimentação seria explicada por um conjunto de fatores, como a excelente localidade (área nobre e central da cidade), beleza e, sobretudo, porque no local é possível acessar confortavelmente a rede de internet *wi-fi* do shopping, que é aberta ao público sem utilização de senha.

[...] O espaço atrás do shopping todo mundo usa acho que por motivos claros né, além de ser uma enseada linda é super tranquilo e muitíssimo bem localizado. Tem o píer, muita grama pra gente sentar e papear a tarde toda e o mais importante de tudo é que a gente consegue usar a internet *wi-fi* do shopping. (Marjorieh, 22 anos, EP).

Continuando a conversa com as duas, elas me afirmaram que há muitos jogadores de *hentai* (em média 180, oficialmente membros do clã) que frequentam a “emo” semanalmente. Já os jogadores de *yaoi* são em menor número (por volta de 60, oficialmente membros do clã liderado por Marjorieh). Juliana ainda relatou que existe certa harmonia entre os dois clãs e alguma tolerância, no entanto, alguns jogadores de *hentai* mostram-se muito hostis com os jogadores de *yaoi*. Segundo ela, existem jogadores de *hentai* homofóbicos na emolândia, inclusive alguns que protagonizaram casos de agressão física contra jogadores de *yaoi*. Marjorieh complementou a declaração de Juliana dizendo que o grande problema encontra-se no “teste”.

O teste é quando um jogador mente acerca de seu sexo real durante o jogo, no Orkut. É comum, ainda segundo elas, que jogadores de *yaoi*, interessados por jogadores de *hentai*, finjam ser do sexo oposto para praticar o jogo com pessoas do mesmo sexo. Isso seria uma tentativa de conquistá-lo(a), segundo Juliana, por sua “essência” e não meramente por

²⁴ *Cosplay* é a abreviação de *costume play* ou ainda *costume roleplay* (ambos do inglês) que podem traduzir-se por “representação de personagem a caráter”, disfarce ou fantasia. Tem sido utilizado como referência a atividades lúdicas praticadas principalmente (porém não exclusivamente) por jovens e que consiste em disfarçar-se ou fantasiar-se de algum personagem real ou ficcional, concreto ou abstrato, como, por exemplo, animes, mangás ou grupos musicais — acompanhado da tentativa de interpretá-los na medida do possível. Os participantes dessas atividades chamam-se, por isso, *cosplayers*. Fonte: <http://www.cosplaybr.com.br/site/index.php>. Acesso em 17/04/2013, às 01:37.

²⁵ *Hipster* é um termo frequentemente usado para se referir a adolescentes, geralmente pertencentes a um contexto social subcultural da classe média urbana. A cultura *hipster* faz parte da variedade de subculturas que coexiste com a cultura *mainstream*. A cultura *hipster* é marcada pela música independente, saudosismo recorrente, uma variada sensibilidade para a tendência *non-mainstream* (não comum, não recorrente) e estilos de vida alternativos. Os interesses referentes à mídia por esse grupo incluem filmes independentes, revistas e *websites* notadamente relacionados à música alternativa. Fonte: <http://www.hipsterchannel.com/>. Acesso em 17/04/2013, às 01:15.

seu sexo. Marjorieh ainda afirmou que alguns jogadores de *hentai* já solicitaram a ela permissão para jogar no clã *yaoi*, em sigilo, apenas pra “brincar”. “É um jeito de eles experimentarem, com segurança, relações com pessoas do mesmo sexo”, afirmou a líder do clã *yaoi*.

Percebi que as relações entre os jogadores dos dois gêneros de mangá eram bem complexas e pedi para conhecer a emolândia pessoalmente. Marjorieh e Juliana aceitaram meu pedido e prometeram que me apresentariam a outros jogadores de *yaoi* que freqüentavam a emolândia. Os encontros acontecem todos os sábados durante a tarde e, como nossa primeira conversa ocorreu em uma sexta-feira, logo no dia seguinte já pude conferir o funcionamento dos mesmos.

2.2.1 Conectados Atrás do Shopping: A “Emolândia”

Marjorieh e Juliana haviam combinado de nos encontrarmos no shopping e, depois, seguir para a emolândia. Almoçamos por volta de 14:00 e ainda ficamos um tempo conversando, aliás, um ritual praticado por muitos dos jogadores. Antes de deixarmos o shopping, encontramos-nos com Cássio (17 anos) e Rodolfo (19 anos), dois jogadores que também se conheceram pelo Orkut e mantêm um relacionamento aberto²⁶.

Deixamos o shopping e seguimos para o local do encontro. Estávamos nos aproximando das 16:00 e o local já se encontrava cheio de grupos. Primeiro nos aproximamos de mais dois rapazes, Leonardo (25 anos) e Ricardo (20 anos), que me foram apresentados como jogadores. Marjorieh me explicou que Leonardo era jogador de *hentai* e um tanto homofóbico, mas que estava, aos poucos, sendo “conquistado” por Ricardo, que jogava *yaoi* há alguns anos e não tinha problemas em assumir sua homossexualidade e seu crescente interesse por Leonardo.

Resolvi conversar separadamente com Ricardo e ele me explicou que isso é algo comum entre os jogadores. Muitos garotos acabam se interessando por outros que são jogadores de *hentai* e supostamente heterossexuais. Muitos jogadores de *yaoi*, então, acabam fingindo serem garotas pelo Orkut e começam a estreitar o relacionamento virtual para, apenas depois de já estar íntimos, revelar que são garotos. De acordo com Ricardo, é possível que jogadores de *yaoi* se interessem por jogadores de *hentai*, o que pode acontecer por um

²⁶ Cássio e Rodolfo são namorados, no entanto, de acordo com Rodolfo, eles mantêm um relacionamento aberto. Isso significa, neste contexto, que eles podem jogar e “ficar” com outras pessoas, sem estabelecer vínculos.

interesse específico pela forma com que o outro joga ou mesmo pelas peculiaridades de seu perfil *fake*.

[...] Às vezes pode acontecer da gente gostar de alguém que não seja gay, daí já que a gente tá no jogo a gente pode tentar, né? É fácil fingir ser mulher no jogo, a gente joga e tenta conquistar o garoto primeiro, tenta ser gentil, seduzir, fazer as coisas que ele gosta. Quando a confiança aumenta a gente dá a cartada final e conta a verdade. Já fui xingado por muitos garotos homofóbicos, mas às vezes dá certo sim. Por que eu ia deixar de tentar? (Ricardo, 20 anos, EP).

Continuei minha ronda de reconhecimento do local e, como estava acompanhado por Marjorieh, ela foi me apresentando a algumas pessoas que estavam na emolândia e que não eram assumidamente jogadores. Esse é um fator interessante a ser salientado, pois o local não reúne apenas jogadores, mas também fãs da cultura *otaku* em geral, assim como outros de seus subgrupos específicos, como os *cosplayers*, por exemplo. Emos e *hipsters* também compõem o cenário, além dos numerosos jogadores de *hentai* e, em menor número, os jogadores de *yaoi*. É fácil encontrar, ainda, grupos de leitores de mangás discutindo e desenhando mangás.

Marjorieh relatou que eventos oficiais sobre quadrinhos e mangás ocorrem no local, muitas vezes com desenhistas profissionais de mangás (*mangakás*) e dubladores de animes para realizar oficinas e dar palestras sobre assuntos variados do universo dos mangás. Era possível notar que alguns dos jogadores de *hentai* interagem com jogadores de *yaoi*, entretanto, a maior parte deles estava centrada em seus próprios círculos e não demonstrava grande interesse por uma interação mais afinada. Outro acontecimento que pude notar foram as bancas improvisadas pelos próprios frequentadores do local para trocar mangás que já foram lidos ou mesmo comercializá-los por preços mais baixos. Além de mangás, também são permutados outros artigos como bonecos do tipo *toy art*, DVD's de animes, livros e até mesmo roupas e acessórios que, inclusive, são muito disputados pelos grupos de *cosplayers*.

Um ponto que discuti com Marjorieh foi a denominação do local como emolândia. Ela deixou claro que os frequentadores, em sua maioria adeptos da cultura *otaku*, não se identificam com a designação de emos. No entanto, a sociedade não diferencia essas clivagens conceituais que existem e que, neste caso, são bem específicas, pois os grupos emos não possuem relação direta com a cultura *otaku*. Todavia, como emos e *hipsters* também frequentam o local, este “caldo multi-tribal” acabou estigmatizado pelo público dos arredores como sendo, genericamente, emos. O termo emolândia acabou “pegando” entre todos os grupos de frequentadores, fossem ou não identificados com o estilo emo.

Um evento muito específico, contudo, roubou a cena já no início da noite daquele sábado. Um grupo de religiosos católicos do movimento da Renovação Carismática, com aproximadamente vinte pessoas, aproximou-se do gramado central da enseada, onde alguns grupos marcavam as atividades da noite e começaram a fazer uma oração. O conteúdo da oração suplicava a Deus que “retirasse” aqueles jovens, que ali se encontravam, do mundo das drogas e da prostituição [*sic*]. O tumulto foi grande e a oração seguiu rogando para que o demônio deixasse aqueles jovens encontrarem e seguirem o caminho da purificação e da santificação de Deus. No início os grupos não deram muita atenção, mas, como o grupo de católicos não cedeu, os grupos *otaku*, emo e *hipsters* que ali estavam reuniram-se e fizeram um círculo ao redor do grupo de religiosos e começaram a rezar a oração do “Pai Nosso”, ao que o grupo de católicos não acompanhou e permaneceu cantando. Quando terminaram a oração, e como já passava das 20:00, despediram-se dos católicos dizendo: “Vamos em paz e que o senhor nos acompanhe”.

Apesar do fim inusitado do encontro na emolândia naquele início de noite de sábado, as coisas não terminaram por ali. A noite de sábado ainda prometia muito para os jogadores. Saímos da emolândia (Marjorieh, Juliana, Cássio, Rodolfo, Leonardo, Ricardo e eu) e paramos em um quiosque na praia pra conversar sobre a programação da noite. Na verdade, a programação já estava dada, pois iriam todos para o entorno da boate LGBTT *Move Music*, famosa casa de shows alternativos em Vitória.

O *point* em si não é a própria boate, mas a aglomeração de jogadores próximo à mesma, já que muitos não podem entrar no estabelecimento pela restrição da idade (foi o caso de Cássio, que nos acompanhava e tinha apenas 17 anos). O entorno da boate possui muitos bares frequentados por uma população universitária mais *underground*, como eles mesmos definem, e marcam todo o período de tempo que antecede à abertura da boate. A maioria dos bares fecha apenas quando amanhece o dia e a população LGBTT é muito presente no cenário. Sentamos em um dos bares pra conversar sobre o evento com os católicos ocorrido na emolândia, quando mais duas jogadoras de *yaoi* do clã de Vitória se juntaram a nós, Rita (28 anos) e Luciana (27 anos), ambas solteiras e muito dispostas a “jogar”. Conversei com Rita e Luciana sobre a estrutura do jogo e a importância do Orkut como ferramenta para praticá-lo.

[...] Tudo que este grupo aqui é, nós devemos ao Orkut. Uma pena que o Google anunciou que ele vai acabar. Nós estamos aqui conversando por causa do Orkut, então, mesmo sem ele, a gente agora vai continuar né? Inclusive o jogo também porque ele não tem como acabar enquanto a gente continuar lendo os mangás e interpretando os personagens que nós gostamos. (Rita, 28 anos, EP).

A declaração de Rita sobre o ato de interpretar está intimamente relacionada ao que eu já havia aprendido sobre o jogo durante minha observação nas comunidades do Orkut. Ícaro e Hades foram enfáticos quanto ao caráter de continuidade do jogo, mesmo fora do Orkut. Interpretar, no universo dos jogadores, refere-se a uma característica peculiar dos jogos de *hentai* e *yaoi*. Não é a mesma interpretação que ocorre no RPG ou no teatro, que é local e temporalmente definida. Nos jogos, a prática interpretativa é multilocal, acompanhando o nativo jogador indefinidamente e permitindo que eles estabeleçam novos territórios sociais.

[...] 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 muito 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 tempo todo. 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. (Luciana, 27 anos, EP).

Marjorieh enfatizou que o *point* do sábado era aquele mesmo, ficar ali nos bares “trocando uma ideia”, conhecendo novos jogadores que estavam “saindo do casulo” (saindo para encontrar-se com outros jogadores pela primeira vez) e, claro, paquerando na boate *Move Music*. Já o domingo era dia de sentar no “Quiosque do Lui”, um *point* LGBTTT conhecido como mais tranquilo, onde geralmente os jogadores iam pra discutir sobre os mangás que tinham lido na semana ou mesmo de novos episódios de animes que acompanhavam pela televisão. Ainda me explicou sobre a programação do grupo nas sextas-feiras, quando se encontravam no “Bar da Chica Chiclete”, local de apresentações culturais e humorísticas, além de performances de famosas *drag queens*. Adiante relatarei minha experiência acompanhando o grupo em uma sexta-feira e em um domingo.

2.2.2 Percorrendo a Cidade: O Sentido de Jogar

[...] É claro que eu considero o Orkut como um *point*. Foi pelo Orkut que todos os jogadores do nosso clã se conheceram, mas a gente agora tem outros lugares pra conversar e também pra sair de verdade. Mas quando a gente conhece alguém novo, é sempre pelo Orkut ou pelo Facebook que a gente vai testar. (Rodolfo, 19 anos, EP).

Foi conversando com Rodolfo, ainda no sábado, que compreendi um pouco mais sobre a noção de territorialidade dos nativos jogadores. O Orkut é sempre mencionado como o *point* inicial e nuclear do grupo. É nele que os jogadores se conhecem de uma maneira

considerada segura, na acepção mais fundamental que o termo segurança pode denotar. Assim, como em uma espécie de teste, pra usar especificamente a terminologia de Rodolfo, os jogadores podem experimentar relações que consideram arriscadas na interação face a face ou para as quais eles não se consideram adequadamente preparados. Perguntei a Rodolfo se ele frequentava o Bar da Chica Chiclete, *point* das sextas-feiras, segundo Marjorieh. Ao afirmar que sim, perguntei se poderia acompanhá-lo na programação da semana que estava por vir, ao que ele concordou prontamente. Combinamos um encontro diretamente no local, por volta das 21:00 da sexta-feira.

Cheguei antes do horário marcado e sentei em uma mesa na área externa. O Bar da Chica Chiclete é uma casa de shows, localizada no bairro Itaparica, onde *drag queens* apresentam-se em espetáculos humorísticos no estilo *stand up*²⁷. A casa possui uma área externa, onde os frequentadores, em sua maioria do público LGBTT, podem beber e conversar sem assistir aos espetáculos, restritos ao público localizado na área interna da casa.

Rodolfo chegou acompanhado por Alexandre (24 anos) e João Victor (18 anos), também jogadores de *yaoi* do clã de Vitória. Alexandre é farmacêutico, graduado pela Universidade Federal do Espírito Santo em 2011, e João Victor é aluno de engenharia mecânica na mesma universidade. Ambos relataram que conheceram Rodolfo pelo Orkut, durante uma rodada de jogos no clã. Conversei com Alexandre sobre a concepção do jogo, suas supostas semelhanças com o RPG e seu significado para os jogadores. Ele afirmou que, antes de se descobrir jogador, identificava-se como um *otaku* “normal”. Havia sido criado em uma família religiosa e tradicionalmente evangélica, o que não alterou sua identidade homossexual, percebida desde muito jovem.

[...] Desde criancinha sempre gostei muito de mangás, lia todos os gêneros e assistia animes na TV por assinatura. Eu sou um *otaku* muito bem resolvido, tive a oportunidade de conhecer o Japão quando tinha 15 anos e ainda quero muito poder morar lá. Foi em 2006 que entrei no Orkut com um perfil *fake* pra poder conversar com outros *otaku*, daí eu conheci o jogo e, como já sabia que era gay, fui logo pro *yaoi*. Minha família é extremamente religiosa e preconceituosa, eu nunca pude me assumir, tive namorada por muitos anos. Só o que me deixava relaxado era poder jogar, isso permitia que eu vivesse uma realidade que eu queria viver, sem me preocupar com minha família. Nunca tive um perfil real no Orkut, só no Facebook, recentemente, é que criei um perfil real. Eu posso jogar no Orkut e sair com jogadores discretos em Vitória, sem me comprometer. (Alexandre, 24 anos, EP).

²⁷ Modalidade de apresentação humorística pautada no improviso e na interação com o público espectador.

De acordo com Alexandre, ele levava uma vida “discreta” de jogador. Só saía em Vitória para encontrar jogadores igualmente discretos e, quando frequentava a emolândia, usava, em casa, a desculpa de estar simplesmente indo ao shopping. Para ele o jogo tem características muito distintas do RPG, no sentido de o jogo possuir uma utilidade “real” de experimentação segura de novas relações, ao passo que o RPG trata-se meramente de uma interpretação de papéis para “retardados”. Seria a distinção do “brincar” infantil, no sentido de um “fazer de conta”, sem consequências. Questionei-o sobre essas diferenças e aproveitei para perguntar os rumos do jogo com o provável fim do Orkut.

[...] Jogo de *yaoi* tem a ver com o RPG só pelo motivo de que os dois são baseados em interpretação. O fato é que o RPG não é focado em relações pessoais, como o *yaoi* ou o *hentai*. Você joga RPG porque é legal ou por gostar muito de algum tipo de história. Mas a gente joga *yaoi* com uma finalidade de vida real, pra vida das pessoas. O *yaoi* é útil porque a gente se prepara pra uma vida que é difícil, cheia de preconceitos e violência. O *yaoi* nos dá força. Já o RPG, dá pra gente fazer o que com ele? Nada além de brincar. (Alexandre, 24 anos, EP).

Cada vez mais, e desde minhas conversas com Ícaro até o momento de minha entrevista com Alexandre, eu percebia que o universo dos jogadores estava pautado por uma relação de finalidade com o jogo. O jogo configurava-se como ferramenta útil para testar relações que, supostamente, poderiam ser reprovadas em interações sociais face a face. Já em relação ao fim do Orkut, várias eram as opções de substituição para o mesmo, ainda que isso não fosse algo ideal ou desejável pelos jogadores. Alexandre, por exemplo, considerava o fim do Orkut como algo trágico, no entanto, superável se o Google + (substituto do Orkut) absorvesse de maneira competente as mesmas ferramentas²⁸ presentes na plataforma do Orkut.

[...] Nós jogamos no Orkut e sabemos que o nosso jogo não tem fim. As pegações, amizades, testes... Tudo isso continua na realidade, o jogo é real e a gente sempre precisa voltar pro Orkut quando bate insegurança, medo ou quando a gente quer conhecer melhor uma pessoa sem ter que enfrentar de cara. (Alexandre, 24 anos, EP).

Fiquei quase duas horas conversando com Alexandre. Rodolfo e João Victor já haviam se juntado aos outros jogadores que haviam chegado e iam assistir ao espetáculo da noite, protagonizado pela proprietária do estabelecimento, a *drag queen* Chica Chiclete. João Victor reclamou, em tom de brincadeira, que eu não tinha dado atenção a ele. Sorri e

²⁸ Quando entrevistei Alexandre, em agosto de 2012, o Google + ainda não apresentava as mesmas ferramentas (como o sistema de agregação por comunidades) do Orkut. Entretanto, em março de 2013, o Google + inseriu em sua plataforma a possibilidade de criação de comunidades, permitindo, inclusive, que as atuais comunidades do Orkut sejam migradas para a nova rede social, sem prejuízo de formato e conteúdo. Tal fato, recente, teve impacto de alívio nos jogadores.

perguntei se podíamos conversar no domingo, já que ele havia sinalizado, anteriormente, que estaria no Quiosque do Lui durante a tarde. Marcamos o encontro.

O Quiosque do Lui fica localizado na praia de Camburi, em Vitória. O estabelecimento funciona como todos os demais quiosques da praia, exceto aos domingos, quando ganha uma bandeira com as cores do arco-íris e começa a aglomerar um público LGBTT que está a fim de um programa mais tranquilo e antes do anoitecer. Cheguei ao local por volta de 16:30 e avistei uma mesa onde estavam nove jogadores, incluindo Marjorieh, Juliana e João Victor. Como eu havia me comprometido, durante a última sexta-feira, a conversar com João Victor, pedi licença aos demais e sentamos em uma mesa reservada onde pude entrevistá-lo adequadamente. Ainda com as questões de Alexandre povoando minhas análises, questionei João Victor sobre o sentido de jogar no Orkut e fora dele.

[...] Só pra você entender, porque eu acho que você está pensando no jogo como ação, mas o jogo não é só essa ação de jogar, de interpretar. Você precisa pensar nele como uma filosofia de vida *otaku*. É jogando que a gente conhece as pessoas e é jogando que a gente convive com elas depois do jogo, então, não tem um “depois”, a gente está sempre jogando, interpretando. Pensa bem, se eu escolho, no Orkut, um *fake* do Naruto²⁹, já fica mais ou menos entendido que eu penso como o Naruto e quero viver como ele. Se eu fico com um menino ou com uma menina, experimento antes no Orkut e, depois, jogo na realidade. (João Victor, 18 anos, EP).

A própria escolha da personagem já molda um pré-roteiro, no sentido de denotar o perfil e os gostos do jogador. João Victor, então, confirmava a noção de jogo como teste, como núcleo seguro para estabelecer uma plêiade de possíveis relações posteriores que mantinham o jogo como referência de sociabilidade. Tudo começa no jogo, pelo Orkut. É nele que se conhece alguém, conversa, transa... Sempre por intermediação de um perfil *fake*. No entanto, esse processo não é linear. Os jogadores sempre retornam ao universo *otaku* no Orkut, vivem suas regras e reiniciam o ciclo dos jogos.

Um evento interessante ocorreu. Enquanto conversávamos, João Victor ouviu uma música e saiu em direção aos demais jogadores, que ainda conversavam distantes. O Quiosque do Lui, aos domingos, produzia uma espécie de pista de música eletrônica. Marjorieh gritou: “[...] Nossa música no ar!”. Todos começaram a dançar ao som de “*I Wish*” (“*Eu Desejo*”), uma canção da banda *Infected Mushroom*³⁰. Precisei esperar o fim da música e da euforia dos jogadores para questionar o motivo de tamanho movimento por uma música. A

²⁹ Mangá de Masashi Kishimoto, serializado na revista *Shonen Jump*, desde 1999.

³⁰ Banda de *Psytrance* formada por Erez Eisen e Amit Duvedevani. É referência em festas *rave*, com um som considerado inovador, melódico e alucinante. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Infected_Mushroom. Acesso em 18/04/2013, às 01:50.

líder me explicou que não se tratava de qualquer som, mas do único que realmente representava a vida dos jogadores, pois traduzia a essência do jogo. Interessei-me pela declaração de Marjorieh e ela me explicou que é algo comum os jogadores de *hentai* e *yaoi* frequentarem festas *rave*. Há, segundo ela, uma predileção pelo estilo da música eletrônica, muito popular entre os *otaku* brasileiros e japoneses. A noite já começava a cair e, mais uma vez, me despedi dos jogadores e voltei pra casa com as notas de campo e as entrevistas, além de muitas questões teóricas pra pensar. No entanto, não posso deixar de transcrever a letra, traduzida livremente, de “*I Wish*”, a música dos jogadores:

**I Wish (Eu Desejo)
Infected Mushroom**

Eu quero dar, tomar, fazer, mexer
Eu quero ver isso acontecer
Eu quero ver, ser, o único que joga o jogo
Sem medos e arrependimentos
Eu quero conhecer você
Melhor do que eu me conheço
Eu quero sentir o fim
E curtir a consequência

Eu estou jogando o jogo
O único que vai me levar ao meu final
Estou esperando pela chuva
Para lavar quem eu sou (x2)

Eu quero mover, relaxar, quebrar a rotina
E ter isso tudo de volta
Eu quero ter o tempo de volta
E ir direto ao começo
Ser desconhecido e totalmente sozinho
Perder o tipo que é por trás
Começar um novo jogo por mim mesmo
E dar o meu melhor

O conteúdo da referida música pode parecer um mero detalhe, porém, torna-se relevante em termos de investigação antropológica e etnográfica. Um indício, neste sentido, nunca deve ser encarado como um evento aleatório e desprovido de significado. É preciso remontar estas pequenas pistas e tecer o fio analítico que conduz o pesquisador aos espaços privilegiados da investigação. A letra de “*I Wish*” pode ser tomada como umas dessas

minúsculas pistas que, reunidas, permitem uma composição de significados relevante para a pesquisa.

A música fala de desejo e traz à tona a discussão de um suposto jogo que deve ser jogado sem medos e sem arrependimentos. Há um apelo pela vontade de conhecer e, sobretudo, de reconhecer-se. Isso está posto pelos jogadores quando estes falam da essência do jogo enquanto ferramenta prática para conhecer outras pessoas, mas também como instrumento de autoconhecimento. O jogo propicia uma experimentação que, segundo os próprios nativos, só é viável pelo próprio jogo. Então, de certa forma, o jogo permite que o jogador atinja seu “fim”, sua finalidade de conhecimento do outro e de reconhecimento mútuos. A referida música traduz esse sentimento. Pude observar como os nativos defendem essa essência “mágica” do jogo, assim como se identificam com o conteúdo da referida música: “[...] Eu estou jogando o jogo, o único que vai me levar ao meu final.” (Tradução livre de *I Wish*).

Não obstante, alguns trechos da música são sintomáticos para iluminar a discussão sobre experimentação das subjetividades nos jogos. Tratarei no capítulo seguinte desta “desessencialização” de arquétipos sociais e sexuais que permite, pelos jogos, uma recomposição identitária desses papéis, como em um mosaico: “[...] Perder o tipo que é por trás, começar um novo jogo por mim mesmo.” (Tradução livre de *I Wish*).

CAPÍTULO 3

EXPERIMENTAR A EXPERIÊNCIA: O JOGO COMO PEÇA DE UM MOSAICO IDENTITÁRIO

[...] Essa foi uma das questões que logo me chamou a atenção, o fato de que o meu universo de pesquisa era relativamente fluido. Esses aficionados operam outras referências além das japonesas, interagem com outros grupos e também possuem variados graus de comprometimento. Por isso, apesar de sua grande identificação com o universo da cultura POP nipônica, evitei pensá-los exclusivamente como *otaku*. Tentei vê-los como pessoas com múltiplos gostos e interesses, sendo o consumo de bens culturais de origem japonesa um dos principais.

Lourenço (2009)

3.1 COM QUE *Fake* EU VOU PRO ENCONTRO QUE VOCÊ ME CONVIDOU?

Toda a dinâmica apresentada no segundo capítulo apenas faz sentido se considerarmos algumas nuances que dizem respeito ao “nó górdio” do significado e, portanto, dos usos dos *fakes*. Todavia, para que tal compreensão seja viável, faz-se necessário retornarmos à discussão sobre os fãs e suas criações, ou seja, as *fanfics*. Assim como as *fanfics* compõem o conteúdo das já citadas *fanzines*, também ilustram o material existente em *fansites*. Gomes (2007) define o termo como: “[...] Um *fansite* é um *site* criado e administrado por fãs, seja um *blog*, uma página, um fórum de discussão ou mesmo lista”. (GOMES, 2007, p. 319). A autora realizou pesquisa de campo em *fansites* de seriados norte-americanos, nos quais pode verificar um movimento que a mesma chama de “consumo da experiência”. Ao pensarmos nos jogadores de *hentai* ou *yaoi*, nos termos de Gomes, podemos inferir que existe uma apropriação da produção cultural *hentai/yaoi*, por parte dos jogadores. Neste sentido, eles também podem ser considerados consumidores.

[...] Embora essa “vida digital” ainda não seja considerada mais importante do que a chamada “vida real”, ela assume contornos de extrema relevância para essas pessoas. Para esse consumidor contemporâneo, não se trata apenas de satisfazer necessidades básicas ou supérfluas, buscar *status*, ou mesmo “ter para ser”, mas de algo que alguns especialistas vêm denominando como “consumo da experiência”: o consumidor sabe que bens, marcas, produtos ou serviços permitem o acesso direto a conteúdos e informações, além de conectá-los a determinadas paisagens imaginárias, permitindo fazê-los experimentar e partilharem diferentes formas de afetos, emoções, sentimentos e estados de subjetividade, muitas vezes sem precisar deslocar-se. (GOMES, 2007, p. 315).

Este “consumo da experiência” ocorre em diversas plataformas da internet. Interessante registrar o caso do YouTube³¹, discutido por Wesch (2007) no vídeo *An Anthropological Introduction To YouTube*³². O autor destaca que o surgimento de comunidades como o YouTube romperam a barreira das sociabilidades baseadas em texto. Esta nova configuração de produção e compartilhamento de conteúdo e, conseqüentemente, de sentidos, permitiu aos seus usuários o desenvolvimento de “[...] novas capacidades de experimentação da humanidade ou uma re-conexão com a experiência de uma comunidade universal”. (WESCH, 2007). O autor acrescenta que a experiência de sociabilidade no YouTube passa pela noção de experimentação e criação de “máscaras” sociais. A plataforma seria: “[...] ao mesmo tempo, o espaço mais privado e o mais público do mundo, e isso é uma questão profundamente complexa para a antropologia”. (WESCH, 2007).

A noção de web 2.0³³, neste sentido, é fundamental para rastrear as raízes de tais fenômenos de consumo e experiência na rede mundial de computadores. Quem usa a internet, com frequência, percebeu significativas mudanças na maioria das páginas que visita. Há alguns anos, os sites estavam disponíveis como livros: as pessoas acessavam, liam e viam o que era de interesse e fechavam. No máximo, a comunicação com os desenvolvedores ou responsáveis pelo conteúdo era através de um e-mail. Atualmente, uma página que se limitar a isso está fadada ao esquecimento. Hoje, para uma página ser minimamente enquadrada nesse “segundo capítulo” da história da internet, ela deve fornecer experiência de interação para o usuário. Tal conteúdo deve ser dinâmico e aberto à participação dos usuários de um dado serviço ou plataforma.

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 residentes³⁴ na construção de cenários, não somente em espaços físicos do *Second Life*, mas também de territórios sociais e contextos participativos dentro do mundo virtual.

³¹ Site de compartilhamento de vídeos, criado em 2003. Atualmente pertence ao conglomerado do Google.

³² Disponível em http://www.youtube.com/watch?v=TPAO-IZ4_hU. Acesso em 10/09/2013, às 16:10.

³³ Web 2.0 é um termo criado em 2004 pela empresa americana O'Reilly Media para designar uma segunda geração de comunidades e serviços, tendo como conceito a web como plataforma, envolvendo redes sociais e tecnologia da informação.

³⁴ Como são chamados os usuários do *Second Life*.

[...] 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 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. A estratégia dos encontros presenciais surge, então, como uma alternativa viável para que os jogadores se conheçam melhor. Neste sentido, o ciberespaço funciona como um pré-teste destas relações. Após os membros de um dado clã julgarem que estão em um círculo de pessoas com os mesmos interesses e, portanto, “seguro”, é que se iniciam os encontros presenciais para aquele referido grupo de jogadores.

[...] A gente viu que já era hora de formar um grupo aqui em Vitória porque a galera do clã começou a se conhecer melhor pelos jogos. Daí a gente montou um grupinho firmeza pra fazer os encontros. Mas tem muita gente que ainda não vem pros encontros. Tem até aqueles *fakes* que a gente já sabe quem é, mas a pessoa não dá o braço a torcer por nada. (Rodolfo, 19 anos, EP).

Alguns jogadores criam “camadas” de segurança para se chegar ao estágio final, que seriam os encontros presenciais. Neste sentido, 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*. Sendo 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.

Há que se ressaltar a importância, dada pelos nativos, ao conceito de discrição. Ser discreto, neste sentido, faz parte do que os jogadores consideram como condição *sine qua non* para a prática do jogo como forma de experimentar diversas performances sexuais. Além disso, em muitos dos casos que presenciei e vivenciei, observei o jogo como ferramenta para aceitar uma identidade bissexual ou homossexual. No entanto,

quando as relações migram para os espaços físicos, há uma tendência em retroceder por medos e angústias ligadas ao preconceito de amigos e familiares. Por este motivo, muitas das redes de jogadores de *yaoi* acabam falindo ou simplesmente sendo marginalizadas em encontros menores e mais discretos.

[...] O grupo do *yaoi* é muito maior que o grupo de *hentai*. O problema é que temos muita gente medrosa e que acaba nunca vindo para os encontros físicos. Ou também tem aqueles que vêm e ficam fazendo cara de paisagem, doidos pra beijar ou pegar alguém e ficam se reprimindo. Mas isso tem mudado, cada vez mais o pessoal tem aparecido com mais força. (Marjorieh, 22 anos, EP).

Entretanto, entre aqueles jogadores que conseguem formar uma rede estável, percebi uma interação que transcende o Orkut e os encontros. Os jogadores terminaram por estabelecer outras redes (profissionais, pessoais) e utilizando-se de outras plataformas, como o Facebook, que só é trocado em casos de confiança máxima e entre amizades já consolidadas nos encontros físicos. 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.

3.2 REPENSANDO OS JOGOS: EXCITAÇÃO, LAZER E SUBJETIVIDADES

Em um processo de investigação científica, algumas indagações básicas são necessárias na busca por uma dimensão mais abrangente do objeto pesquisado. O ponto nevrálgico desta pesquisa, por mais simples que possa parecer, reside na questão: qual é o sentido do jogo de *yaoi* no ciberespaço e fora dele?

O jogo de *yaoi* é uma atividade textual interpretativa e de caráter competitivo (*tournament*, quando realizado publicamente no Orkut, conforme relatei no início do segundo capítulo). Todavia, enquanto gênero de mangá, o *yaoi* pode ser compreendido como um bem cultural. Ou seja, antes de jogadores, esses leitores e espectadores de *yaoi* podem ser tomados como consumidores e co-produtores de algo que é veiculado em vários tipos de mídia.

Rocha (2002), por exemplo, ao estudar o fenômeno das mídias, analisa a interação entre os indivíduos e os produtos culturais, baseado no filme de Wood Allen, “*A Rosa Púrpura do Cairo*”. A história é basicamente sobre uma das espectadoras de uma sala de

projeção que vive um romance com a personagem principal do filme, transformando a tela do cinema em uma passagem do mundo da mídia para o mundo da vida. Essa metáfora ilustra o problema que se discute neste trabalho: existe um mundo, que é balizado pelas regras da indústria cultural, no nosso caso o Orkut, mas que funciona como uma “pintura” do mundo social, porque nada que se produz socialmente pode ser desatrelado do contexto histórico-cultural no qual está inserido. O conceito de mídia, neste momento, é importante para compreendermos esta questão.

O termo mídia tem origem na palavra latina *medium*, ou seja, meio. Quando falamos em mídia, portanto, não falamos apenas no resultado de propagandas ou de ideias difundidas pela indústria cultural, mas falamos das formas como essas ideias vão sendo propagadas e resignificadas pelos indivíduos. Não obstante, falamos de cultura, ou seja, de dinâmica, multiplicidade, e, sobretudo, de hibridismo – na coexistência que os estratos sociais distintos ricamente se roçam produzindo uma diversidade fervilhante.

Em outras palavras, esses nativos que “testam” uma dada realidade para, então, “realizá-la” em outros espaços e de outros modos, permitem ao pesquisador a possibilidade de analisar o fluxo de intersubjetividades que permeiam as relações que eles estabelecem. O que, é claro, propõe um debate que não explicita apenas os movimentos de influência e resistência dos processos culturais, mas também a existência de assimilações, resignificações e hibridismos.

Há de se ressaltar, ainda, como aspecto peculiar do nosso objeto, a visão igualmente híbrida que encontra consistência nas muitas abordagens teóricas sobre a subjetividade contemporânea. Canclini (2008) aponta que: “[...] atualmente, é impossível falar de um sujeito que seja apenas leitor, ou espectador, ou internauta. O que temos, portanto, é um sujeito híbrido, capaz de ser tudo e nada, ao mesmo tempo em que está em constante metamorfose dessas ambiências.” (2008, p. 72). Indo um pouco além, seria interessante sugerir sujeitos não apenas híbridos, mas polivalentes, no sentido de que utilizam, em alguns casos, várias mídias cotidianamente ao ponto de já serem consideradas como parte essencial da rotina condicional de existência desses nativos jogadores. Nesse sentido e de acordo com Santaella,

[...] Os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, embora, efetivamente, não passem de meros canais para transmissão da informação, os tipos de signos que por eles circulam, os tipos de mensagens que engendram e os tipos de comunicação que possibilitam são capazes não só de moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também de propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais. (SANTAELLA, 2003, p. 13).

Diante dessa perspectiva, o caráter simbólico do termo “jogar” é muito mais dinâmico que a própria característica espacial de “estar” *online* ou *offline*. Jogar, desta forma, diz respeito a um complexo sistema onde os indivíduos exploram a potencialidade de se relacionar com a própria experiência, antes mesmo de definirem qualquer espécie de *status quo* da relação. Alguns autores e conceitos podem ajudar a pensar os jogos de *yaoi* enquanto prática social.

3.2.1 Por uma Sociologia dos Jogos

As categorias analíticas nas ciências sociais são criadas pelos pesquisadores para sistematizar e descrever seu objeto de investigação. Conseqüentemente, 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 Caillois, 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 é enfático ao definir 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). Caillois 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.

3.2.2 Excitação, Lazer e Subjetividades

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 e 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 àquelas 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. (Luciana, 27 anos, EP).

Como se pode deduzir da declaração de Luciana, 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 Rodolfo 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. (Rodolfo, 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).

3.3 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.

[...] Se você fica instigando a declarar a minha identidade (ou seja, o meu “eu postulo”, o horizonte em direção ao qual eu me empenho e pelo qual eu avalio, censuro e corrijo os meus movimentos), esse é o máximo a que me pode levar. Só consigo ir até aí. (BAUMAN, 2005, p. 21).

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.

Todavia, não foi apenas o seu conceito de identidade que me chamou a atenção, mas também a sua concepção sobre comunidade na contemporaneidade. De acordo com o autor, o conceito de comunidade, em qualquer acepção que o termo possa assumir, diz respeito à busca por segurança no mundo contemporâneo. O sociólogo parte do princípio de que uma comunidade é mais que um lugar. Seria um sistema social “afável” e “caloroso”, no qual, se um indivíduo tropeça e cai no chão, todos se adiantam a ajudá-lo, em lugar de rir.

[...] As palavras têm significado: algumas delas, porém, guardam sensações. A palavra comunidade é uma dessas. Ela sugere uma coisa boa: o que quer que comunidade signifique, é bom ter uma comunidade, estar numa comunidade. (BAUMAN, 2003, p.24).

Vivenciei essa sensação de pertencimento durante minha pesquisa. Observei e classifiquei, em três escalas, o que viria a ser o sentido de “estar em comunidade”. A primeira escala reside na participação nas comunidades propriamente ditas do Orkut, cujos membros praticam os jogos. A segunda escala, inacessível para muitos, está no pertencimento a um clã. Estar em um clã, conforme já foi relatado, é estar em uma família, um grupo coeso e com mais regras do que na comunidade. O terceiro nível está nos encontros físicos, nos quais novas formas de subjetividade surgem e redimensionam o conceito de relação grupal.

No terceiro nível há um maior envolvimento entre as pessoas e, conseqüentemente, uma maior exposição. Justamente por este motivo os jogadores valorizam essa “vivência em escalas”, uma vez que a segurança é adquirida na convivência cotidiana nos dois primeiros níveis. Apenas seguem para a terceira escala, que seria a vivência física, aqueles jogadores de *yaoi* que já “experimentaram” previamente as múltiplas virtualidades que o jogo permite. É preciso que o jogador atravessasse essas camadas permeadas pela experiência e pelas subjetividades, assim como se descasca uma cebola, para chegar ao postulado de Marjorieh: “[...] o jogo nunca acaba, esse é o jogo da vida.” Constatei, de fato, o que Marjorieh quis dizer com “jogo da vida”. Como essas escalas estão em constante fluxo, novos atores surgem e retroalimentam todos os níveis, fazendo com que o jogo torne-se a “mola mestra” que mantém estável o grupo de jogadores.

Outra dinâmica que deve ser compreendida neste contexto é a perspectiva identitária dos mangás através dos jogos, quando outras formas de apropriação simbólica surgem e os símbolos “migram” entre os espaços. Por exemplo, no caso dos mangás que “saltaram” das histórias em quadrinhos para as telas da televisão e, posteriormente, para as redes sociais virtuais, nas quais cada jogador que se “reveste” com os perfis das personagens

das histórias em quadrinhos japonesas, em realidade, está transcendendo sua própria identidade, seus dramas cotidianos e desejos. Tudo isso ocorre no processo de construção do *fake* e na ação de jogar, o que faz do jogo, em suas várias escalas, uma composição infinita de identidades sociais e sexuais.

Assim, esse movimento simbólico é como uma bola de neve: dos quadrinhos pulam para a televisão (em séries e desenhos animados) e para as telas do cinema ou para o teatro. Consequentemente, o sucesso das personagens abre franquias de experimentação para diversos bens de consumo que atingem diversos públicos: os brinquedos e figurinhas para as crianças, os jogos de *videogame* e bonecos colecionáveis para jovens e adultos, até a própria pirataria, que, de certa forma, impulsiona a propagação dos símbolos marginalmente. Nada disso se apresenta como fixo ou com uma identidade 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*.

[...] Podemos adiantar que uma cultura constitui um corpo complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram o indivíduo em sua intimidade, estruturam os instintos, orientam as emoções. Essa penetração se efetua segundo trocas mentais de projeção e de identificação polarizadas nos símbolos, mitos e imagens da cultura como nas personalidades míticas ou reais que encarnam os valores dos ancestrais, heróis e deuses. (MORIN, 2007, p. 15).

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. Um admirável mundo de novas possibilidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retorno ao ponto nevrálgico desta pesquisa: qual é o sentido do jogo de *yaoi* no ciberespaço e fora dele? Creio que a resposta não seja assim tão simples. Todavia, assistindo ao comercial *Double Life*³⁵ do console de videogame PlayStation³⁶ (1999), obtive uma pista fundamental. Nele, indivíduos afirmam que são capazes de viver uma “vida dupla”. Durante o dia, eles podem trabalhar e viver uma vida considerada “normal” e “dentro das regras”. No entanto, ao chegar em casa, eles imergem em um universo completamente destoante do habitual. Neste novo mundo eles podem, através dos jogos de videogame do PlayStation, viver outras vidas. Nestas “novas realidades”, eles podem matar, roubar, destruir, quebrar hierarquias e inverter arquétipos sociais. O comercial termina com o célebre *slogan* do produto: “Não subestime o poder do PlayStation”.

O desenvolvimento computacional e o avanço de novas tecnologias de informação estão produzindo novas maneiras de o indivíduo construir a sua identidade, e isso ocorre tanto no mundo “real” quanto no “virtual”. Uma dessas mudanças encontra-se na maneira como nos relacionamos com a tecnologia. Turkle (1995), explica que usar o computador a fim de entrar em comunidades virtuais não significa usá-lo apenas enquanto meio ou ferramenta. Significa também vê-lo como um espelho de dois lados e, assim como se constrói a identidade no mundo real, também se constrói a identidade no mundo virtual. A autora estudou a maneira como as pessoas interagem nos MUD’s³⁷, que são uma variação do RPG, jogados na internet. Nestes jogos, assim como nos jogos de *hentai* ou *yaoi*, os jogadores usam texto para denominar cenários, ações, situações e personagens. Cabe ressaltar, no entanto, que eles diferem dos jogos de *hentai/yaoi* nas mesmas condições que o RPG tradicional, como já tratei anteriormente.

Todavia, importa salientar as considerações de Turkle acerca dos MUD’s. A autora concluiu que as experiências vivenciadas nestes tipos de jogos podem auxiliar os participantes a descobrirem novas formas não apenas de obter conhecimento, mas também de conhecerem a si mesmos, à medida que essas experiências realizadas nas simulações da tela do computador são trazidas para o mundo real. Ainda de acordo com a autora, está em curso um movimento de reconstrução cultural que caminha para uma cultura de “simulação”. Isso significa que o universo computacional já não serve apenas para o universo matemático dos

³⁵ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=iRv1vx1SHXY>. Acesso em 14/09/2013, às 18:40.

³⁶ Oficialmente abreviado como PS, o console de videogame PlayStation foi criado e desenvolvido em 1994 pela Sony Computer Entertainment.

³⁷ *Multi-user Dungeons*. Em tradução livre: “calabouços multi-usuário”.

números e da contabilidade, mas sim para uma prática de simulação da realidade, ou de possibilidades para a realidade.

[...] Nós insistimos que somos diferentes das máquinas porque temos emoções, corpos e um intelecto que não pode ser capturado por regras, mas, por outro lado, jogamos com programas de computador que julgamos estarem vivos ou quase vivos. (TURKLE, 1995, p. 177, tradução livre).

Em relação à construção da identidade, a autora concorda que o computador e a internet assumem um papel fundamental na forma como o “eu” é concebido na pós-modernidade, sendo flexível e fragmentado. Na realidade virtual “[...] nós nos automodelamos e nos autocriamos.” (TURKLE, 1995, p. 180, tradução livre). Todavia, a mera discussão acerca das identidades em fluxo poderia tomar incontáveis capítulos nesta pesquisa, haja vista a amplitude teórica do tema e a sua aplicabilidade de largo espectro. A título de considerações finais e de possibilidades futuras para continuidade de minha pesquisa, optei por outro caminho, que julguei ser o mais viável a partir de tudo aquilo que eu vi e vivi em campo. 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 possibilidades de ser e de viver.

A discussão e a preocupação com as sexualidades estão latentes entre os nativos. Neste sentido, observei que, em muitos casos, os jogadores utilizam os jogos para assumir uma identidade homossexual ou bissexual. Miskolci (2009), em um projeto teórico com preocupações afins, percorre a história da *Queer Theory*³⁸ para demonstrar que, na atualidade, as redes sociais e a internet podem ser utilizadas enquanto um meio fundamental para aceitação da própria identidade homossexual.

[...] No presente, indivíduos “no armário” se deparam com um cenário distinto graças à internet. A possibilidade de estabelecer contato sem exposição alçou a rede a um papel central na vida de boa parte destes sujeitos, a ponto de muitos nem conseguirem se imaginar “desconectados”. A era da internet parece tê-los libertado da maioria das restrições do armário, hipótese que resolvi testar por meio de uma incursão etnográfica nas salas de bate-papo *gay* voltadas para o público masculino de São Paulo e do Rio de Janeiro. (MISKOLCI, 2009, p. 172).

³⁸ Ou teoria queer que afirma ser a orientação sexual, ou identidade sexual dos indivíduos, um construto social e, portanto, não existirem papéis sexuais essenciais ou biologicamente inscritos na natureza humana, mas antes formas socialmente variáveis de desempenhar um ou vários papéis sexuais.

O autor é persistente na hipótese de que a internet, através das redes sociais, por exemplo, pode ser uma fonte primordial de negociação da própria identidade homossexual, na qual o indivíduo pode testar as sensações de relacionar-se com pessoas do mesmo sexo e até mesmo de engajar-se nas múltiplas formas de ciberativismo que a questão pode suscitar. Ao ler os textos de Miskolci, não pude deixar de recordar as redes que construí durante minha pesquisa. Mais que apenas encarar os nativos enquanto pares, precisei aceitar a difícil premissa de também estar inundado por um fenômeno social juntamente com pessoas que passaram a compor meu círculo de convívio íntimo. E é preciso lembrar que estas redes assumem lateralidades múltiplas, pois, ao etnografar, também fui observado e julgado. E também sofri modificações por isso, precisei aceitar minha própria identidade homossexual, e o fiz por intermédio dos jogos.

[...] Acho que a internet mudou a situação das pessoas, é possível fazer de tudo sem sofrer consequências. Mas também tem aquela coisa de você saber quem você é, mas você precisa confirmar isso. O Orkut me ajudou nisso. (Alexandre, 24 anos, EP).

Hoje, seria impossível referir-me aos jogadores de maneira estritamente científica. Se é que alguém ainda crê no mito da ciência neutra, seja ela de qualquer área. Neste sentido, meu trabalho se esforça em exemplificar, ainda que de maneira extremamente incipiente, que em tempos de amplo acesso à internet e de incontáveis redes sociais, é necessário aceitar a fusão heurística e epistemológica dos sujeitos pesquisadores e dos sujeitos pesquisados. Cada vez mais a antropologia caminha para a constatação de que estamos subordinados a estes processos de amalgamento de sujeitos e objetos.

Minha pesquisa não esgota as possibilidades múltiplas que a temática oferece. As escolhas teóricas e metodológicas que fiz podem ser parciais, mas traduzem a melhor forma que encontrei de contar uma história, da qual sou autor, protagonista e coadjuvante. Da qual sou sujeito e também sou objeto. Compreender os diversos momentos em que esses papéis estiveram justapostos, ou mesmo sobrepostos, não é simples. Agora, enquanto escrevo estas considerações, consigo apenas me recordar da narrativa japonesa, que não possui um sujeito central e específico. Assim, como em um mosaico, a narrativa japonesa é uma forma compósita, sempre em construção.

Como equalizar tudo isto em uma possível continuidade desta pesquisa? Ainda não posso dizer ao certo, mas o caminho empírico já está posto. É preciso continuar seguindo as pistas e compreender como a internet tornou-se uma ferramenta fundamental para remodelar nossas relações sociais, e em que nível isso pode auxiliar na percepção e aceitação

de identidades sexuais. Estas complexas questões ficarão para uma pesquisa em nível de doutorado e, portanto, não mais circunscritas ao estudo de caso dos jogadores de *yaoi*, mas em busca daquilo que Geertz (1978) definiu como a missão da etnografia: “[...] Uma adivinhação dos significados, uma avaliação das conjecturas, um traçar de conclusões explanatórias a partir das melhores conjecturas.” (GEERTZ, 1978, p. 30-31).

Por hoje, esta foi a minha melhor conjectura. Ao terminar este texto, recebi a seguinte mensagem de Marjorieh: “[...] Terminou nossa história?”. Ao que respondi: “[...] Por ora, agora as pessoas já sabem o motivo pelo qual jogamos.” Mas o que o jogo nos torna, em que medida ele nos transforma e as reverberações disto, no entanto, já é outra história.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- _____. *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- BENEDICT, Ruth. *O crisântemo e a espada*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CAMPBELL, Colin. A orientalização do Ocidente: reflexões sobre uma nova teodiceia para um novo milênio. In: *Religião & Sociedade*, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, ago. 1997, p. 5-22.
- COUTO, Edvaldo Souza. (org). *A vida no Orkut: narrativas e aprendizagens nas redes sociais*. Salvador: EDUFBA, 2010.
- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. *A busca da excitação*. Lisboa: Difel, 1992.
- GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- GOMES, Laura Graziela. *Fansites ou o “consumo da experiência” na mídia contemporânea*. Revista Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, v. 13, n. 28, p. 313-344, jul-dez de 2007.
- GOMES, Laura Graziela; LEITÃO, Débora Krischke. *A produção de machinimas e a pesquisa etnográfica no Second Life*. São Paulo: 28ª. Reunião Brasileira de Antropologia, 2012.
- _____. Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. *Revista Cronos*, Natal, v. 12, n. 1, p. 25-40, jan-jun de 2011.
- GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006.
- HANNERZ, Ulf. Fluxos, fronteiras, híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional. *Mana*, v. 3 n. 1, p. 7-39, 1997.
- LEITÃO, Débora Krischke. Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual Second Life. *Revista Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, v. 18, n. 38, p. 255-285, jul.-dez. 2012.
- _____. Meta-realismos digitais: consumo e crítica social no mundo virtual Second Life. Rio de Janeiro: 6ª. *Encontro Nacional de Estudos do Consumo*, 2012.
- LEWGOY, Bernardo. A invenção da (ciber)cultura: virtualização, aura e práticas etnográfica pós-tradicionais no ciberespaço. *Civitas*, v. 9, n. 2, p. 1985-196, 2009.
- LOPES, Luiz Paulo da Moita; BASTOS, Liliana Cabral (Orgs). *Para além da identidade: fluxos, movimentos e trânsitos*. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

- LOURENÇO, André Luiz Correia. *Otakus*. Construção e representação de si entre aficionados por cultura POP nipônica. Rio de Janeiro: tese de doutorado – PPGAS Museu Nacional, 2009.
- LUYTEN, Sônia M. Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.
- MAGNANI, José Guilherme Cantor; TORRES, Lilian de Lucca (Orgs.) Quando o campo é a cidade. In: *Na Metrópole - Textos de Antropologia Urbana*. São Paulo: 1996.
- MARCUS, George E. Etnografia en/del sistema mundo. El surgimiento de la etnografía multilocal. In: *Alteridades*, v. 11, n. 22, p. 111-127, 2001.
- MISKOLCI, Richard. O armário ampliado: notas sobre sociabilidade homoerótica na era da internet. *Revista Gênero*, v. 9, n. 2, p. 171-190, jan-jun de 2009.
- MORIN, Edgar. *A religação dos saberes*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.
- NAKAGAWA, Hisayasu. *Introdução à cultura japonesa: ensaio de antropologia recíproca*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- ROSA, Franco de. *Hentai: a sedução do mangá*. São Paulo: Opera, 2005.
- ROCHA, Everardo. (org.) *Cultura e imaginário: interpretação de filmes e pesquisa de ideias*. Rio de Janeiro: Mauad, 1998.
- SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- SATO, Cristiane. *Japop: o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.
- SEGATA, Jean. Da arte de se traduzir: corporalidades e gênero nos mundos possíveis do ciberespaço. *Campos*, v. 9, n. 1, p. 159-176, 2008.
- _____. E, quem não é fake? Sobre sujeitos no Orkut. *Revista Eletrônica Portas*, v. 3, n. 3, p. 18-35, dez. 2009.
- STEARNS, Peter. *História das relações de gênero*. São Paulo: Contexto, 2007.
- TURKLE, Sherry. *Life on the screen: identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster Paperback, 1995. p. 177-269.
- TURNER, Victor. Liminal ao liminoide: em brincadeira, fluxo e ritual – um ensaio de simbologia comparativa. *Mediações*, v. 17, n. 2, p. 214-257, 2012.

ANEXOS

ANEXO A

Imagens de mangás *hentai* e *yaoi*

Figura 10



Figura 11



Figura 12

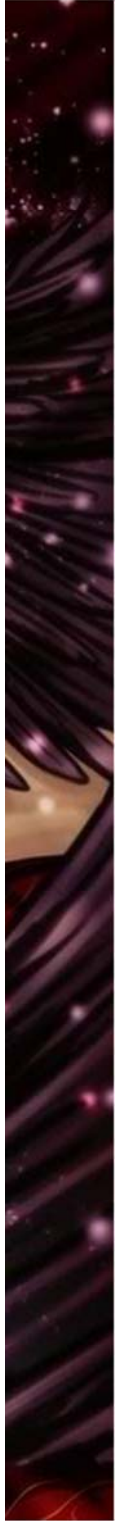


Figura 13



OBSERVAÇÃO: As imagens presentes nesta dissertação possuem caráter meramente ilustrativo, sem fins comerciais, não constituindo ofensa aos direitos autorais de seus proprietários, estando de acordo com o artigo 46 da lei 9.610/98³⁹ e com o artigo 200 da Constituição Federal⁴⁰.

³⁹ “Não constitui ofensa aos direitos autorais: (...) III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra; (...) VIII – a reprodução, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores.”

⁴⁰ “A manifestação do pensamento, a criação, a expressão e a informação, sob qualquer forma, processo ou veículo, não sofrerão qualquer restrição, observado o disposto nesta Constituição. 1º. Nenhuma lei conterà dispositivo que possa constituir embaraço à plena liberdade de informação jornalística em qualquer veículo de comunicação social, observado o disposto no art. 5º, IV, V, X, XIII e XIV.”

ANEXO B

Amostra de Jogo

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

As personagens do jogo são Afrodite de Peixes (Masculino, 21 anos) e Máscara da Morte de Câncer (Masculino, 23 anos).

Ambientação: Casa de câncer, no santuário grego.

Data: 02/04/2009

Obs: O texto que se encontra entre asteriscos (*) trata de ambientação cenográfica e sensorial. O texto precedido por travessões (-) refere-se ao diálogo das personagens.

Afrodite:

Afrodite entra na casa de câncer, habitualmente ele visitava aquele recinto. Ávido por ver seu íntimo amigo, Máscara da Morte, entra apressado e o encontra sentado sobre um escombro, olha-o com desejo e saudade.

- Olá meu querido, quanta saudade de ti.

Máscara da Morte:

- Olá! Também estava com saudade.

Afrodite:

Afrodite olha demoradamente para Máscara da Morte, percorrendo seu corpo em pensamentos e aproxima-se.

- Posso abraçar-te?

Máscara da Morte:

- Claro que pode, você sempre poderá me abraçar.

Afrodite:

Afrodite abraça Máscara da Morte com força e recosta sua cabeça no peito forte do amigo.

- Vou retirar sua armadura.

Máscara da Morte:

- Apenas a armadura? Espero que retire a roupa que está por baixo também, se assim você quiser.

Afrodite:

Afrodite sorri, retira a máscara do cavaleiro de câncer e afaga seus cabelos azulados.

- Você é tão bonito, sempre fico louco ao olhar para ti. Não consigo me distanciar de você nem por um minuto mais.

Neste momento, Afrodite retira a parte superior da armadura do cavaleiro de câncer, observa atentamente seu peito nu e aproxima-se para beijá-lo.

Máscara da Morte:

Máscara da Morte retira a máscara do cavaleiro de peixes e prossegue despindo-o de sua armadura. Aprecia o corpo esguio e nu de Afrodite e acaricia seus lindos cabelos longos.

- Eu nunca me esqueci de você.

Afrodite:

Afrodite retira também a parte inferior da armadura de Máscara da Morte, agora pode vê-lo completamente nu, neste momento sente-se o cavaleiro mais feliz, mais forte e mais apaixonado do santuário. Aproxima seu rosto aos lábios de Máscara da Morte.

- Preciso do seu beijo.

Máscara da Morte:

Máscara da Morte apaixona-se pela beleza de Afrodite e pelo amor que o mesmo sentia por ele. Abre levemente os lábios e retribui o beijo de Afrodite.

Afrodite:

O corpo de Afrodite estremecia com os beijos de Máscara da Morte, sua pele arrepiava-se. Sentia que o mundo podia acabar naquele instante. Começava a morder os lábios de Máscara da Morte, vagarosamente.

Máscara da Morte:

Máscara da Morte sentia Afrodite morder seus lábios e o beijava loucamente, como nunca havia beijado ninguém em sua vida.

- Você sempre estará em meu coração.

Afrodite:

- Te amo muito.

Afrodite desliza suas mãos pelas costas de Máscara da Morte, acariciando-o e apertando-o levemente. As carícias tornam-se mais fortes, chegando a arranhar Máscara da Morte, de tanto amor e desejo.

- Quero seu corpo pra mim.

Afrodite desliza a mão por todo o corpo de Máscara da Morte e pode sentir seu pênis.

Máscara da Morte:

Máscara da Morte sentia a mão de Afrodite por seu corpo, chegando ao seu pênis, que ficava excitado com as carícias de seu amado.

- É claro que o meu corpo é seu, é todo seu.

Afrodite:

Após o beijo louco de Afrodite e suas carícias íntimas, o mesmo começava a morder o pescoço de Máscara da Morte. Descia pelo tórax e começava a sentir a fofura dos pelos abdominais de seu amado, mordendo-o vigorosamente.

- Como você é gostoso!

Máscara da Morte:

Máscara da Morte sentia que seu pênis aumentava e latejava de desejo por Afrodite. O tesão crescia a cada momento.

- Obrigado, mas você é muito mais gostoso...

Afrodite

A boca de Afrodite aproximava-se cada vez mais do pênis de Máscara da Morte. Afrodite começa a chupá-lo.

Máscara da Morte:

*Máscara da Morte sentia contrações em seu pênis, tamanho o prazer que sentia. Manuseava

cuidadosamente a cabeça de Afrodite em movimentos repetidos e ritmados.*

- Está gostando? Você pode ter de mim o que quiser, eu só quero que você seja apenas meu.

Afrodite:

Afrodite deliciava-se no pênis de seu amado, sentindo-o pulsar em sua boca. Dava leves mordidas nas virilhas de Máscara da Morte e lambia seu escroto com suaves beijos ao redor de todo o púbis do cavaleiro de câncer. Afrodite agora masturbava Máscara da Morte, freneticamente.

- Você é maravilhosamente delicioso, Máscara da Morte. Faça de mim o que você quiser. Eu sou seu, todo seu e pra sempre.

Máscara da Morte:

Máscara da Morte sentia que as contrações em seu pênis aumentavam. Ele não demoraria muito para gozar, aproveita a oportunidade e puxa seu amante Afrodite para a cama.

- Você quer mesmo, meu amor?

Afrodite:

Afrodite sentia o gosto do gozo generoso, espesso e quente de Máscara da Morte. A sensação deixava Afrodite com ainda mais tesão por seu amado. Engolia tudo vorazmente e deixava ser levado para a cama de Máscara da Morte.

- O que mais quero na vida, Máscara da Morte, é sentir você dentro de mim. Possua-me.

Máscara da Morte:

Máscara da Morte, que ainda se encontrava meio desacordado após o gozo, ouvia Afrodite implorar por mais e sentia seu desejo retornar e aumentar ainda mais.

Afrodite:

Afrodite já estava deitado ao lado de Máscara da Morte e sentia seu corpo forte e másculo envolvendo-o. Neste momento, vira-se de costas para o cavaleiro de câncer.

- Vem, meu gostoso...

Máscara da Morte:

Máscara da Morte fitava as lindas nádegas de seu amado, o cavaleiro de peixes, afastava-as cuidadosamente com as mãos e introduzia delicadamente seu pênis no ânus de Afrodite. Máscara da Morte sentia que o corpo de Afrodite gostava muito disso.

- Você está bem, meu amor?

Afrodite:

Afrodite sentia o enorme pênis de Máscara da Morte forçando a entrada de seu ânus. Sentia muita dor neste momento. Aos poucos aquela dor dava lugar a uma sensação maravilhosa. Afrodite percebia, ainda, que o pênis de seu amado era introduzido cada vez mais fundo em seu ânus apertado.

- Por favor, não pare meu amor... Toma-me por completo, pois eu te pertencço de corpo, coração e alma...

Máscara da Morte:

Máscara da Morte começava a sentir que seu pênis fora introduzido por completo no corpo de Afrodite e, ofegante, passava a acelerar o processo.

Afrodite:

Afrodite sentia seu corpo sendo tomado por movimentos fortes e acelerados. Sentia fortes estocadas e um enorme prazer com isso. Fechava seus olhos e apertava o travesseiro, sentindo o fôlego quente e úmido de Máscara da Morte em sua nuca. Os corpos de ambos estavam muito suados.

- Continue, mais forte... Eu poderia sentir a dor de ir ao inferno com você, apenas para tê-lo dentro de mim.

Máscara da Morte:

Máscara da Morte agora estocava seu pênis com uma força fenomenal, em movimentos muito violentos. Isso não o impedia de reduzir, por algumas vezes, e beijar carinhosamente as costas de seu amado cavaleiro de peixes.

Afrodite:

Os beijos de Máscara da Morte arrepiavam todo o corpo de Afrodite, que não deixava de morder a fronha do travesseiro para suportar as fortes estocadas em seu jovem ânus.

Máscara da Morte:

*Máscara da Morte sentia que seu gozo vindo mais uma vez, desta vez iria inundar seu amado. As contrações aumentavam. *

- Eu te amo, Afrodite.

Afrodite:

Afrodite sentia seu corpo ser invadido pelo sêmen de Máscara da Morte. Ao mesmo tempo masturbava-se e sentia que seu gozo espalhava-se pelo lençol.

- Também te amo.

Máscara da Morte:

Ainda exausto, o cavaleiro de câncer coloca sua perna sobre Afrodite e olha-o sorrindo.

- Quero ficar aqui, deitado ao seu lado e olhando-te para sempre, meu amor. Quero adormecer contigo.

Afrodite:

Afrodite abraçava Máscara da Morte e, já meio adormecido, sentia que os olhos de seu amado fechavam-se.

FIM

ANEXO C

Glossário

Anime – Também se considera “animê” ou “animé”. Trata-se de qualquer animação televisiva baseada nas histórias de mangás.

Avatar – Representação pictórica de si mesmo que o internauta usa em ambientes virtuais.

Cosplay – Abreviação de *costume play* ou ainda *costume roleplay* (ambos do inglês) que podem traduzir-se por “representação de personagem a caráter”, disfarce ou fantasia. Tem sido utilizado como referência a atividades lúdicas praticadas principalmente (porém não exclusivamente) por jovens e que consiste em disfarçar-se ou fantasiar-se de algum personagem real ou ficcional, concreto ou abstrato, como, por exemplo, animes, mangás ou grupos musicais — acompanhado da tentativa de interpretá-los na medida do possível.

Clã – São grupos de usuários, no Orkut, que se organizam no interior de algumas comunidades. Os clãs são informais e invisíveis aos usuários que não participam deles. Não há ferramentas técnicas, no Orkut, que permitam observá-los senão o ingresso propriamente dito em suas estruturas.

Comunidade – No Orkut, refere-se aos agregados formais de usuários que tem interesses comuns. As comunidades não existem a priori. Elas devem ser construídas por um usuário, que responderá por ela como proprietário. Comunidades são temáticas e têm nomes próprios. Podem ser públicas (qualquer usuário pode participar) ou restritas (depende de autorização do proprietário ou de moderadores nomeados por ele).

Conferência – Refere-se a uma ferramenta dos softwares comunicadores, como MSN e Skype, onde um usuário pode comunicar-se com vários outros, dentro de uma mesma janela ou ambiente de diálogo.

Dono – Refere-se ao proprietário de uma comunidade, aquele que formalmente a construiu. Ele é o único capaz de encerrar uma comunidade. Pode transferir a propriedade a outro usuário, através de ferramenta formal do Orkut.

Emo – Ou *emocore* (*emotional hardcore*) é uma tendência que se espalhou internacionalmente sob forte influência estadunidense, ainda no início dos anos 2000, influenciando também uma moda de

adolescentes caracterizada não somente pela música, mas também pelo comportamento geralmente emotivo e tolerante, e pelo visual, que consiste em trajés pretos, listrados, *Mad Rats* (sapatos parecidos com All-Stars), cabelos coloridos e franjas caídas sobre os olhos.

Facebook – Rede social na internet, criada em 2004. Seu objetivo é promover a aproximação de pessoas que já se conhecem fora da rede (durante o próprio cadastro ele ressalta não ser conveniente adicionar pessoas desconhecidas). Há uma política de sugestão de amigos dos tempos da escola, faculdade, etc.

Fanfic – Abreviação do termo em inglês *fan fiction* (ficção criada por fãs). Trata-se de contos ou romances escritos por terceiros, não fazendo parte do enredo oficial de mangás, animes, livros, séries, filmes ou quadrinhos a que faz referência, ou uma história inventada por eles.

Fanzine – Abreviação do termo em inglês *fanatic magazine* (revista criada por fãs). Trata-se dos periódicos editados pelos fãs, onde as *fanfics* são publicadas.

Fóruns – São espaços formais de discussão com temas variados, dentro das comunidades no Orkut.

Hentai – Gênero erótico do mangá, exclusivamente heterossexual.

Hipster – Termo frequentemente usado para se referir a indivíduos, geralmente pertencentes a um contexto social da classe média urbana. A cultura *hipster* faz parte da variedade de subculturas que coexiste com a cultura *mainstream*. A cultura *hipster* é marcada pela música independente, saudosismo recorrente, uma variada sensibilidade para a tendência *non-mainstream* (não comum, não recorrente) e estilos de vida alternativos. Os interesses referentes à mídia por esse grupo incluem filmes independentes, revistas e *websites* notadamente relacionados à música e moda alternativas.

HQ – A sigla diz respeito, em sua acepção original, ao livro *Hero's Quest*. Trata-se da primeira obra, nos Estados Unidos, adaptada à técnica da quadrinização. Com ela, uma avalanche de outras histórias foram desenvolvidas e/ou adaptadas para o formato em quadrinhos. Há que se ressaltar uma peculiaridade nos HQ's: a presença constante do arquétipo do herói que, abnegado ou não, luta contra as forças do mal (onírico ou presencial). No Brasil, a sigla acabou por designar “histórias em quadrinhos”, sempre com origem nos Estados Unidos.

Líder – Também chamado de “pai”, refere-se ao gestor máximo de um clã. Não necessariamente é o fundador de um determinado clã, mas é aquele que possui maior influência ou conhecimento em um

dado momento ou contexto pertinente. É uma função eletiva, está em constante processo de negociação e sujeita a alterações.

Mangá – São histórias em quadrinhos de origem japonesa. Diferem das HQ's por não representarem a dualidade universal entre o bem e o mal, ou entre o herói e o vilão. Traduzem uma forma narrativa japonesa onde há ausência dos imperativos universais comuns na sociedade ocidental. Questões como relações sociais, romances e cotidianos são representadas nos mangás.

Moderador – Trata-se de uma função formal, dentro do Orkut. Moderadores são usuários com poderes especiais em uma comunidade. Podem abrir ou encerrar fóruns e enquetes, além de permitir o ingresso de membros ou excluí-los. Os moderadores são nomeados pelo proprietário, mas não são funções fixas. Podem ser depostos pelo dono.

Orkut – Rede social na internet, de propriedade do Google, 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.

Otaku – Termo usado no Japão e no mundo para designar os fãs de mangás e animes. Entretanto, no Japão, o termo também é comumente utilizado para referir-se à dedicação excessiva em atividades de qualquer natureza.

RPG – 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 de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar.

Second Life – Ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano. Foi criado em 1999 e é mantido pela empresa *Linden Lab*. O nome *second life* significa “segunda vida”, que pode ser interpretado como uma vida paralela, além da vida “principal” ou “real”.

Shojo – Gênero do mangá voltado para meninas e jovens do sexo feminino.

Shonen – Gênero do mangá voltado para meninos e jovens do sexo masculino.

Skype – Aplicativo de comunicação por mensagens, imagens, vídeos e chamadas telefônicas. Presente em sistemas operacionais de computadores, celulares e *smartphones*. Em 2013, a empresa Microsoft fundiu o Skype com o MSN, antigo software de comunicação que possuía as mesmas características.

Variáveis do RPG – São índices de capacidades técnicas, como velocidade e força. São utilizados para regulamentar as características de uma determinada personagem. Normalmente estão postos a priori e são numéricos (0 a 10, 0 a 5, 1 a 5, etc.). São utilizados como definidores em disputas ou aventuras entre os jogadores de RPG.

Whatsapp – Aplicativo de comunicação por mensagens, imagens e vídeos. Presente em sistemas operacionais de celulares e *smartphones*.

Yaoi – Gênero do mangá baseado em homoerotismo masculino.

Yuri – Gênero do mangá baseado em homoerotismo feminino.