

A drag queen e o gaymer como fissuras na cisheteronormatividade da cultura pop

Ligia Ribeiro Ferreira¹
Victor Hugo da Silva Santos²

Resumo: A sociedade organiza o gênero de modo binário, pautado em um padrão cisheteronormativo, que se manifesta em múltiplas instâncias, a exemplo da cultura *pop*. Além da função de entretenimento, a cultura *pop* promove processos de subjetivação e debates políticos em várias dimensões, como gênero e sexualidade. A partir do *reality show Rupaul's Drag Race* e o jogo digital *League of Legends*, produtos midiáticos da cultura *pop*, focalizamos as figuras da *drag queen* e do *gaymer*. Nesse sentido, este ensaio objetiva discutir sobre as figuras da *drag queen* e do *gaymer* como figuras que operam fissuras na cisheteronormatividade imposta. Para tal, promove-se um debate teórico, evocando autores associados à Teoria *Queer*, como Foucault e Butler, e autoras decoloniais, como Lugones, Oyèwùmí e Mombaça. Enquanto uma paródia de gênero, historicamente associada ao feminino, a *drag queen* desloca a ideia de um gênero original e unívoco, produzindo quebras na matriz de inteligibilidade cisheteronormativa, produzindo outras formas de corporificar o gênero. Além disso, a própria figura da *drag* é fissurada na medida em que se configuram novas formas de ser e fazer *drag*, que perpassam quem corporifica a *drag*, a mescla entre os gêneros masculino e feminino, bem como a extrapolação da *drag* como paródia de gênero, trazendo elementos do animalesco, monstruoso, mitológico, etc. Os *gaymers* fissuram a cultura de jogos digitais ao produzirem e compartilharem produções midiáticas feitas por fãs que incorporam representações de personagens LGBTQIA+ e situações em que subvertem o binarismo de corpos feminino e masculino. Observa-se que através da lógica de reprodução e subversão do modelo sexo-gênero hegemônico, a *drag queen* e o *gaymer* operam quebras que concretizam novas possibilidades de narrar e corporificar, trazendo uma potência de ruptura ao que é esperado culturalmente em termos de gênero e sexualidade e reivindicando espaços para as suas existências.

Palavras-chave: *Drag queen*. *Gaymer*. Cultura *pop*. Cisheteronormatividade.

¹ Doutoranda em Psicologia pela Universidade Federal de Pernambuco, ligia.rferreira@ufpe.br

² Doutorando em Psicologia pela Universidade Federal de Pernambuco, victor.hssantos@ufpe.br

“À revelia do mundo, eu as convoco a viver apesar de tudo. Na radicalidade do impossível. Aqui, onde todas as portas estão fechadas, e por isso mesmo somos levadas a conhecer o mapa das brechas” (MOMBAÇA, 2021, p. 14).

O objetivo deste ensaio é discutir sobre a *drag queen* e o *gaymer* como figuras da cultura *pop* que operam fissuras na cisheteronormatividade imposta. A escolha por essas figuras se dá no nosso atravessamento biográfico e acadêmico, no sentido de pesquisar sobre o que experimentamos nos nossos próprios corpos. Uma mulher cisgênera, de sexualidade “desviante” que faz *drag queen*, e um homem cisgênero, *gay* e *gaymer*.

Partimos de uma perspectiva construcionista, compreendendo que as categorias de gênero e sexualidade são situacionais e históricas, intrinsecamente relacionadas ao contexto e práticas sociais (QUINALHA, 2022). Lugones (2014) e Oyěwùmí (2004) apontam que a configuração binária e hierárquica de gênero é uma herança colonial, que se impôs na modernidade. Nessas operações, forjaram-se as ideias de homens e mulheres de “verdade”, que são construtos marcados também por um atravessamento de raça - outro conceito da modernidade colonial, visto que essas categorias foram constituídas pensando a “civilização”, associada à branquitude (NÚÑEZ; OLIVEIRA; LAGO, 2021).

No contexto Ocidental, uma das ferramentas que consolidou o lugar de verdade do sexo foi a ciência, que passou a delinear as sexualidades normativas e desviantes (FOUCAULT, 2017). Neste sentido, a sexualidade passa a se tornar também um meio de inteligibilidade, sendo por meio dela que as pessoas se reconhecem e reconhecem o outro. Dialogando com as proposições de Foucault, Butler (2018) nos aponta que sexo e gênero são constituídos como categorias essencializadas, como princípios causais. Ela coloca que, por um certo tempo, o feminismo pensou as categorias de sexo e gênero como análogas à dicotomia natureza/cultura. O sexo, portanto, era tido como algo

natural e binário, “uma superfície politicamente neutra sobre a qual age a cultura” (BUTLER, 2018, p.27). Essa categorização binária, pautada na figura do “macho” e da “fêmea”, seriam equivalentes, em termos culturais de gênero, à masculinidade e à feminilidade. Isso coloca a cisgeneridade como lugar “original”. Além disso, enquadrada numa matriz heterossexual, espera-se que os desejos de um desses polos sejam orientados para o outro, caracterizando-se como heterossexual, consolidando uma linearidade entre sexo, gênero e desejo. Todavia, Butler situa essa linearidade como uma construção ficcional, efeito de configurações políticas, instituições, práticas e discursos de origem múltipla e difusa. Nessa perspectiva, tanto o sexo quanto o gênero são performativos, isto é, são cristalizados e consolidados como verdades através de reiterações que acontecem nos corpos (BUTLER, 2018). Aos que transgridem esse sistema, são acionadas uma série de normas regulatórias, no sentido de indicar e impor o modo “correto” de ser homem e ser mulher.

O construto de gênero é um produto sócio-histórico, portanto, cada cultura possui definições das condutas e dos sentimentos apropriados para o que se define como homem e mulher. As performances de gênero são institucionalmente orientadas nas sociedades pelas instâncias familiares, educacionais e midiáticas. Desta forma, as relações sociais são construídas, baseadas no binarismo de gênero, tanto de forma coletiva como individual, por meio de exemplos, reforços e punições (CONNEL, 1995).

Como um produto sócio-histórico, as produções midiáticas da cultura *pop* são um reflexo do contexto social e estão imersas dentro da lógica cisheteronormativa, privilegiando padrões de masculinidade e feminilidade hegemônicas. No entanto, Connel (1995) salientava, na década de 90, que outras formas de ser homem e mulher na sociedade coexistem de forma marginalizada em comparação ao padrão cisheteronormativo. Por exemplo, era comum as produções midiáticas construírem narrativas onde os personagens principais possuem uma relação heterossexual, enquanto

personagens LGBTQIA+ são invisibilizados ou representados de forma estereotipada e caricata.

Nos últimos anos, entretanto, a indústria do entretenimento passou a enxergar a comunidade LGBTQIA+ como consumidores, um nicho de mercado com potencial de geração de lucros. Recentemente, tem-se discutido acerca do *pink money* (“dinheiro rosa”, em tradução livre do inglês). Este termo diz respeito ao poder de compra da população LGBTQIA+, o que movimenta as empresas a viabilizar e mirar nesse público, produzindo produtos e serviços voltados a este segmento. Assim, as produções midiáticas passaram a incluir personagens LGBTQIA+, além de surgirem produções específicas voltadas para esse público. Todavia, muitas vezes se trata de um engajamento mercadológico e não político. Ao mesmo tempo, isso possibilita estratégias de resistência, uma vez que pessoas LGBTQIA+ passam a ocupar esses espaços, acessando possibilidades de inserção no mercado, propagando narrativas e temáticas pertinentes à comunidade, bem como trazendo reflexões para o público.

Maffesoli (2007) aponta que o sentimento de pertencimento a um lugar e a um grupo social é essencial para a vida de uma pessoa. Sentir-se representado nas mídias configura dentro este lugar de pertencimento, sendo para os grupos vulnerabilizados, como as pessoas LGBTQIA+, um caminho para sentir orgulho de quem se é. Compreendemos que programas pautados na inclusão e na diversidade representam um potencial avanço na visibilização da comunidade LGBTQIA+, porém não se constituem como produções midiáticas que contemplam a multiplicidade de diversidade na cultura *Queer*.

Dos livros às histórias em quadrinhos, dos filmes às séries de televisão, dos programas de *realitys* aos jogos digitais – a cultura *pop* está permeando todas essas produções midiáticas na sociedade. Esta cultura é fruto de uma diversidade de produtos e experiências que atingem as pessoas de formas diferentes, mas que está relacionada

aos grandes debates e aos grandes meios de comunicação. Pode-se definir cultura *pop* como:

[...] conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento; se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura (música, cinema, televisão, editorial, entre outras) e estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante (SOARES, 2014, p. 41).

Por outro lado, a cultura *pop* não cumpre apenas o seu papel de entretenimento e diversão na sociedade. De forma crescente, tem ocupado várias instâncias sociais importantes, dentre elas o campo do debate político (MARTINO; MARQUES, 2022). Sobretudo porque a cultura *pop* impulsiona e mobiliza a sociedade para debater assuntos suscitados pelos produtos midiáticos como uma forma de *buzz* midiático (divulgação e propagação de conteúdos).

Os papéis de gênero e da sexualidade são um dos elementos mais presentes nas produções midiáticas, na maioria das vezes, reificando as diferenças de comportamentos entre homens e mulheres e reforçando a reprodução compulsória da heteronormatividade. Os personagens e as narrativas que não estavam em conformidade com a lógica cisheteronormativa ocupavam o local de marginalização dentro da esfera da cultura *pop*, sobretudo dominada por um público masculinista (GONZATTI, 2023).

Destaca-se o episódio ocorrido no ano de 2019, em que o então prefeito do Rio de Janeiro censurou uma HQ da Marvel com heróis homossexuais na Bienal do Livro sob a justificativa de proteção das crianças que frequentavam o evento. O embate social ocorreu pelo fato dois personagens masculinos (*Hulkling* e *Wiccano*) estarem se beijando em uma das páginas do produto, sendo que a revista era destinada para maiores de 16 anos (GONZATTI, 2022). Este acontecimento exemplifica, na prática, o funcionamento do modelo cisheteronormativo compulsório, o qual marginaliza qualquer

sujeito ou representações de sujeitos que fujam da lógica binária de gênero e sexualidade.

No entanto, os sujeitos marginalizados não se apresentam como passivos diante dos acontecimentos sociais. Eles também são produtores de vivências e experiências que vão de encontro com o regime vigente, assumindo uma postura ativa diante do mundo. Isso está associado com uma perspectiva de poder trazida por Foucault (2017), que o descreve não como uma unidade global de dominação exercida por um grupo sobre outro, mas como um jogo de forças que se configura no contexto. Deste modo, os jogos de poder podem se manifestar de múltiplas formas, sendo o conflito inerente a essas relações. Considerando o seu caráter plural, também podem surgir múltiplas formas de resistência frente às hegemonias.

Nesta perspectiva, a postura ativa do sujeito aproxima-se dos conceitos de agência propostos por Foucault e Butler (Furlin, 2013) e das reflexões de Mombaça (2021) acerca dos movimentos de quebra. A partir desses autores, operacionalizamos a metáfora das fissuras, que possibilitam a ocupação e criação de novos lugares no sistema sexo-gênero e na cultura *pop*. Furlin (2013) aponta que, para Foucault e para Butler, os sujeitos têm a possibilidade de construir estratégias de resistência ou de subversão em oposição às normas sociais que limitam suas existências. Para Mombaça (2021), as quebras são geradas por processos políticos que visam romper com os modelos hegemônicos e possibilitar a ocupação da diversidade entre as brechas do sistema.

A drag queen e o gaymer

Neste ensaio, destacamos na cultura *pop* o *reality show* de competição estadunidense *RuPaul's Drag Race* e o jogo para computador *League of Legends*, produtos midiáticos com grande apelo de mercado para o público LGBTQIA+. O

primeiro é um produto pensado, produzido e consumido majoritariamente por pessoas LGBTQIA+ com inserção também em um público cisgênero e heterossexual, mas que é marcado por consensos e dissensos sobre a representação do feminino. Já o segundo, não possui um foco mercadológico para pessoas LGBTQIA+, porém jogadores (denominado como *gaymers*) desta comunidade se reuniram ao entorno deste jogo, reivindicando espaço na cultura de jogos digitais, a qual é dominada por discursos cisheteronormativos.

Ao longo do texto buscamos evidenciar algumas práticas existentes na cultura drag e na cultura de jogos digitais que se constituem como processos de fissura. De modo geral, a *drag queen* tem sido compreendida como um artista que personifica o feminino de forma exagerada e estereotipada (JESUS, 2012). A personificação do feminino pode se manifestar de múltiplos modos, e uma das características distintivas da arte *drag* é o processo de montagem, o ato de montar-se. Há uma temporalidade significativa, marcada pelo antes durante e depois da montagem (FERREIRA, 2022), que se caracteriza pelas transformações corporais que utilizam técnicas e truques, a exemplo do uso de vestimentas e acessórios exuberantes, sapatos de salto alto, maquiagens, perucas, depilação, dissimulação do pênis (LOURO, 2018), modulação de voz e gestualidade, procedimentos estéticos e cirúrgicos, entre outros. Apesar dessa aproximação com o feminino, para além de uma construção fidedigna de mulher, a *drag queen* pode se expandir ao andrógino, ao animalesco, mitológico, monstruoso, entre outros, caracterizando-se pela sua pluralidade. É válido situar que, compreendida como uma manifestação artística, a *drag* é possível para qualquer pessoa, independentemente da orientação sexual e identidade de gênero (FERREIRA, 2022). Todavia, ressalta-se que historicamente se teceu uma aproximação entre a figura da *drag* e a população LGBTQIA+.

Durante a década de 1990, houve um reavivamento cultural da figura da *drag queen*, associada à cultura *pop*. É nesse período que o termo se difunde no Brasil,

associado aos homens cis *gays* que se apresentavam em boates. Bragança (2018) associa esse contexto aos interesses da indústria do entretenimento, que busca atingir públicos específicos através do mercado de nichos. Com a diminuição do pânico social em torno da epidemia de HIV/AIDS, investiu-se na *drag* uma abordagem mais lúdica, fantástica e menos sexualizada do que a transformista (BRAGANÇA, 2018) que personificavam o feminino pautado no *glamour*, por vezes se mesclando à identidade de gênero da artista (BORTOLOZZI, 2015). Por sua vez, a *drag queen* se caracteriza como uma linguagem artística distinta, marcada pela prática de montagem independente da identidade de gênero. Ela se consolida principalmente no contexto urbano, com a função de entretenimento. Entre as divas *pop* de referência para a figura da *drag queen* estão artistas como Beyoncé, Britney Spears, Lady Gaga (AMANAJÁS, 2015) como também Madonna, Celine Dion, Whitney Houston, entre vários outros nomes.

Nesse período da cultura *drag pop*, desponta Rupaul Charles, um homem cisgênero, *gay*, negro norte-americano. Ele passa a se consolidar como cantor, ator, apresentador e *drag queen* (AMANAJÁS, 2015). Em 2009, há o lançamento do seu *reality show* *Rupaul's Drag Race* (traduzido para a TV brasileira como “Rupaul e a corrida das loucas”), em que um grupo de *drag queens* compete pelo título de “*America's Next Drag Superstar*” (“próxima superestrela *drag* dos EUA”, em tradução livre do inglês). A cada semana, as participantes passam por desafios de práticas associadas à cultura *drag*. Um dos momentos mais emblemáticos do programa é a eliminação, na qual as competidoras com o pior desempenho no desafio da semana fazem uma batalha de *lip sync* (dublagem). Além da dimensão do entretenimento, o programa também passou a se configurar como uma plataforma para abordar vivências da população LGBTQIA+, o que está associado ao crescente envolvimento político da figura da *drag* em concomitância à solidificação do movimento LGBTQIA+. É possível afirmar que, atualmente, o *reality* e a figura de Rupaul têm um alcance mundial, inspirando e influenciando milhares de *drags*. Apontamos que isso está relacionado com

o imperialismo cultural norte americano, com sua pretensão de universalizar particularismos atrelados à uma história singular (VILLAÇA, 2018). Todavia, como trazem Ferreira (2022) e Ferreira e Aléssio (2020), o *reality show* se configura como uma referência por assimilação, mas também por diferenciação. Para algumas *drags*, a estética do *pop* e da polidez é almejada, enquanto, para outras, trata-se de um padrão impositivo e violento, que não corresponde aos seus desejos e as afasta do mercado.

Experimenta-se, contemporaneamente, uma profusão de produções midiáticas acerca da *drag*, como músicas, livros, filmes, séries, programas televisivos, entre outros. Como traz Bragança (2018), a figura da *drag queen* se torna um produto moldável, o que pode ser visto no padrão midiático de *Rupaul's Drag Race*. No Brasil, despontam artistas como Pablllo Vittar, Gloria Groove, Grag Queen, Ikaro Kadoshi, Lorelay Fox e Rita Von Hunty. Como traz Amanajás (2015), atualmente, as artistas *drag queens* têm conquistado múltiplos espaços, que promovem a reinvenção e ampliação de seus contextos e práticas. Todavia, essa popularização não implica uma saída do contexto marginalizado (BRAGANÇA, 2018).

A cultura de jogos digitais está historicamente alicerçada sobre questões problemáticas sobre gênero e sexualidade, o que torna as pessoas que não se enquadram dentro do modelo cisheteronormativo mais propensas a sofrer *ciberbullying* (CONDIS, 2015), situação que ocorre principalmente por meio de comportamentos antidesportivos como xingamentos, discriminações, discursos de ódio, *trollagem*, dentre outras modalidades (BUSCH et al., 2015; KWAK et al., 2015; PAUL, 2018).

A partir da década de 1980, a indústria dos jogos digitais foi construindo um público característico por meio dos personagens representados nos jogos e das narrativas com conteúdo violento e sexista. A maioria das narrativas nos jogos digitais evidencia personagens masculinos cisgêneros, heterossexuais, brancos e musculosos, que utilizam da violência para resolver conflitos e protegerem as mulheres, as quais são vistas como prêmios sexuais a serem conquistados, fazendo com que esses homens se

identificassem como principais consumidores dessa mídia (GOULART; NARDI, 2017). Por outro lado, os personagens que fogem ao padrão cisheteronormativo, geralmente são representados de forma depreciativa e cômica. Desta forma, os jogos digitais passaram a representar um padrão de masculinidade que, na maioria das vezes, rebaixava e invisibilizava outras formas de ser e estar no mundo (GOULART; NARDI, 2017).

A representação de binarismo de gênero nos jogos digitais está associada a uma lógica mercadológica, em que coloca os homens como público-alvo do consumo de jogos digitais, reforçando práticas sexistas e satisfazendo a lógica do sistema machista presente na sociedade contemporânea. Kurtz (2019) e Silveira (2020) chamam a atenção para a composição majoritariamente masculinista do público na cultura de jogos digitais, sendo um dos fatores que contribuiu para a relação tóxica dos seus participantes (marcada por expressões de ódio, preconceitos, homofobia e misoginia) principalmente para grupos minoritários, por se distinguirem do público-alvo dos jogos (por exemplo, mulheres e LGBTQIA+). Os enredos apresentados nestes jogos digitais reduzem o papel feminino a mulheres frágeis destinadas a serem resgatadas por um herói, enquanto as pessoas LGBTQIA+ são representadas de forma pejorativa com o objetivo de trazer comichão à história.

Entretanto, mesmo diante de toxicidade para mulheres e de pessoas LGBTQIA+, estes dois grupos sociais se encontram presentes na cultura de jogos digitais, questionando as políticas machistas e cisheteronormativas da indústria de jogos digitais, a cultura de ódio e preconceitos e discriminações realizadas pela maioria dos jogadores. Nesta perspectiva, a cultura de jogos digitais acaba por ser tensionada por essas pessoas ao tentar estabelecer uma política de diversidades, identidades e visibilidades, levando a repensar as ligações entre apresentação/representação virtual e sexualidades (GOULART; HENNIGEN; NARDI, 2015).

O *League of Legends* (LoL), um dos jogos digitais para computador mais jogados em todo o mundo na atualidade, possui vários jogadores da comunidade de

jogadores LGBTQIA+ reunidos em grupos de plataformas de mídias sociais. Dentre eles, destaca-se o *League of Divas*, um dos maiores grupos de jogadores brasileiros de LoL, voltado para mulheres heterossexuais e pessoas LGBTQIA+.

O LoL é um jogo digital online desenvolvido em 2009 pela empresa *Riot Games* no estilo MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*, um gênero de jogo em que o jogador controla um personagem em uma batalha entre dois times), onde o jogador deve controlar um campeão em uma equipe de cinco jogadores cujo objetivo é destruir a base principal da equipe inimiga. O jogo possui mais de 150 campeões e apenas seis deles são oficialmente apresentados como LGBTQIA+ pela *Riot Games*, sendo que a divulgação da sexualidade da maioria destes só ocorreu a partir do ano de 2021.

Na pesquisa desenvolvida por Santos e Aléssio (2023), os resultados apontaram um conflito intergrupual entre os jogadores de LoL devido a representação de personagens LGBTQIA+. A inclusão de narrativas contendo diversidades de sexualidade, para além da heteronormativa, reverberou no debate social e político em que jogadores contra o posicionamento da empresa questionavam a validade da ação, enquanto os jogadores favoráveis elogiavam a postura da empresa como uma forma de combater o preconceito e promover a diversidade na cultura de jogos digitais.

Embora salientemos, ao longo do texto, o tensionamento entre as pessoas que estão de acordo com o padrão cisheteronormativo e as que não se enquadram dentro deste modelo, compreendemos que a reprodução de violências ocorre de uma forma complexa e multidirecionada. Existe uma persistência do preconceito e da LGBTfobia que marcam as relações de gênero, e, por vezes, essas violências são reproduzidas dentro da comunidade LGBTQIA+ (FERREIRA; ALÉSSIO, 2020). Ou seja, o fato de pertencer a alguma desses grupos vulnerabilizados não exclui a possibilidade de uma pessoa cometer algum tipo de preconceito ou discriminação contra qualquer outro grupo social. A aglutinação desses grupos identitários em uma sigla não reflete uma unificação das identidades presentes na comunidade LGBTQIA+, que têm experiências diversas,

marcadas também pelas dimensões de raça, classe, idade, entre outros. Contudo, considerando que a matriz de inteligibilidade de gênero é cisheteronormativa, as existências LGBTQIA+ apresentam-se como desvios da norma, com potencial de tensionar e subverter esse esquema.

Fissurando a cisheteronormatividade

Retomando as reflexões de Butler, o gênero se faz de modo performativo: “O gênero é a estilização repetida do corpo, um conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora altamente rígida, a qual se cristaliza no tempo para produzir a aparência de uma substância, uma classe natural de ser” (BUTLER, 2018, p.69). A partir da reiteração dos ideais de homem/masculinidade e mulher/feminilidade, que são considerados “originais”, e, portanto, legitimados socialmente, constrói-se a ideia de que o gênero tem um caráter ontológico e substantivo, ou seja, que ele é algo. Subjacentes a essa compreensão, está a construção de um saber-poder que circunscreve as relações de gênero que se delineiam de modo cristalizado. Nesse sentido, aos que não “cabem” no modelo, faz-se necessário buscar as descontinuidades e pontos de fissura desses sistemas, pois são nesses pontos as grandes potências de transformação.

Em vista do que foi posto, evocamos a cena da quebra, que está ligada “à hipótese de que não é na plenitude ontológica, mas na multidão de estilhaços que se produz a possibilidade de um outro modo de existência em conjunto” (MOMBAÇA, 2021, p. 23). Desse modo, destacamos as figuras da *drag* e do *gaymer*, que balançam esse sistema de inteligibilidade ao criar novas possibilidades de narrar e existir, operando habitações no impossível e ininteligível.

Ao focar a figura da *drag*, Butler (2018) a caracteriza como uma paródia de gênero, explicitamente situando o gênero como um locus de imitação e montagem: ao imitar o gênero, a *drag* revela a estrutura imitativa do próprio gênero. Isso nos auxilia a

perceber que não apenas o seu gênero é performativamente montado, mas que todos os gêneros são também performativos:

A *drag* propositalmente exagera os traços convencionais do feminino, exorbita e acentua marcas corporais, comportamentos, atitudes, vestimentas culturalmente identificadas como femininas. O que faz pode ser compreendido como uma paródia de gênero: ela imita e exagera, aproxima-se, legitima e, ao mesmo tempo, subverte o sujeito que copia. [...] Ao jogar e brincar com esses códigos, ao exagerá-los e exaltá-los, ela leva a perceber sua não-naturalidade (LOURO, 2018, p.78-79).

Nesse sentido, a *drag* desloca a ideia de um gênero original e unívoco, evocando as multiplicidades possíveis. Abre, portanto, fissuras num modo de compreender e fazer gênero, escancarando novas possibilidades a partir de uma corporalidade que exagera, zomba e transgride. Ressaltamos, contudo, que isso não significa caracterizar a figura da *drag* como totalmente subversiva. Podemos observar, por exemplo, que a personificação do feminino pode ser configurada de modo a estereotipar e inferiorizar a figura feminina, bem como demarcar ainda mais o que pode ou não ser considerado como feminino. Contudo, compreendemos que há um interjogo entre a repetição e a subversão, que ocorre de modo dinâmico, tendo um potencial de transformar o outro. Por seu caráter parodístico, a *drag queen*, ainda que não seja personificada num corpo LGBTQIA+, tem o potencial de operar fissuras, por escancarar o gênero como montagem.

Na cultura de jogos digitais, a linguagem assume um papel central no processo de produção de quebras. A linguagem, para além de representar a realidade, é um meio de construir a realidade (BUTLER, 2004), como pode ser visto na elaboração de conteúdos multimidiáticos, principalmente *fanarts*, vídeos e *fanfics*. Por não se sentirem representadas nos ambientes de poder, as pessoas LGBTQIA+ começaram a produzir e compartilhar conteúdos de jogos digitais a partir de uma releitura dissidente. Nesse sentido, observa-se que as produções compartilhadas em plataformas de mídias sociais

pelos *gaymers* se focam na representação de personagens de jogos em situações que fogem à lógica binária de gênero ou à cisheteronormatividade.

No jogo digital LoL, Ezreal é um dos campeões considerado pela comunidade de jogadores como desviante da norma cisheteronormativa, devido à ausência de virilidade em comparação a outras representações de personagens masculinos do jogo. Por muito tempo, a comunidade considerou este personagem como *gay*, por associar seu comportamento a características associadas à feminilidade, como a forma de dançar e algumas falas e expressões do personagem. A incorporação desses personagens desviantes pela comunidade de jogadores LGBTQIA+ do LoL se configura como uma busca de representatividade dentro do jogo.

O compartilhamento de produções midiáticas feito pelos *gaymers* corrobora com a perspectiva de agenciamento de Butler (2009), que possui influência foucaultiana. Esta compreensão de agência aponta que o discurso é constitutivo, produtivo e performativo de subjetividades generificadas e de práticas sociais. Desta forma, a (re)produção de representações que rompem com a norma padrão, possibilita a reverberação de discursos que promovem fissuras na constituição da cultura *pop*, com destaque para a cultura de jogos digitais.

Observa-se que a principal forma de comunicação dessas produções midiáticas compartilhadas pelos jogadores é o humor. Na maioria das produções, a comicidade também é uma forma de demarcação de uma postura positiva e de crítica diante das situações de preconceito que ocorrem dentro da cultura de jogos digitais. Esse processo de carnavalização é exposto por Bakhtin (2010) como uma forma de escape da vida comum com o objetivo de possibilitar vivenciar a alegria do momento.

Para além de se sentirem representados nos jogos, a produção dessas produções midiáticas pelos *gaymers* é uma forma de ressignificar a existência dessas pessoas dentro de uma cultura que os excluem. Construir sentidos e narrativas que contemplem as experiências das pessoas LGBTQIA+ funcionam como processos de agência e como

de fissura na cultura de jogos digitais, trazendo em sua compreensão a possibilidade de ressignificação da presença de gamers dentro de uma cultura tóxica para pessoas que divergem da lógica cisheteronormativa.

Destacamos também a existência de personalidades no mundo dos jogos digitais que também utilizam suas *drags* como expressão artística e política, como Samira Close, Rebeca Gamer e Wanessa Wolf – esta última atualmente se reconhece como mulher trans. Estas celebridades da cultura de jogos digitais rompem com os padrões da estética *drag* por incorporarem elementos como barba - signo socialmente associado à masculinidade - ou por trazerem montações pouco convencionais. Além disso, atuam produzindo conteúdos de *streaming* de jogos digitais para a comunidade *gamer*, trazendo a experiência LGBTQIA+ para a vivência dos jogos. Desta maneira, é possível compreender que elas contribuem para operar fissuras na cultura *pop*, uma vez que elas ocupam e trazem diversidade para espaços marcados pela lógica da cisheteronormatividade.

Como ressalta Louro (2018), a materialidade desses sujeitos transgressores possibilita a multiplicação de formas de gênero e sexualidade tanto em um âmbito simbólico quanto concreto, o que manifesta uma potência de transformação política. Fazem-se, assim, novas formas de ser e estar no mundo. Butler (2004) nos aponta que nos processos de reiteração e repetição de gênero, que têm como referência um modelo cisheteronormativo, abre-se também um espaço para subversão. A norma, portanto, traz em si uma ambiguidade, tendo um papel regulatório, mas também generativo. Num quadro referencial de linearidade entre sexo-gênero-desejo e performance de gênero, existências LGBTQIA+ passam a causar rupturas e fissuras, ocupando lugares ilógicos e impossíveis.

Indo um pouco mais adiante, retomamos o jogo repetição-subversão de gênero, para ressaltar que há também fissuras nas fissuras, isto é, ocorrem quebras dentro da própria cultura *drag* e *gaymer*. Podemos considerar isso uma espécie de estilhaçamento

produzido pelas quebras. Concretizam-se, assim, novas formas de ser e fazer *drag*. Um primeiro exercício de ilustrar isso passa pela tortuosa aceitabilidade e legitimidade atribuída a mim e a outras mulheres cisgêneras e trans* na arte *drag*. Historicamente, essa arte teve a presença maciça de homens cisgêneros e *gays*, que por vezes se mostram resistentes à presença de outras corporalidades. Essa intolerância foi anunciada pelo próprio RuPaul, que inicialmente não aceitava a participação de mulheres cis e trans* no programa, o que foi mudando ao decorrer das temporadas (FERREIRA, 2022). Contudo, seguimos disputando por esse espaço, agenciando novas possibilidades de ser e fazer *drag*.

Outro ponto que ressaltamos, é que há, no meio *drag*, uma figura hegemônica, marcada pela feminização, *glamour* e polidez. Uma das denominações atribuídas ao grupo que busca uma feminilidade “palpável” é a *drag fishy*, um termo que tem sido questionado, pois advém da associação entre a vagina e o cheiro de peixe. Contudo, outras estéticas disputam por esse espaço, como é o exemplo da estética do horror, exaltada na série *Dragula*. Podemos ressaltar ainda as *drags* caricatas, as que dialogam com a estética do *clown*, entre outras. Isso compõe a disputa de que a *drag* pode ir muito além dos signos associados aos gêneros, mesclando elementos que dialogam com outras linguagens artísticas, trazendo elementos fantásticos, monstruosos, animalescos, etc. Como observado em Ferreira (2022), por vezes o padrão exposto em *Rupaul’s Drag Race* não é almejado pelas *queens*, tido como higienizado e violento.

Uma vez desmantelado o caráter ontológico do gênero, podemos pensar a metáfora da quebra de Mombaça (2021), que se faz tanto para fora quanto para dentro. Socialmente, as existências ditas “desviantes” habitam a quebra, já que não habitam o lugar “original” do esquema sexo-gênero. Ademais, é também pulverizada uma univocidade de si, pois a existência se faz na quebra:

A ideia de que o sentido quebrado de si que acompanha o meu movimento de mundo como corpo monstruoso, de presença aberrante e desobediente de

gênero, marca, enfim, um outro modo de habitar e enfrentar o mundo. Então olho a história do meu nome, deste corpo, dos gêneros que por ele passam, e me perco no exercício poético e político de dar conta da quebra que me atravessa, desmonta e, paradoxalmente, viabiliza (MOMBAÇA, 2021, p. 26).

Para nós, existências LGBTQIA+, essas quebras são processos necessários, uma vez que se tratam de aberturas em um sistema rígido de gênero e sexualidade que não comporta nossas existências. Assim, precisamos narrar e corporificar novas possibilidades, mostrando ao mundo que somos possíveis e que estamos aqui.

Esses processos demandam uma compreensão de si, do meio em que se está inserido e de uma (re)construção da lógica em que as pessoas estão submetidas. Assim, é um caminho com dificuldades para ser seguido, uma vez que demanda reflexão e criticidade diante dos fenômenos dos quais somos partícipes.

Ressaltamos que a quebra, as subversões, são acompanhadas também por repetições. As rupturas não são totais, pois ainda que por diferenciação, estão balizadas em um modelo específico de gênero e sexualidade. Desse modo, as fissuras podem ocorrer de forma mais sutil e serem incorporadas dentro da própria lógica da cisheteronormatividade. Nos jogos digitais, as quebras possibilitam o tensionamento de personagens e a existência de pessoas LGBTQIA+ ocupando lugares nesta cultura; no entanto, a forma como elas são representadas por vezes ainda estão situadas em um modelo binário de gênero e sexualidade. Por exemplo, casais homossexuais representados nas produções midiáticas reproduzidas pelos *gaymers* tendem a seguir o modelo heteronormativo, em que personagens musculosos e altos são apontados como masculinos e sexualmente ativos, enquanto personagens mais delicados e pequenos são lidos como mais femininos e sexualmente passivos.

Estilhaçamentos possíveis

Neste texto, buscamos abordar figuras que se consolidam na cultura *pop* como potenciais tensionamentos à cisheteronormatividade: a *drag queen* e o *gaymer*. Associadas à comunidade LGBTQIA+, produzem ativamente repetições e subversões no esquema sexo-gênero, que possibilitam o agenciamento e a construção de novas possibilidades de narrar e existir no mundo.

A *drag queen*, enquanto uma paródia de gênero, rompe a ideia de um gênero original e unívoco, produzindo quebras na matriz de inteligibilidade cisheteronormativa, produzindo outras formas de corporificar o gênero. Além disso, a própria figura da *drag* é fissurada na medida em que se configuram novas formas de ser e fazer *drag*, que perpassam as dimensões de quem corporifica a *drag*, a fluidez entre os gêneros masculino e feminino, bem como a extrapolação da *drag* como restrita ao gênero, trazendo elementos do animalesco, monstruoso, mitológico, etc.

Por sua vez, a figura do *gaymer* opera fissuras ao construir narrativas que reconfiguram os personagens como LGBTQIA+, incorporando situações típicas da cultura *queer* na cultura de jogos digitais. O rompimento com a reificação da binariedade de gênero e a representação de situações em que personagens dissidentes se constituem como uma forma de construir uma nova realidade a partir das produções midiáticas que buscam ressignificar a existência dos *gaymers* dentro da cultura de jogos digitais.

Ressaltamos que esse texto não esgota as discussões acerca dos fissuramentos construídos dentro da cultura *pop*, e perspectivas que as reflexões aqui construídas possam se traçar como caminhos de quebra e refração. Considerando o que foi posto, propomos o exercício de questionar: O que podem a *drag queen* e o *gaymer*? Que efeitos têm as quebras propostas por essas figuras? Que outras figuras produzem quebras na cultura *pop*?

Referências

- AMANAJÁS, Igor. Drag queen: um percurso histórico pela arte dos atores transformistas. **Revista Belas Artes**, v. 6, n. 16, p. 1-23, 2015. Disponível em: <https://docplayer.com.br/13555893-Drag-queen-um-percurso-historico-pela-arte-dos-atores-transformistas.html>. Acesso em 18 de abril de 2023.
- BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. 7. ed. São Paulo: Hucitec; 2010. Disponível em: <https://www.academia.edu/download/43249548/CPIMRCFR.pdf>. Acesso em 09 de maio de 2023.
- BORTOLOZZI, Remom Matheus. A Arte Transformista Brasileira: Rotas para uma genealogia decolonial. **Quaderns de psicologia**, v. 17, n. 3, p. 123-134, 2015. Disponível em: <https://www.quadernsdepsicologia.cat/article/view/v17-n3-bortolozzi>. Acesso em 08 de maio de 2023.
- BUTLER, Judith. The question of social transformation. In: BUTLER, Judith. **Undoing Gender**. New York and London: Routledge, 2004.
- BUTLER, Judith. **Dar cuenta de sí mismo: violencia ética y responsabilidad**. Buenos Aires: Mutaciones, 2009. Disponível em: https://www.academia.edu/download/51483907/Judith_Butler_-_Dar_cuenta_de_si_mismo_-_Violencia_etica_y_responsabilidad.pdf. Acesso em 14 de abril de 2023.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**. Feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018. Originalmente publicado em 1990.
- BRAGANÇA, Lucas. **Desaquecendo a história drag: no mundo, no Brasil e no Espírito Santo**. Vitória: Edição Independente, 2018.
- BUSCH, Thorsten; BOUDREAU, Kelly; CONSALVO, Mia. Toxic gamer culture, corporate regulation, and standards of behavior among players of online games. **Video Game Policy Production, Distribution, and Consumption**, p. 176-190, 2015.
- CONDIS, Megan. No Homosexuals in Star Wars? BioWare, 'gamer' identity, and the politics of privilege in a convergence culture. **Convergence, The International Journal of Research into New Media Technologies**, p. 1-15, 2015. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1354856514527205?casa_token=Dognlylo3s8AAAAA:9Go5xoLL1KpuV_Hp_lqGMZl4_TlRBTaPMoyvcu3_p7Jm3CkqElHfpEL-yVLOGOxxmQUnz3-OLQ. Acesso em 03 de abril de 2023.
- CONNEL, R. W. Políticas de Masculinidade. **Educação e Realidade**, 1995.
- FERREIRA, Ligia Ribeiro. **Entre a pessoa e a persona: a ontogênese da drag queen**. Recife, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/46533>. Acesso em: 18 de abril de 2023.
- FERREIRA, Ligia Ribeiro; ALÉSSIO, Renata Lira dos Santos. A Experiência Drag Queen como Transição na Vida Adulta. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, v. 20, n. 3, p. 813-834, 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revispsi/article/view/54351/35031>. Acesso em: 18 de abril de 2023.
- FERREIRA, Ligia Ribeiro. Entre a pessoa e a persona: a ontogênese da drag queen. Dissertação (Mestrado). Recife, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/46533>. Acesso em: 29 de abril de 2023.
- FOUCAULT, Michel. História da sexualidade I: a vontade de saber. 6 ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Editora Paz e Terra, 2017. Originalmente publicado em 1976.
- FURLIN, Neiva. Sujeito e agência no pensamento de Judith Butler: contribuições para a teoria social. **Sociedade e Cultura**, v. 16, n. 2, p. 395-403, 2013. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/703/70332866015.pdf>. Acesso em 10 de abril de 2023.
- GONZATTI, Christian. Pode um LGBTQIA+ Ser Super-Herói no Brasil? 1ª ed., Salvador, Editora Devires, 2022.

- GOULART, Lucas Aguiar; HENNIGEN, Inês; NARDI, Henrique Caetano. "We're gay, we play, we're here to stay: notas sobre uma parada de orgulho LGBT no Jogo World of Warcraft. **Contemporânea Comunicação e Cultura**, V. 13, n. 02, p. 401-416, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/14002>. Acesso em 17 de abril de 2023.
- GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique Caetano. Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual. **Revista Estudos Feministas**, v. 25, n. 1, p. 383-387, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ref/a/4hswRSbZhcZRK7BBYyVhhdJ/?lang=pt>. Acesso 17 de abril de 2023.
- JESUS, Jaqueline Gomes de. Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos. 2 ed. rev. ampl. Brasília: [s.n.], 2012. Disponível em: <http://www.diversidadessexual.com.br/wpcontent/uploads/2013/04/G%C3%8ANERO-CONCEITOS-E-TERMOS.pdf>. Acesso em: 27 de abril de 2023.
- KURTZ, Gabriela Birnfeld. "Respeita aí": os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais Dota 2 e League of Legends. **Tese de doutorado**, UFRGS, 2019. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/206076>. Acesso 19 de abril 2023.
- KWAK, Haewoon; BLACKBURN, Jeremy; HAN, Seungyeop. Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. In: **Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems**. ACM, p. 3739-3748, 2015. Disponível em: https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2702123.2702529?casa_token=9wn412LwODgAAAAA:0htojqBqDZp9t0eaXe_jDfDfFjn4JcZ8nXgILzq3L9e5M_xy4FU4WMIUt1dIfFwfs8lsVMnKSA. Acesso em 17 de abril de 2023.
- LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer**. São Paulo: Autêntica, 2018.
- LUGONES, María. Rumo a um feminismo descolonial. **Revista Estudos Feministas**, v. 22, p. 935-952, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/36755>. Acesso 27 de abril 2023.
- MARTINO, Luís Mauro Sá; MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro. **Política, Cultura Pop e Entretenimento: O improvável encontro que está transformando a democracia contemporânea**. Editora Sulina, 2022.
- MAFFESOLI, Michel. Homossocialidade: da identidade às identificações. **Bagoas: estudos gays, gêneros e sexualidades**. Natal: Ed. UFRN, ano 1, vol 1, p. 1525, 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/view/2250>. Acesso em 21 de abril de 2023.
- MOMBAÇA, Jota. **Não vão nos matar agora**. Editora Cobogó, 2021.
- NÚÑEZ, Geni Daniela; OLIVEIRA, João Manuel de; LAGO, Mara Coelho de Souza. Monogamia e (anti) colonialidades:: uma artesanaria narrativa indígena. **Teoria e Cultura**, v. 16, n. 3, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/TeoriaeCultura/article/view/34439>. Acesso 15 de abril de 2023.
- OYĚWŪMÍ, Oyèrónké. Conceituando o gênero: os fundamentos eurocêntricos dos conceitos feministas e o desafio das epistemologias africanas. **CODESRIA Gender Series**, v. 1, p. 1-8, 2004. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/6579436/mod_resource/content/1/10.e%20Conceptualizando%20el%20g%C3%A9nero.pdf. Acesso em 27 de abril de 2023.
- PAUL, Christopher A. **The toxic meritocracy of video games: Why gaming culture is the worst**. U of Minnesota Press, 2018.
- QUINALHA, Renan. **Movimento LGBTI+**. Uma breve história do século XIX aos nossos dias. Editora Autêntica, 2022.
- SANTOS, Victor Hugo da Silva; ALÉSSIO, Renata Lira dos Santos. Expressões de homofobia e conflito intergrupar entre fãs de League of Legends. **Psicologia: ciência e profissão**. No prelo, 2023.
- SILVEIRA, Graciele Urrutia Dias. O discurso de violência simbólica em interações no Facebook sobre a participação feminina no cenário dos jogos eletrônicos de combate. **Revista Linguagem & Ensino**, v. 23, n. 2, p. 384-401, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rle/article/view/17363>. Acesso em 17 de abril de 2023.
- SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop. **Logos**, v. 2, n. 24, 2014. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/viewFile/14155/10727>. Acesso em 03 de abril de 2023.

TREVISAN, João Silvério. **Devassos no Paraíso: A homossexualidade no Brasil, da colônia à atualidade.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2018.

VILLAÇA, Nizia. Políticas culturais e diversidade. In: BARROS, Chaline Torquatto Gonçalves; CARRERA, Fernanda Ariana Silva. **Mídia e diversidade: Caminhos para reflexão e resistência.** João Pessoa: Editora xeroca! 2018. p.19-43. Disponível em: https://www.academia.edu/39317685/Engajamentos_e_hegemonias_midi%C3%A1ticas_percep%C3%A7%C3%B5es_acerca_de_RuPauls_Drag_Race. Acesso em: 12 de maio de 2022.

Drag queen and gaymer as cracks in the cisheteronormativity of pop culture

Abstract: Our society organizes gender in a binary model, based on a cisheteronormative pattern, which manifests in multiple instances, including pop culture. In addition to entertainment, pop culture promotes subjective processes and political debates in various dimensions, such as gender and sexuality. Using mediatic products of pop culture, the reality show Rupaul's Drag Race and the digital game League of Legends, we focus on the figures of the drag queen and the gaymer. In this sense, the essay aims to discuss the drag queen and the gaymer as pop culture figures that operate cracks in cisheteronormativity. A theoretical debate is promoted, evoking authors associated with Queer Theory, such as Foucault and Butler, as well as decolonial authors, such as Lugones, Oyēwùmí and Mombaça. As a gender parody, historically associated with the feminine figure, the drag queen displaces the idea of an original and univocal gender, producing breaks in the matrix of cisheteronormative intelligibility, producing other ways of embodying gender. In addition, the very figure of drag is cracked as new ways of being and doing drag are created, which permeate the dimensions of who embodies the drag, the mix between male and female genders, as well as the extrapolation of drag as gender parody, bringing elements of the animalistic, monstrous, mythological, etc. Gaymers disrupt the digital game culture by producing and sharing media productions made by fans that incorporate representations of LGBTQIA+ characters and situations in which they subvert the binary of female and male bodies. It is observed that through the logic of reproduction and subversion of the hegemonic sex-gender model, the drag queen and the gaymer operate cracks that materialize new possibilities of narrating and embodying, promoting a rupture in what is culturally expected in terms of gender and sexuality, and claiming spaces for their existences.

Keywords: Drag queen. Gaymer. Pop culture. Cisheteronormativity.

Recebido: 16/05/2023

Aceito: 25/06/2023