



SEÇÃO: ARTIGOS

Polifonia queer nos roleplays de LuCroft: uma análise dialógica do discurso de Maria Vaquejada em *Red Dead Redemption 2*¹

Queer polyphony in LuCroft roleplays: a dialogical analysis of the discourse of Maria Vaquejada in Red Dead Redemption 2

Polifonia queer em jogos de rol de LuCroft: un análisis dialógico del discurso de Maria Vaquejada en Red Dead Redemption 2

Gilmar Montargil²

orcid.org/0000-0001-6490-4437
gilmar.montargil@gmail.com

Maria de Lourdes Rossi

Remenche³

orcid.org/0000-0003-3283-9890
mremenche@utfpr.edu.br

Recebido em: 15 abr. 2021.

Aprovado em: 04 jan. 2022.

Publicado em: 20 abr. 2022.

Resumo: Os roleplays (RP's) são práticas performativas que possibilitam a criação de personagens em cidades fictícias do mundo dos jogos (*gameplaces*). Essas vidas-narrativas virtuais são povoadas por diversas vozes sociais, onde transmutam-se linguagens, discursos e visões de mundo na constituição psicossocial dessas representações amplificadas pela cibercultura. Nesse cenário, buscamos analisar o dialogismo constitutivo da identidade da personagem Maria Vaquejada com a hipótese de que a *streamer* LuCroft articula dois cronotopos na arquitetura de seu RP: um relativo ao século XIX dos Estados Unidos ambientado em *Red Dead Redemption 2* e, outro, interligado às vivências dos corpos *queers* (gays, travestis, *drags*, não-binários, entre outros) que se interseccionam com a esfera *gamer* na contemporaneidade. A análise tem como abordagem epistemológica a perspectiva dialógica de linguagem produzida nos escritos do Círculo de Bakhtin, a partir da qual acionamos conceitos como dialogismo, polifonia, alteridade e cronotopo. No adensamento da discussão empreendida, mobilizamos também as ideias de Brait (2006, 2011, 2013), Butler (2003), Muriel e Crawford (2018), Shaw (2011) e Ruberg (2019, 2020). Os dados constituem-se, a partir de um recorte diacrônico, de 20 vídeos sequenciais coletados no canal do *YouTube* de LuCroft. Os resultados da análise apontam para variados discursos que marcam as diferentes posições de sujeito como "dona de bar", "religiosa", "mulher que combate o machismo", além de uma reelaboração de cronotopo com aspectos sócio-históricos do nordeste brasileiro do século XIX e XX.

Palavras-chave: Círculo de Bakhtin. Polifonia. *Queer Game Studies*. *Role-playing*. LuCroft.

Abstract: Roleplays (RP's) are performative practices that enable the creation of characters in fictional cities in the space of games (*gameplaces*). These virtual lives-narratives are energized by diverse social voices, where languages, discourses and worldviews, transmuted in the psychosocial constitution of these representations amplified by cyberculture. In this context, we seek to analyze the dialogism constituting the identity of the character Maria Vaquejada with the hypothesis that the gamer and streamer LuCroft articulates two chronotopes in the architecture of her role-playing: one related to the 19th century of the United States, circumscribed in *Red Dead Redemption 2* and, another, interconnected to the experiences of queer bodies (gays, transvestites, drag queens, non-binary,



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

¹ Os dados desta pesquisa foram apresentados no X SEAD - Seminário de Análise do Discurso, que ocorreu entre os dias 3 e 22 de outubro de 2021.

² Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, RS, Brasil.

³ Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Curitiba, PR, Brasil.

among others) that intersect with the contemporary gamer sphere. The analysis has as an epistemological approach the dialogical perspective of language produced in the writings of the Bakhtin Circle, from which we trigger concepts such as dialogism, polyphony, alterity and chronotope. In the thickening of the discussion undertaken, we also mobilized the ideas of Brait (2006, 2011, 2013), Butler (2003), Muriel and Crawford (2018), Shaw (2011) and Ruberg (2019, 2020). The extraction of data consists, from a diachronic cut, of 20 sequential videos collected on the YouTube channel of LuCroft. The results of the analysis point to varied discourses that mark the different positions of the subject as “bar owner”, “religious”, “woman who fights misogyny”, in addition to a chronotope rework with socio-historical aspects of the Brazilian Northeast of the century 19th and 20th century.

Keywords: Bakhtin Circle. Polyphony. Queer Game Studies. Role-playing. LuCroft.

Resumen: Los juegos de rol son prácticas performativas que permiten la creación de personajes en ciudades ficticias en el mundo de los juegos (gameplaces). Estas vidas-narrativas virtuales están inmersas en distintas voces sociales, donde lenguajes, discursos y cosmovisiones se transmutan en la constitución psicosocial de estas representaciones amplificadas por la cibercultura. En este contexto, buscamos analizar el dialogismo que constituye la identidad del personaje María Vaquejada con la hipótesis de que la streamer LuCroft articula dos cronotopos en la arquitectura de su role-playing: uno relativo al siglo XIX de Estados Unidos ambientado en *Red Dead Redemption 2* y el otro, interconecta las vivencias de cuerpos queer (gays, travestis, drag quens, no binarios, entre otros) que se cruzan con la esfera gamer contemporánea. El análisis tiene una aproximación epistemológica a la perspectiva dialógica del lenguaje producida en los escritos del Círculo de Bajtín, posibilitando la activación de conceptos como dialogismo, polifonía, alteridad y cronotopo. En el espesamiento de la discusión emprendida, también movilizamos las ideas de Brait (2006, 2011, 2013), Butler (2003), Muriel y Crawford (2018), Shaw (2011) y Ruberg (2019, 2020). Los datos están constituidos, a partir de un corte diacrónico, de 20 videos secuenciales recopilados en el canal de YouTube de LuCroft. Los resultados del análisis apuntan a discursos variados que marcan las distintas posturas del sujeto como “dueña de bar”, “religiosa”, “mujer que lucha contra la misoginia”, además de una reelaboración cronotópica con aspectos sociohistóricos del Nordeste brasileño de el siglo XIX y XX.

Palabras clave: Círculo de Bajtín. Polifonía. *Queer Game Studies*. Juegos de Rol. LuCroft.

Introdução ao roleplaying-game⁴

“*JE est une autre*”⁵ escreve o poeta Arthur Rimbaud (2006) para o professor George Izambard numa carta de 13 de maio de 1871, problemati-

zando a ideia de sujeito inato em uma sociedade francesa fortemente enraizada por uma lógica racionalista. O conceito de alteridade como parte fundante da concepção de sujeito será discutido cinquenta anos depois pelo Círculo de Bakhtin na Rússia ao propor que a individualidade em seu bojo psicossocial e estilístico é construída na interação – sempre em movimento – com o outro. Esse outrem pode ser o mundo, outra pessoa, as narrativas e personagens que consumimos, uma situação e até nós mesmos quando dialogamos em pensamento.

No entanto, com as frequentes, e cada vez mais rápidas, mudanças sociais advindas de complexos processos relacionados à cibercultura – tais como a convergência das mídias, o uso e a integralização em rede de aparatos tecnológicos como *video games* e *smartphones* e o impacto desses produtos midiáticos cada vez mais híbridos na configuração do horizonte valorativo das pessoas (CASTELLS, 2003; JENKINS, 2009; MURIEL; CRAWFORD, 2018) –, as fronteiras entre a exterioridade e a interioridade tornam-se cada vez mais difusas.

Os *roleplays* (RP's), por exemplo, são representações realizadas e consumidas por indivíduos da comunidade *gamer* (*players*, *streamers*, *fan-bases*) em que se cria uma personagem em uma cidade fictícia (*gameplace*) em jogos como *Grand Theft Auto V* e *Red Dead Redemption 2* (RDR2). Esse simulacro de vida real é energizado com diversos elementos discursivos empregados no modo de falar, na escolha das vestimentas, nas ações e gesticulações; tecendo-se uma narrativa por semanas, meses e até anos a partir da interação com esse cronotopo ludovirtual e da colisão com a vida-narrativa de outros personagens. A *streamer* LuCroft, que possui grande audiência em seus canais, transmite na plataforma *Nimo TV*⁶ a vida de Maria Vaquejada: uma dona de bar ambientada no século XIX.

Dessa forma, esta pesquisa tem como objetivo analisar o dialogismo constitutivo da identidade

⁴ Os títulos foram mesclados com enunciados e referências ao RP de RDR2 de LuCroft.

⁵ Eu é um outro.

⁶ Quando essa pesquisa foi realizada, Lucroft fazia suas transmissões na Nimo TV. A partir de 10 de fevereiro de 2021, LuCroft passou a streamar no *Facebook Gaming*, disponível em: <https://web.facebook.com/lucroft>. Acesso em: 10 abr. 2020.

da personagem Maria Vaquejada em consonância com a *streamer* Lucroft com a hipótese de que há a articulação entre dois espaços-tempo signícos na prática languageira desse *RP*: um relativo ao século XIX dos Estados Unidos ambientado em *RDR2* e, outro, que dialoga com a esfera *transgaymer* (práticas discursivas e sociais relativas às transexuais, entre outros corpos *queers* que compõem à comunidade LGBTQI+, em intersecção com grupo social dos *gamers*⁷). Cabe aqui

retomar Bakhtin (1997, 2015) ao abordar o herói como criação que não só refrata os discursos sociais, mas também transforma a linguagem do seu próprio criador – fato que nos faz focalizar a personagem no que diz respeito à autoria, ou seja, no elo Maria Vaquejada/LuCroft que é acompanhado em tempo real graças à especificidade do suporte tecnológico audiovisual em dois quadros das plataformas de *gamestreaming* (Figura 1).

Figura 1 – Recorte da *Stream* de Lucroft



Fonte: LUCROFT (2020b).⁸

Para a seleção do *corpus*, fizemos um recorte diacrônico de 20 vídeos de *gameplays* (Anexo A) disponíveis no canal do *YouTube* de LuCroft. A análise, de caráter qualitativo-interpretativista, caracterizada por permitir por parte dos pesquisadores uma aproximação e convivência com o objeto além de sua respectiva interpretação e descrição, tem ancoragem epistemológica nos escritos do Círculo de Bakhtin com vistas a explorar a complexidade das práticas de linguagem contemporâneas.

As ideias do Círculo lançam luzes sobre um sujeito que se transmuta, que modula o próprio projeto discursivo a partir das questões sócio-históricas a sua volta, além de discutir conceitos como gêneros do discurso, polifonia, ênfase axiológica, signo ideológico, entre outros, que potencializam a investigação do caráter complexo, diverso e híbrido da contemporaneidade como,

por exemplo, práticas de linguagem envolvendo os *games* e as discussões envolvendo sexualidade e perspectiva de gênero, ou mesmo a intersecção entre esses dois campos teorizado por Ruberg (2019, 2020) como *Queer Game Studies*.

Um rolê com os *bakhtinians boys*⁹

Em textos como *Para uma filosofia do ato*, *O freudismo e Marxismo e Filosofia da Linguagem*, o Círculo de Bakhtin – com destaque para Mikhail Bakhtin (1993 [1919]¹⁰), Valentin Volóchinov (2017 [1929]) e Pável Nikoláievitch Medviédev (2012 [1928]) – produziu um olhar para a interação verbal como realidade fundamental da língua e para um interlocutor (real ou presumido) não passivo, considerando, nessa dinâmica, um sujeito que se constitui na alteridade com o mundo, isto é, um sujeito em interação dialogizada com as diversas esferas e contextos sociais, reverberando essa cacofonia discursiva, de já-ditos e de experiências, nos seus dizeres, nas interações, na indumentária, nas diversas práticas necessárias para viver em qualquer sociedade (mesmo as ficcionais e/ou virtuais).

Desse modo, a visão bakhtiniana se distancia de visões biológicas da concepção dos sujeitos e de visões que seccionam a análise da linguagem do próprio sujeito, críticas endereçadas especi-

⁷ Estamos utilizando a palavra "transgaymer" para dar especificidade a esses eixos identitários que se aclaram na produção e recepção das *streams* de LuCroft. Alguns estudos, como Ruberg e Shaw (2017) e Ruberg (2019, 2020), abarcam essas discussões sob a denominação *Queer Game Studies*. Voltaremos a essa discussão na segunda seção do artigo.

⁸ Disponível em: <https://youtu.be/oc4igQcpens>. Acesso em: 13 fev. 2020.

⁹ Uma incursão no pensamento do Círculo de Bakhtin.

¹⁰ Estamos indicando ao leitor a data de publicação original toda vez que uma obra aparecer pela primeira vez no texto.

ficamente a Freud¹¹ e a Saussure. Bakhtin (1993, 2019 [1927]¹²) supera a separação entre o "eu" e o "outro", entre o "interno" e o "externo", entre o "individual" e o "social". Toda a nossa expressão psíquica, por mais internalizada que seja – sonhos, desejos, gostos, memória, sentidos – não pode ser interpretada apenas como uma expressão do instinto, do inconsciente, dada naturalmente pelo estatuto biológico, sem fazer alusão ao social na própria constituição dessa psique. Para o filósofo, a individualidade – os traços interligados à subjetividade e que dão marcas estilísticas a cada indivíduo – é composta por um intercâmbio simbólico dialógico com a exterioridade, permitindo que os sujeitos refratem as mudanças de contextos e os embates sociais ao mesmo tempo que interferem, adaptam e moldam a própria realidade.

Além disso, "como sabemos, todo signo surge entre indivíduos socialmente organizados no processo de sua interação" (VOLÓCHINOV, 2017, p. 109), no qual os sentidos dependem das intenções do projeto discurso, da ênfase axiológica, da situação específica de comunicação – e diversos outros parâmetros extraposto ao signo em si, impossíveis de serem observados quando retiramos o indivíduo, a palavra, a linguagem da realidade originalmente em que foram encontradas/verbalizadas.

A partir de uma leitura crítica do materialismo histórico de Marx, a perspectiva bakhtiniana concebe uma sociedade estratificada em diversas esferas de produção de discursos – esfera literária, esfera jurídica, esfera religiosa, esfera do trato cotidiano, entre outras. Assim, as individualidades

vão se constituindo por meio da interação com essas diversas esferas, de modo que, pelo caráter sempre transmutatório dos sujeitos, as visões de mundo e os signos dessas esferas se adensam e se convergem, mas também se opõem e bifurcam-se, nos discursos verbais (inclusive os verbo-visuais) que circulam na arena social.

Todas essas formas de contato entre os discursos são tensionamentos; são pontos de *diálogo* entre os dizeres circunscritos na tessitura de uma determinada realidade social. "Nossa formação ideológica é justamente essa tensa luta que em nós se desenvolve pelo domínio de diferentes pontos de vista, enfoques, tendências e avaliações verbo-ideológicas" (BAKHTIN, 2015, p. 140).

Em obras como *Teoria do Romance I, Problemas de Poética de Dostoiévski e Estética da Criação Verbal*, Bakhtin (2015 [1930-1936], 1984 [1963], 1997 [1979]) aplica no objeto literário as discussões acerca da linguagem heterogênea que propõe com as bases dialógicas. Desse modo, o autor vislumbra na obra romanesca um gênero literário com a capacidade de reverberar os embates discursivos que permeiam o ordenamento social em todos os aspectos: na construção do herói e do discurso do herói, nas personagens que ali habitam, nas diversas formas de enunciado absorvidos, na maneira como a narrativa é estruturada e dos temas que trata. Assim, chega-se à ideia de polifonia, ou seja, o povoamento de diversas vozes que afloram estratos e/ou esferas discursivas, interrelacionando-se em uma mesma verbalização. Bakhtin (1984) afirma que a própria época é por si só uma novela polifônica:

¹¹ "Do ponto de vista do conteúdo ideológico não há e não pode haver fronteiras entre o psiquismo e a ideologia. Qualquer conteúdo ideológico, sem exceção, independentemente do tipo de material signico em que ele tiver encarnado, pode ser compreendido e, por conseguinte, assimilado psicologicamente, isto é, pode ser reproduzido no material signico interior" (VOLÓCHINOV, 2017, p. 127-128). Lima e Perini (2009) fizeram um trabalho de revisão da crítica de Bakhtin ao freudismo, enaltecendo o desconforto bakhtiniano com as balizas do sujeito biológico fundado na sexualidade por Freud, no entanto, apresentam também certas incompreensões da teoria freudiana e até mesmo aproximações entre os autores. É preciso ter em mente que os autores do Circulo de Bakhtin estão sob uma leitura do materialismo histórico tentando fazer críticas e intercâmbios com a psicanálise. Grillo (2017) nos lembra que enquanto o materialismo tem uma preocupação em observar como o social forma o psíquico, a psicanálise por sua vez, observa como que os elementos sociais influenciam o biológico para posteriormente se transformar no psíquico. Em suma, o Circulo problematiza essa dicotomia interno-externo ou eu-outro e propõe uma visão interrelacional do sujeito com o mundo.

¹² Apesar de a tradução do livro trazer o nome de Mikhail Bakhtin para a obra de *O Freudismo*, é preciso lembrar, como nos alerta Grillo (2017), que a autoria do texto é de Valentin Volóchinov, pois são textos documentados em relatórios apresentados ao Instituto da História Comparada das Literaturas e Línguas do Ocidente (ILIAZV). Segundo Grillo (2017), Volóchinov publica em forma de resumo expandido o texto *Sobre o Freudismo* em 1925 e depois publica o texto completo em 1927 com o nome de *O freudismo: um esboço crítico*. Por questões de indexação, ao longo do texto, utilizaremos, portanto, Bakhtin conforme a referência do livro traduzido para o português, mas deixamos nessa nota de rodapé o esclarecimento acerca da autoria de Volóchinov.

O romance é um heterodiscurso social artisticamente organizado, às vezes uma diversidade de linguagens e uma dissonância individual. A estratificação interna de uma língua nacional única em dialetos sociais, jargões profissionais, as linguagens dos gêneros, as linguagens das gerações e das faixas etárias, as linguagens das tendências e dos partidos, as linguagens das autoridades, as linguagens dos círculos e das modas passageiras, as linguagens sociopolíticas e até das horas (cada um tem sua palavra de ordem, seu vocabulário, seus acentos), pois bem, a estratificação interna de uma língua em cada momento de sua existência é a premissa indispensável do gênero romanescos: através do heterodiscurso social e da dissonância individual, que medra no solo desse heterodiscurso, o romance orquestra todos os seus temas, todo o seu universo de objetos e sentidos que representa e exprime (BAKHTIN, 2015, p. 30).

Essa visão de linguagem, que mobiliza o dialogismo e o caráter heterogêneo nos enunciados, possibilita um olhar metodológico e crítico para as textualidades contemporâneas que amplificam os hibridismos, as convergências de suportes tecnológicos, os sincretismos entre as diversas mídias – algo que Bakhtin (2016) já observava muito antes da chegada da internet ao teorizar o conceito de “gêneros do discurso”.

Para o Círculo, as esferas de produção de discurso, a posição de sujeito e as situações de interação, entre outros aspectos que orbitam o todo enunciativo, condicionam a tríade relativamente estável entre o conteúdo temático, a composição e a estilística (elementos que também agem um sobre os outros, delimitando-se ou abrindo margem para serem demarcados, pois são indissociáveis). “O gênero é uma forma típica do todo da obra, do todo do enunciado” (MEDVIÉDEV, 2012, p. 193), possui, portanto, uma arquitetura, a possibilidade de criação e reordenamento de um projeto discursivo (o que falar, com qual ênfase, com qual tipo de composição, com a adaptação de quais canais). “[Moldamos] o nosso discurso em formas de gênero e, quando ouvimos o discurso alheio, já adivinhamos o seu gênero pelas primeiras palavras, adivinhamos certo volume [...] uma determinada construção composicional, prevemos o fim” (BAKHTIN, 2016 [1979], p. 39).

Bakhtin (2016) ainda teoriza que existem gêneros que são de uma ordem mais básica e uma segunda categoria que se diferencia da primeira ordem por sua capacidade de absorver outros gêneros, configurando assim o conceito de hibridismo ao estudo da linguagem – a capacidade dos textos de reverberar todo tipo de mistura, como a textualidade *stream* em dois quadros transmitidas pelas plataformas *gaming*, pois “[...] todo enunciado vivo numa língua viva é híbrido nesse ou naquele grau” (BAKHTIN, 2015, p. 159), e a hibridez não se restringe na mescla de gêneros, mas, como pode se ver no excerto a seguir, na utilização de palavras de distintos cronotopos, em distintos suportes midiáticos (vídeo, áudio, impresso, etc.), nos inúmeros dialetos de grupos sociais que os sujeitos participam e que coexistem em toda ação verbal:

Pode-se dizer, de forma direta, que a língua e as linguagens mudam, no plano histórico, basicamente por meio da hibridização, da mistura de diferentes linguagens socioideológicas que coexistem nos limites de um dialeto, de diferentes dialetos no âmbito de uma língua nacional, de línguas diferentes no âmbito de um ramo, e, por fim da mistura de diferentes ramos e de diferentes grupos tanto no passado histórico quanto no paleontológico, observando-se que o enunciado é a cratera que serve a essa mistura (BAKHTIN, 2015, p. 156).

Feito esse percurso de retomada, sobretudo da dimensão heterogênea da linguagem, prosseguimos, a partir de um olhar dialógico, para refletir sobre as dimensões discursivas que obliteram nosso objeto de pesquisa: a performance de Maria Vaquejada nos *roleplays* da *streamer* LuCroft. Dessa forma, na próxima seção, abordaremos aspectos da esfera *transgaymer* (ou *queer gamer studies*), que inclui problematizações teóricas acerca do universo *gamer* em intersecção com as questões de gênero, em especial, das práticas discursivas e identitárias de trans e outros corpos LGBTQI+. Além disso, investigaremos o gênero discursivo *RP* problematizando com questões bakhtinianas acerca de performance, herói e cronotopo.

Sou prima de Maria Bonita

Em *Homo Ludens*, o historiador Johan Huizinga (2019¹³) coloca o jogo como um elemento cultural intrínseco às mais diversas atividades humanas: dos esportes à cena dramatúrgica, da política às forças que disputam em um julgamento, entre várias atividades de nossa rotina, pontuando o jogo como manifestação lúdica, indelével e ulterior à própria ideia de humano, vide às brincadeiras dos animais a nossa volta.

O desenvolvimento de estruturas tecnológicas – *softwares*, *chips*, sistemas e circuitos eletrônicos, linguagens de programação, *hardwares*, etc. – possibilitou dar vasão ao nosso caráter lúdico em artefatos como *games*, *fliperamas* e *consoles* a partir dos anos 1960, acompanhando, ao longo dos anos, as gerações e as atualizações tecnológicas de cada época: dos osciloscópios ao sucesso de *videogames* como *Atari* e *Nintendo* dos anos 1970 e 1980, das inovações *3D* dos anos 1990 às narrativas híbridas, convergentes e on-line *multiplayer* em práticas contemporâneas via sistemas *web* (em rede) pós advento do ciberespaço como mercado e rede de sociabilidade. Para Muriel e Crawford (2018), os *videogames*, ao mesmo tempo que se medeiam por distintas correntes culturais como produto, também produzem e consolidam uma cultura própria.¹⁴

Esse universo *gamer*, por um óptica bakhtiniana, pode ser considerada uma esfera de produção de discursos, uma arena na qual jogadores, fãs, desenvolvedores, indústria, personagens e franquias, comunicam-se a partir de trocas simbólicas, mediação de signos e reafirmação de identidades, caracterizados, muitas vezes, por linguagens socioideológicas específicas,¹⁵ além claro, de estarem em situação de interação nos mais diversos gêneros de *games* (tiro, *RPG*,

corrida, horror, *indie games*, *puzzles*, luta, etc.).

Adrienne Shaw (2011) problematiza esse universo ao levantar questões como: “o que faz alguém se identificar como *gamer*?” “quem são esses sujeitos que circulam por essa esfera *gamer*?” (RUBERG, 2019, 2020; RUBERG; SHAW, 2017; SHAW, 2010, 2011). Tais questionamentos são importantes para romper com estigmas e estereótipos do sujeito *gamer* vinculado à imagem de jovem/homem, branco, de classes abastadas, nerd; pois, outras identidades, frequentemente marginalizadas dentro e fora do ambiente *gamer*, habitam, consomem, interagem e existem nesse universo dos jogos.

Nessa direção, a *Pesquisa Game Brasil* (2020) revela que 69,8% das mulheres brasileiras são *players* de jogos eletrônicos e representam a maioria do mercado, com uma fatia de 53,8% de jogadoras ocasionais e *hardcores*,¹⁶ no entanto, muitas escondem o gênero a fim de evitar qualquer tipo de assédio, preconceito e machismo. “Volta para a sua louça” diz um jovem a uma *gamer* de *Valorant* na reportagem de Maciel (2020) para o *Globo Esporte* – matéria que também registra inúmeras ofensas como “vadia”, “vagabunda”, “gorda” e processos de sexualização da mulher:

No começo eu sofria muito preconceito por ser mulher. Me mandaram lavar louça. Recebia cantadas, xingamentos ofensivos, pediam meu WhatsApp e tentavam me tirar do jogo fazendo votações ou coisas parecidas. Eu quis desistir de jogar, mas vi que não podia deixar algo de que gosto muito. Então decidi colocar um nome que ninguém saberia qual gênero. Hoje eu não sofro mais preconceito, porque não uso nome feminino, mas quando descobrem vira um furacão, isso é de entrister qualquer uma (FONSECA, 2020).

Esses discursos de misoginia produzidos na esfera *gamer*, que materializam certa visão pa-

¹³ A obra *Homo Ludens* foi publicada originalmente em 1938 e traduzida para o inglês com algumas modificações pelo próprio Huizinga em 1955.

¹⁴ Muriel e Crawford (2018) topicalizam quatro motivos para o estudo dos games na contemporaneidade. D original: “1) Video games are an undoubtedly contemporary reality; 2) Video games embody some of the most important aspects of contemporary society; 3) Video games are established cultural products; 4) There is a growing and consolidating video game culture”.

¹⁵ Essa linguagem específica pode ser encontrada em pesquisas que investigam a comunidade *gamer* como Paredes, Ferreira e Gomes (2016) e Remenche, Montargil e Rohling (2021). Nesse sentido, processos como acronismos e neologismos são frequentemente encontrados nas interações verbo-ideológica de *gamers* e *streamers*, tais como “upar”, “utar”, “buffar”, “gg”, que são verbalizados em diversos jogos. Além disso, cada jogo, por sua forma específica de jogabilidade e interação, concebe a produção de uma linguagem específica para atender as próprias necessidades de ação e comunicação, possibilitando grupos mais segmentados de produção de discursos.

¹⁶ *Hardcore* é um termo para identificar o *player* que joga todos os dias ou tem uma prática mais ativa e frequente que usuários ocasionais, aquele que joga um dia ou outro.

triarcal do mundo ou mesmo aquilo que Bourdieu (2003) conceitua como "ordem natural do mundo" em que a religião, a ciência e o sistema jurídico também se adensam na manutenção da dominação masculina nos mais diversos campos sociais, vem ganhando investigações e problematizações em amplo referencial teórico (ABRÃO, 2019; CONDIS, 2018; GOULART; NARDI, 2018; OLEGÁRIO; LIMA; BORGES, 2009; REMENCHE; MONTARGIL; ROHLING, 2021; ROST; SOUZA, 2019).

Além disso, é preciso vislumbrar outros estratos sociais, recortes de classe e geográficos, outros tipos de corpos que habitam a esfera dos jogos digitais, incluindo-se assim, povos marginalizados, indígenas, negros, moradores de áreas periféricas e corpos interligados aos LGBTQI+ como gays, travestis, transexuais, *drag queens*, andróginos etc. Dessa forma, essas diversas pautas sociais, vem ao longo dos anos mobilizando, pressões na indústria dos *games*, problematizando questões como representação, apagamentos, sexualização, violência e diversidade identitária nos jogos e também no quadro de funcionários desses estúdios de desenvolvimento de *games*.

Em suma, a esfera *gamer* é polifônica por ela mesma, e, apesar de uma força centrípeta que tenta centralizar, fixar, dizer quem pode ou não jogar (ou o que jogar), o espaço social dos *games* é um lugar (in)interditável, ou seja, não se consegue proibir a entrada e a circulação de sujeitos nessa esfera, nem tampouco estabelecer aquilo que um sujeito pode ou não jogar apesar da segmentação do mercado dos jogos.¹⁷ Prova disso pode ser observada nas várias jogadoras e competidoras de jogos de tiro, senhoras acima dos 60 anos disputando lado a lado com adolescentes partidas de *League of Legends*,¹⁸ transexuais e *drag queens* demarcando-se em *roleplays* (RP's) com a criação dos mais diversos personagens – práticas que rompem com visões, muitas vezes já imbuídas na estrutura do *game*,

de "jogos para homens" e "jogos para mulheres".

Além disso, o sujeito *gamer* tem uma paleta de jogos que passeia: nossa *streamer* recortada, por exemplo, joga *World War Z* (jogo de tiro), *Resident Evil* (*horror survivor*); *Red Dead Redemption 2* (simulação da vida real), *Phasmophobia* (missões em ambiente de terror). Esse processo de seleção de alguns jogos e escanteio de outros, do interesse por novos jogos ou o abandono de outros, dá-se a partir de distintas práticas de *gameplays* e pelas interações produzidas em cada jogo.

Bakhtin (2015) também teoriza sobre a linguagem de grupos sociotípicos, ou seja, grupos sociais com uma comunicação de uma especificidade ainda maior. Isso nos faz perguntar se poderia existir uma esfera *gaymer* ou uma esfera *transgaymer*, isto é, uma arena discursiva na qual a linguagem *gamer* se intersecciona com a cacofonia discursiva dos variados corpos LGBTQI+, como conceituam os *queer game studies* (RUBERG, 2019,2020; RUBERG; SHAW, 2017; SHAW, 2010, 2011). Tal perspectiva focaliza o olhar para a forma como os *games* (e a indústria e o sistema político social por trás) tematizam esses corpos e como as práticas de linguagem na esfera *gamer* demarcam os apagamentos e os preconceitos, mas também processos de resistência e de territorialização, pois, assim como as mulheres, muitas investigações denotam a cultura *gamer* também como um ambiente nocivo para gays, trans, não binários etc. (CONDIS, 2018; GOULART, 2017; GOULART; NARDI, 2017; LIMA; GERMANO, 2019; MONTARGIL; SILVEIRA, 2021; NEMER; INOCÊNCIO, 2019; REMENCHE; MONTARGIL; ROHLING, 2021; RUBERG, 2019, 2020).

¹⁷ Em termos identitários essa proibição é impossível, porém, em regimes governamentais totalitários essas restrições podem ocorrer; e, também, quando se pensa nas limitações por faixa etária. Algumas esferas de produção de discurso são difíceis de serem penetradas, como a esfera militar.

¹⁸ Dona Maria é uma *streamer* de 67 anos que faz *lives* no Facebook Gaming e no YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zA4jXFzt5qk>. Ver também Tia Cida Gamer em <https://www.facebook.com/tiacida.games>. Acessos em: 2 jan. 2021.

Figura 2 – Roxy e Poison, personagens trans do jogo *Final Fight*



Fonte: *Final Fight*/CAPCOM (1989-1995).

A imagem acima traz Poison como uma personagem a ser vencida no jogo *Final Fight* (CAPCOM, 1989-1995), no entanto, os produtores tinham medo da recepção da imagem feminina apanhando, fato que os fizeram intitular Poison de "newhalf", valoração negativa para travestis, ou seja, vinculando-a como um "homem" e, portanto, passível de "apanhar". Outras formas de preconceito podem ser observadas nos mais diversos xingamentos como "veado", "bicha", "bambi" e em tentativas de taxar sujeitos trans de homens durante interações de *players* nos jogos digitais.¹⁹

Os processos de marginalização desses corpos é um dos elementos de unicidade do grupo LGBTQI+ no âmbito dos *games*, pois, apesar da singularidade de cada sujeito (de cada letra na sigla) – da vivência, das lutas políticas, do peso social dos estigmas em cada tipo de corpo não conforme às regras/padrões – existe uma aproximação, uma revisita, um guarda-chuva que abriga essa diversidade de corpos quando necessitam avançar na pauta de direitos, problematizando aspectos como segurança, ambiente não-tóxico, representação *queer* nos produtos midiáticos. Ruberg (2020) na introdução de seu livro *The Queer Game Avant-Garde* afirma que apesar dos avanços LGBTQI+ na esfera *gamer*, é necessário cautela e crítica para separar jogos com avanços verdadeiros daqueles que a indústria neoliberal se apodera de reivindicações sociais objetivando

apenas lucro.

Enquanto a indústria de jogos convencionais dá seus passos lentos, as vanguardas dos jogos *queer* estão reivindicando o meio para pessoas que foram tradicionalmente criadas a sentirem-se indesejadas, invisíveis e inseguras em jogos (RUBERG, 2020, p. 3, tradução nossa).

Faz-se necessário ainda especificar o que seria o *queer* e a importância dessa teoria. As Ciências Humanas passaram a discutir os papéis de gênero na sociedade, baseando-se em problematizar dicotomias como homem/mulher e heterossexual/homossexual, isto é, construíram um caminho teórico que denunciava as amarras, os estereótipos, as interpelações jurídicas e médico-científicas que caracterizavam "o que é ser mulher", "o que é ser homem", "o que é ser um desviado". Essa discussão foi calcada numa nova dicotomia, sexo/gênero, explicitada por Judith Butler (2003 [1990]) em *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*, abalando não só a teoria feminista como também as Ciências Humanas como um todo. Butler (2003) desconstrói a ideia de que o sexo biológico é "natural", enquanto o gênero é algo construído socialmente, pois essa era uma visão que também engessava os sujeitos em identidades fixas, com um destino pré-determinado pela cultura. Logo, propõe um conceito de gênero em constante transmutação e intersecção com outros traços identitários:

Se alguém "é" uma mulher, isso certamente não é tudo o que esse alguém é, o termo não logra ser exaustivo, não porque os traços predefinidos de gênero da pessoa transcendam a parafernália específica de seu gênero, mas porque o gênero nem sempre se constituiu de maneira constante ou consistente nos diferentes contextos históricos, e porque o gênero estabelece intersecções com modalidades raciais, classistas, étnicas, sexuais e regionais de identidades (BUTLER, 2003, p. 20).

O gênero é uma complexidade cuja totalidade é permanentemente protelada, jamais plenamente exibida em qualquer conjuntura considerada. Uma coalizão aberta, portanto, afirmaria identidades alternativamente instituídas e abandonadas, segundo as propostas

¹⁹ Há vasto referencial teórico com artigos, dissertações e reportagens sobre o tema da homofobia e da transfobia no mundo dos *games*. A referência aqui parte da própria vivência com um amplo recorte de *streamers*, tais como LuCroft, Samira Close, Wanessa Wolf, Rebeca Trans, Syndrel, sobre as quais estão sendo desenvolvidas pesquisas no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (PPGEL/UTFPR) e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM/UFRGS).

em curso; tratar-se-á de uma assembleia que permita múltiplas convergências e divergências, sem obediência a um *telos* normativo e definidor (BUTLER, 2003, p. 37).

Nessa perspectiva, a identidade é compreendida aqui como ato performativo, assim, o termo *queer* é acionado para se referir a todo tipo de corpo que não se coaduna com os padrões e os estatutos sociais heteronormativos. Em *Dispossession*, Butler e Athanasiou (2013) lembram que as pessoas não “possuem” seus gêneros, logo “eu sou mulher”, “eu sou gay”, “eu sou transexual”, não exaurem e nem delimitam o que de fato o sujeito é. Para Butler (2003) o sujeito *queer* é um sujeito aberto, em pleno estado de devir,²⁰ ele pode performar a depender da situação de interação. Por isso, Butler (2003) utiliza a *drag queen* para sustentar a sua teoria – o que em sua visão seria uma imitação (mimesis) do gênero. Em *Breve genealogia do orgasmo ou O vibrador de Butler*, Preciado (2014) aponta para o fato do pensamento bluteriano ter obscurecido outros aspectos sociais quando toma o sujeito *drag* para análise:

A noção butleriana de “performance de gênero”, assim como e ainda mais sofisticada “identidade performativa”, desfazem-se prematuramente do corpo e da sexualidade, tomando impossível uma análise crítica dos processos tecnológicos de inscrição que possibilitam que as performances “passem” par naturais ou não. E é exatamente essa impossibilidade de passar (passar par mulher, passar par americana, passar par branca) que vai levar Venus Xtravaganza à morte. É por isso que as comunidades transgênero e transexuais americanas vão ser as primeiras a criticar a instrumentalização da performance da *drag queen* na teoria de Butler como exemplo paradigmático da produção de identidade performativa (PRECIADO, 2014, p. 93).

Resumidamente, buscamos salientar que o que estamos chamando de LGBTQI+ (e por vezes *queer* em um uso sinonímico contextual) é povoado por uma constelação de corpos incategorizáveis: as gays padrão, as gays *yags*, as *drags*, as travestis, as trans-ralé, não-binários, assexuais, entre muitos outros – corpos que se interseccionam e que se mutam a todo momento, em um movimento de alteridade com o mundo, de se firmar e de se refazer. Assim chegamos a nossa *streamer* LuCroft, objeto de nossa análise, uma *gamer* e *streamer* trans que faz transmissões de jogos pela plataforma *Nimo TV* e alguns recortes em seu canal no *YouTube*. Na próxima seção abordaremos alguns aspectos das práticas de linguagem em torno do *roleplay* (RP).

Agora é hora de Hebert Richers²¹

Todo jogo possui um cenário, uma cidade, um ambiente – logo, possui também um cronotopo (BAKHTIN, 1984), isto é, um espaço e um tempo signico orbitando as práticas discursivas em torno de cada *game*. Souza (2020), por exemplo, apresenta certa arqueologia do uso das cidades em *games*:²² da simples ambientação da narrativa até a construção de cidades tomadas como o próprio jogo – cidades que se habitam, que são modificadas, construídas, desfeitas. Essas cidades-jogo são teorizadas como *gameplace* – lugares que tem a capacidade de produção de sentido a partir das possibilidades narrativas, lúdicas, de interação, de reafirmação de gostos e traços identitários (WESTERSIDE; HOLOPAINEN, 2018). São lugares, segundo Fernandez-Vara (2019), onde o jogador e jogo transformam-se em texto. As atualizações tecnológicas em diversos

²⁰ As problematizações de Butler (2003) se aproximam das teorias francesas, sobretudo Deleuze e Derrida. Quanto a Foucault, Butler (2003) ao mesmo tempo que faz críticas, também faz explícito uso de conceitos da Biopolítica e da História da Sexualidade. Um desses dissensos pode ser observado na análise de *Herculine*. Esse bojo dos teóricos franceses na teoria *queer* faz com que Butler (2003) ofereça aproximações e distanciamentos quando trazemos o Círculo de Bakhtin para dialogar. O sujeito da alteridade em Bakhtin (1993) não comporta a ideia de sujeito fora do âmbito do discurso e do seio social. Apesar de Preciado (2014, 2018) denunciar certo tipo de negligenciamento do social de Butler (2003) quando ele toma o sujeito *drag* para comprovar a teoria *queer*, é notável em *Problemas de Gênero* a consideração de aspectos sociais na constituição do sujeito *queer*, ela mesmo reforça a ideia de vislumbrar o gênero a partir da interseccionalidade com raça, classe, espaço geográfico – o que aproxima da visão dialógica que vislumbra o sujeito em dada situação de interação sócio-histórica de Bakhtin. Além disso, o *queer* enquanto conceito foi primeiramente introduzido por Teresa de Lauretis (1991). Estamos utilizando *queer* e LGBTQI+ enquanto sinônimos, assim como os *queer game studies* (RUBERG, 2019, 2020), pois *queer* engloba todos esses corpos e em uma visão mais ampla engloba todo corpo que é marginalizado. Uma leitura aprofundada do pensamento bluteriano e da teoria *queer* pode ser encontrada em Colling, Arruda e Nonato (2019) e em Miskolci (2009).

²¹ Esse enunciado é uma brincadeira que LuCroft faz ao nos remeter aos filmes antigos de caubóis geralmente dublados e reproduzidos pela produtora Hebert Richers S. A. O enunciado remetido é: “Versão brasileira, Hebert Richers”.

²² Ver seção 2.1 intitulada “A cidade audiovisual nos vídeo-games” em Souza (2020).

campos – *design* gráfico, programação, inteligência artificial, algoritmos – possibilitaram a criação desses *gameplaces* e a convergência midiática desses ambientes com a vida das pessoas. Lugar onde elas podem performar, criar personagens, serem elas mesmas, dar vazão a desejos e comportamentos que não realizam na “real life”.

Assim ocorre com o *game Red Dead Redemption 2* (ROCKSTAR GAMES, 2018),²³ lançado originalmente sob a perspectiva do personagem Arthur Morgan tendo de viver nos Estados Unidos de 1899 ações de um “fora-da-lei” – tiroteios, roubos, fugas, vinganças, caça. No mesmo ano, em 2018, foi lançado uma versão *multiplayer online*, permitindo a criação de personagens e a exploração do *gameplace Red Dead Online* da maneira que o jogador-personagem desejasse. Logo, o cronotopo dado pelo jogo vai influenciar na criação desse personagem. O contexto sócio-histórico que permeia *RDR2* remete, estética e ideologicamente, a aspectos de velho-oeste e a um momento no qual o discurso da modernidade e da industrialização, como lembra Bello (2019), estava aflorado nos Estados Unidos. Como ambientação de uma época, vamos encontrar locomotivas, charretes, um certo tipo de indumentária (caubóis, bruxas, sufragistas, oficiais), uma arquitetura pré-industrial e uma paisagem selvagem-pré-urbana, profissões como mineradores e farmacêuticos, entre inúmeros outros signos.

Essas circunstâncias possibilitaram a *streamer* LuCroft criar a personagem Maria Vaquejada, uma dona de bar e fora-da-lei do séc. XIX. Em *Estética da Criação Verbal*, Bakhtin (1997) adverte para a impossibilidade de se criar um herói do zero, pois antes mesmo de sua concepção, ele já “vem” com certos aspectos (uma possível maneira de falar, um possível trejeito, um possível estilo etc.), incrustados em um sistema relacional com um mundo, uma intenção, um cronotopo, uma vinculação com o discurso do autor. Assim, o *roleplay* pode ser compreendido como uma

prática de linguagem, uma encenação deliberada de um personagem em um *gameplace*, um texto híbrido de enlace entre criação-autor-espectador. Além disso, é preciso olhar para a midiatização desses *roleplays* pelas *livestreams* em plataformas *gaming* como *Twitch Tv*, *Nimo TV*, *Facebook Gaming*, pois a transmissão ao vivo dessas práticas angaria grande público pelas redes sociais digitais, e possibilitam problematizações sociais e demarcações identitárias percucientes aos sujeitos *queers* – reverberados também na arquitetura e no projeto discursivo da personagem, elementos a serem analisados pela metodologia abordada na seção a seguir.

De Valentine a Saint Denis: uma viagem metodológica²⁴

A análise dialógica do discurso (ADD), advinda – sobretudo – da filosofia da linguagem do Círculo de Bakhtin, possibilita analisar o contexto heterogêneo e complexo das práticas discursivas em torno do *roleplay (RP)* da *streamer* LuCroft. Bakhtin (1993) esclarece que a relação pesquisador e objeto – em uma relação dialógica – alteram-se e constituem-se durante o fazer metodológico, uma crítica a tentativas de desvincular o analista da própria linguagem que investiga. “Compreender um objeto é compreender meu dever em relação a ele” (BAKHTIN, 1993, p. 34), e, assim, a perspectiva bakhtiniana oferece sólidas bases para a investigação da linguagem quando o pesquisador focaliza e mantém o cuidado de refletir sobre os aspectos de interação verbal imbuídos nos atos enunciativos (BRAIT, 2006).

Os estudos do Círculo nos dão subsídios para analisar textos verbo-viso-sonoros e os diferentes aspectos multissemióticos que os constituem como, por exemplo, cor, linhas, enquadramentos, tom de voz. Há discurso em qualquer situação de interação, inclusive nas imagens, nos jogos, na roupa, no comportamento, e, mesmo naqueles

²³ Disponível em: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/br>. Acesso em: 10 abr. 2020. Importante ressaltar que *Grand Theft Auto V* foi pioneiro na criação de *Gameplace Massive Multiplayer Online (MMORPG)* e influenciou fortemente a criação de *RDR2*, ambas da mesma produtora.

²⁴ Valentine e Saint Denis são duas vilas do *gameworld* de *RDR2* em que a personagem Maria Vaquejada visita e realiza ações a todo momento.

enunciados constituídos apenas de escrita, existe verbo-visualidade porque incidem em determinada composição e organização espacial. Autores como Brait (2011, 2013), Di Fanti (2003), Montargil (2020)²⁵ realçam a importância da perspectiva bakhtiniana para o estudo da verbo-visualidade e de textualidades híbridas a partir de um percurso metodológico bem definido, com protocolos que visem guiar a investigação do pesquisador, assumindo aquilo que Bakhtin (1993, p. 32) vislumbra como ver o objeto “de dentro de sua própria essência” em um processo de contato e “volta a si mesmo”.

Isto posto, e baseado no referencial teórico discutido até aqui, fizemos a seleção do *roleplay*

da *streamer* LuCroft tendo como base 20 vídeos sequenciais disponibilizados na sua plataforma no *YouTube*. A partir disso, delineamos um protocolo de análise em que organizamos a amostra sequencialmente (A1, A2, A3...) com o objetivo de mapear alguns dados a saber: a) o título do vídeo; b) o título empregado na capa do vídeo; c) a duração do vídeo; d) o contexto narrativo; e) o *link* da amostra. Em um segundo quadro, fizemos o registro de alguns enunciados, numerando-os sequencialmente (S1, S2, S3...) e salientando em itálico algumas palavras para a discussão. A seguir, apresentamos uma amostra de como essa tabulação de amostras foi realizada:

Quadro 1 – Registro de dados

	<p>Título: Uma cantora perigosa! Capa: Conquistei dois bandidos. Duração: 12 min 42 seg Contexto: É a primeira aparição de Maria Vaquejada, apresentando-se como uma cantora. Ela conhece dois homens na vila, fazendo amizade especificamente com Maicon – ele dá dicas para ela de como arrumar emprego e dinheiro, os dois decidem ir para “a cidade” (relativa ao centro econômico, capital da região). Os dois roubam um cavalo, contornam uma tentativa de assalto no meio do caminho e chegam ao destino, onde interagem com outros amigos de Maicon. Em alguns momentos Maicon e Maria Vaquejada flertam. Link: https://youtu.be/0c4igQcpens</p>
A1	<p>– Oi tá me escutando? Como você se chama? – Sou Maria Vaquejada, sou cantora, sou lá do Norte. Eu tô vendo de fazer uns <i>shows</i> aí em troca de dinheiro, eu canto forró, conhece aquela música ‘meu vaqueiro, meu peão’, eu que compus e eu que canto ela. Você sabe como consegue emprego? – Depende de qual emprego, o que tá dando dinheiro é minerador, daí você tem de ter uma picareta. (S1)</p> <p>Você amarra muito bem. – Faço outras coisas também muito bem. – Tipo o que? – Mais tarde você descobre também isso aí. – Sempre mais tarde né. – Se quiser a gente resolve isso aí agora, mas pode vir lobo. – Eu tô com a carçola bonita, lindíssima. (S2)</p> <p>Quem é essa moça aqui. – Sou Maria Vaquejada, prima de Maria Bonita, mulher de Lampião. Você é a mulher de Lampião? Não, sou prima de mulher de Lampião. Sou cantora e compositora. – Canta uma música para mim então. – Você vai pagar? – Eu vou pagar. – Quanto? – Eu posso te pagar uma bebida, eu posso te pagar um almoço, eu posso te levar para sair. – Não, eu quero dindin na mão (...) (...) te dou uma arma, se você cantar, lhe dou uma arma. (S3)</p>

Fonte: Os autores.

Mobilizaremos também em nossa análise aspectos que podem revelar o discurso polifônico contido na arquitetura de Maria Vaquejada, tais como a roupa que veste, os rumos narrativos do *roleplay*, a colisão com a vida-narrativa de outros personagens. Essa organização e mapeamento dos dados contribuirá com a análise e adensa-

mento dos resultados, pois Maria Vaquejada é uma personagem midiaticizada pelas *streams*, e tem seu discurso amplificado dentro e fora do universo do *gameplace* de *Red Dead Redemption 2*. Diferentemente do teatro e do cinema em que assistimos à personagem no corpo do ator, na *stream* assistimos à autoria operacionalizar um

²⁵ Ver capítulo 2 denominado “Problemáticas e Conceitualização de Linguagem” em Montargil (2020).

corpo em outro tempo e espaço, dando pistas enunciativas na maneira de nomear suas *streams*, no planejamento do *RP* como forma de “prender” o público, em certa expressão facial como reação a algo e nos comentários em pequenos momentos em que “sai da personagem”.

Figura 3 – Dados observáveis nas *gameplays* de LuCroft



Fonte: Os autores, a partir de LuCroft (2020b).

Nessa perspectiva, tomamos as interações, ações e enunciados dentro do *game* (quadro amarelo); as expressões e interações da *streamer* (autora) (quadro laranja); a forma como os vídeos são nomeados com suas respectivas cargas discursivas, *hashtags* e sequenciamento (quadro roxo, verde, vermelho), o texto de capa (quadro azul). Para dar conta dos contextos e de ênfases axiológicas, mobilizamos na análise de resultados algumas imagens dessas interações, de ambientes e situação vividas por Maria, de roupas e profissões – em sintonia com a análise dialógica do discurso dos enunciados. Dessa forma, o adensamento dos dados foi realizado em um sistema de identificação das amostras e seus respectivos segmentos (A1S1, A1S2, A1S3, A2S1...), possibilitando, assim, a discussão e análise de resultados, como pode ser conferido na próxima seção.

Minerando o discurso de Maria Vaquejada

A análise das vinte amostras que compõem o percurso narrativo de Maria Vaquejada explicitou diversos momentos em que a personagem

ocupou, identitariamente, diferentes posições de sujeito como, por exemplo, de mulher, dona de bar, religiosa, fora-da-lei – performando a partir do cronotopo inscrito em *Red Dead Redemption 2* e movendo-se, discursivamente, a partir de cada situação de interação que fora surgindo durante seu percurso-vida no *gameplace*.

Quando LuCroft adentra o servidor de *Red Dead Online* e cria Maria Vaquejada, a *streamer* projeta arquitetonicamente a personagem para ser uma cantora: “Sou Maria Vaquejada, *sou cantora*, sou lá do Norte. Eu tô vindo de *fazer uns shows* ai em troca de dinheiro, *eu canto forró*, conhece aquela música “Meu vaqueiro, meu peão”?²⁶ (A1S1). Porém, logo de início, a vida-narrativa dela colide com os bandidos mais procurados da região, os Billy Boys, propiciando uma aliança e um vínculo afetivo. Assim, Maria Vaquejada se estabelece na vila de Valentine como dona de bar – máscara para sua verdadeira alcunha de informante. No entanto, o papel de dona de bar vai, aos poucos, se desfazendo por conta de embates com certa dominação masculina no *gameplace*, conforme Bourdieu (2019), sofrendo desrespeitos, violências e discursos machistas. Em uma última fase, Maria Vaquejada vive como fugitiva (procurada por todo o condado), permitindo-se explorar o mapa de *RDR2* com mais liberdade, praticando crimes ao lado dos Billy Boys e trabalhando como mineradora, colidindo com outros personagens, e assim, em um processo dialógico, conservando e demarcando alguns traços durante o *RP*, abandonando, mudando (ou performando) outros a depender das situações que vive ou do rumo que o *RP* toma. Um desses traços conservados é o enunciado “sou prima de Maria Bonita, mulher de Lampião”:

– Sou Maria Vaquejada, *prima de Maria Bonita*, mulher de Lampião.

– Você é a mulher de Lampião?

– Não, *sou prima de mulher de Lampião* (A1S3).

– Ele simplesmente falou “você vai vir comigo sua sujeitinha da peste”, eu não sou sujeitinha

²⁶ Música do grupo de forró Mastruz com Leite.

da peste, eu sou *prima de Maria Bonita*, mulher de Lampião, ele me respeite! (A8S1).

– Quem foi? que tá me chamando de rapariga pela cidade?

– Calma, Dona Maria, calma, calma.

– Se desencosta de mim, se desencosta de mim porque sou *prima de Maria Bonita*, mulher de Lampião, você se afaste! (A11S1).

– Não preciso de homem do meu lado pra resolver nada por mim, sou *prima de Maria Bonita*, não preciso de nenhum homem do meu lado não, você saia daqui do meu estabelecimento se você não quer levar uma bala na sua cara, saia! (A12S1).

Dessa forma, Maria Vaquejada se demarca como nordestina, uma mulher forte e perigosa, acionando uma ênfase valorativa de exigência de respeito. Ela emprega a expressão em situações de apresentação no meio social e em situações nas quais sente a necessidade de tensionar-se contra ações e discursos que colocam a própria vida em risco ou firm-na em sua posição de mulher. O sobrenome Vaquejada reforça essa característica ao acionar um dialogismo com o evento cultural nordestino de enlace de bovinos de mesmo nome, considerado violento por alguns setores sociais.

Além disso, há uma reelaboração do cronotopo: apesar de *RDR2* dar a conjuntura simbólica de tempo e espaço de um Estados Unidos de 1899 (Figuras 4 e 5): as roupas, os transportes, a possibilidade de ações em uma sociedade pré-industrial; a *streamer* LuCroft hibridiza na composição de Maria Vaquejada um cronotopo brasileiro, com aspectos de Canudos e do Cangaço²⁷ (espaços-tempo signícos com certa similitude e aproximação com os signos cronotópicos fornecidos pela *gameplace RDR2*), assim, ela modula um projeto discursivo a partir de uma visão de comportamento do que é ser mulher antigamente, com uso de arcaísmos que remetem a épocas e práticas de um Brasil mais rural. Essa reinscrição de dizeres contribuiu para situar a personagem no passado. Nessa dinâmica, calcinha vira "carçola" (A1S2); na hora de flertar ela utiliza o vocábulo *pão* para elogiar ("você parece um pão" - A10S2), assim como faz

menção a práticas como banho em lagoas (A16S8); e a marcação do tempo pelas luas (A18S1). A partir da mobilização desse tipo de variante linguística regional e histórica, LuCroft mobiliza um dialogismo que a aproxima do caubói americano de velho-oeste.

Figura 4 – Xerife Billy Joe e Maria Vaquejada



Fonte: LUCROFT (2020b).

Figura 5 – Maria Vaquejada e Samira na loja de roupas



Fonte: LUCROFT (2020b).

A análise revela também um discurso inserido no cronotopo de modernidade americana de *Red Dead Redemption 2*, que explicita um tempo passado, um mundo de informações e tecnologias "ainda desconhecidas", um solo de "atrasos". Na amostra 16, por exemplo, a amiga, Joaquina, sofre um acidente numa cachoeira e pergunta "não tem como ligar para o médico?" e Maria Vaquejada lhe adverte "Que ligar o quê... tá achando que aqui é o quê: Hogwarts?"²⁸ que a gente manda os pombos e manda recado, telefone sem fio? Não existe, aqui é orar e sentar!"

²⁷ São duas revoltas que dialogam com povo nordestino, a Revolta de Canudos (1896-1897) e o Cangaço (movimentações e ações do bando de cangaceiros sob a liderança de Lampião na passagem do séc. XIX para o XX), ambas ocorridas no sertão nordestino.

²⁸ Referência ao *best-seller* Harry Potter.

(A16S1). A advertência serve para a amiga situar a personagem dela no espaço-tempo em que se passa o *roleplay*. Os excertos a seguir reverberam o mesmo dialogismo com linha cronotópica de *RDR2* ao problematizar fatos e artefatos desconhecidos nos Estados Unidos de 1899, o que faz a personagem apontar Nova York como reduto das inovações e do conhecimento por ser um centro urbano e econômico da época, assim ela se coloca em um lugar privilegiado por já ser detentora desses saberes:

- Muito prazer, Sou Aurora, sou enfermeira aqui de Valentine.
- Você é enfermeira e você fuma meu amor, você propaga o mal?
- *Ainda não tem nenhum escrito que o cigarro faz mal não sô.*
- É porque você não pisou em Nova York amor, lá já tem muito que tá falando que isso queima nossos pulmões (A15S3).
- Eu fiquei de ir em Saint Nedhes, e você não tava lá quando eu fui.
- Pois é, você demorou quando eu fui e eu já estava resolvendo outras coisas.
- Você acha que eu tenho um foguete meu filho?
- *O que é foguete?*
- É o que *estão implementando lá em Nova York* que a menina tá me contando tudo (A16S2).

Outra característica de reinserção desse cronotopo é que, muitas vezes, a personagem enunciou marcas identitárias de religiosa, sobretudo, uma religiosidade especificamente americana, de caráter protestante, o que vai refletir em certas ações de puritanismo: vergonha e timidez para lidar com certos assuntos, aversão a quem não segue valores morais e jurídicos na hierarquia social. Essa representação de "religiosa" funcionou para fornecer um *status* de respeito dentro do *gameplace* – hora transparecendo ser só parte de sua máscara de informante (uma paródia) e em outros momentos como algo realmente inscrito na sua visão de mundo. Os excertos a seguir ilustram essas marcas identitárias:

- A senhora ficou com ele (o xerife), deu umas beijocas nele?
- Ficar? Tu me respeite viu, *sou uma mulher católica cristã protestante*, não sou dessas de beijar homem (A4S2).
- ... peguei ele pegando... você sabe onde né?
- No seu... na sua espada?
- Exato!
- Meu Deus do céu, não apoio isso não, *sou católica protestante*. (A9S2).
- Nossa que povo estranho esse, *aquilo ali é obra do diabo*, pode ter certeza.
- Aquilo é morador de...
- Não é morador de nada não moço, *aquilo ali é obra do diabo*, eu conheço de longe, eu já vi o diabo quando age, é daquele jeito, *aquilo é o diabo dentro daquela menina, que Deus a tenha* (A17S3).

Apesar dessa posição de religiosa, Maria Vaquejada se enuncia como mulher independente ou mulher que luta pelas causas feministas. Quando assume os cuidados do bar da vila de Valentine, ela se incomoda com o fato de os homens da vila baterem em mulheres,²⁹ advertindo ao xerife: "– Seu xerife, o senhor permite esses homi tá batendo nas mulher aqui? – É a cultura da cidade. – Não! (ênfase de indignação) Pois eu cheguei pra lessal cultura acabar!" (A4S1). A questão da violência e, sobretudo, da violência contra a mulher em *RDR2*, já fora polemizada quando a desenvolvedora do *game* passou a ser questionada sobre a possibilidade de agredir uma personagem *NPC* do movimento sufragista (ABRÃO, 2019; LYONS, 2018). Considerando o espaço-tempo em que o jogo se inscreve, LuCroft problematiza o "bater em mulher", reafirmando que o argumento da "cultura", de algo "natural no passado", não justifica esse tipo de violência.

Na linha temporal da amostra A03 a A13, com o bar de Valentine sob o comando de Maria Vaquejada, verifica-se vários enunciados que marcam a posição de dona do bar (A5S1, A7S5, A12S1, A12S2) – uma mulher que serve os clientes e que, por ser "dona", tem um *status* de autoridade (autoridade

²⁹ Alguns personagens são *NPC's*, ou seja, não jogáveis. O bar de Maria Vaquejada em Valentine era visitado por outros *roleplayers*, no entanto, para ambientar a *gameplace* existem os *NPCs*, programados com certas ações, movimentos e possíveis reações-respostas. As "raparigas" do bar como nomeia LuCroft, eram *NPCs*, e, os personagens de *RP* se aproveitavam para laçar, bater, e às vezes, matar esses *NPCs*.

dentro de um território considerado masculino que é o bar). Vinculado a isso, os embates discursivos de Maria Vaquejada ao posicionar-se contra a dominação masculina – nas suas advertências verbais, interdição do bar para agressores, lutas corporais, entre outras interações motivadas na defesa das mulheres – mobilizaram reações dos homens de Valentine. Nesse cenário, ela passa a ser agredida, provocada, xingada por outros *roleplayers*. Na amostra A12, eles se reúnem e tentam invadir o bar em um ato planejado. Na Figura 6, encontra-se a personagem sendo presa e, não contentes em mantê-la imobilizada, os oficiais utilizam várias ações de humilhação: esganamento, arremesso na água, verbalizações que dialogam com a misoginia (a expressão da *streamer* no quadro menor realça descontentamento com o rumo do *RP*).

Figura 6 – Maria Vaquejada apanhando



Fonte: LUCROFT (2020b).

Essa pressão masculina sobre Maria Vaquejada faz com que a personagem reforce ainda mais sua posição de nordestina, "prima de Maria Bonita", o que leva a personagem para um *RP* fora-da-lei – vivendo como fugitiva, cometendo crimes e se vingando. Essa mudança de rumo permite reafirmar-se como uma mulher que luta pela causa feminista e, mais do que isso, pensando do ponto de vista da *streamer* LuCroft, uma reivindicação de espaços gamers *queers* seguros (RUBERG, 2019, 2020; SHAW, 2011). Os enunciados a seguir fazem parte de situações em que Maria Vaquejada altera a lógica da dominação masculina instaurada na *gameplace* de *RDR2* que tenta romper – dominando, assassinando, imobilizando homens que

lhe fizeram mal. Além disso, o enunciado "bruxa" dialoga com uma mescla de cronotopo: ao mesmo tempo que é uma valoração negativa da mulher na contemporaneidade, é uma valoração axiológica de violação das leis e da moral religiosa protestante dos Estados Unidos de 1899, passível de enforcamento pela ordem social:

– Mata ele, ele me prendeu, foi, esse lixo, mas antes de matar ele, eu vou brincar com ele, igual ele brincou comigo, brincar com mulher pra ver se ele gosta (A9S3).

– *Todo mundo sabe que eu não sou bruxa, se eu fosse bruxa eu estaria fazendo outras coisas, e não tomando conta de bar em Valentine. Eu cheguei em Valentine, fui muito bem recebida, mas agora estão me chamando de bruxa. E eu vou dizer uma coisa para o senhor, xerife, quem me chamar de bruxa, eu vou passar a foice viu!* (A11S3).

– *Não me chame de bruxa. Não me chame de bruxa nunca mais* (dispara tiros). Eles desperteraram o meu lado mais ruim que eu tinha, o lado da minha família, da minha prima Maria Bonita, eu tinha medo de me tornar que nem ela, mas agora eu vou me tornar pior do que ela, graças a esses homens daqui (A14S4).

Por fim, focalizamos durante o fluxo narrativo, identificar marcas identitárias de corpos da comunidade LGBTQI+. No enunciado de Maria Vaquejada, essas verbalizações não foram muito produtivas (A7S2, A17S1), e quando apareciam eram expressas em palavras como "babado", "gata", "vou fazer um barraco". Uma possível razão está no fato da arquitetônica de Maria Vaquejada ter sido moldada para uma certa visão de "mulher" padrão do século XIX, isto é, se LuCroft construiu uma personagem travesti, uma *drag queen* e outros tipos de mulheres ligados aos LGBTQI+, talvez a linguagem desse grupo social ganhasse maior ênfase. Uma outra possibilidade pode ser compreendida pela própria noção de *queer* (BUTLER, 2003; PRECIADO, 2014) de sujeito aberto, performativo, em que os corpos não são categorizáveis em "é mulher", "é trans", "é gay" – LuCroft, na sua vida pessoal, pode ser ou vir a ser todos esses corpos ao mesmo tempo, de modo que o *RP* não lhe obriga a realçar tais características mesmo que elas apareçam pela

troca simbólica dialogizada, conforme teoriza Bakhtin (1997) entre herói e autoria. No entanto, em vários momentos (A14S1, A14S2) a *streamer* LuCroft sai do personagem e começa a comentar diretamente com o público que lhe acompanha, empregando nesse caso, a linguagem da comunidade LGBTQI+ como, por exemplo, "lxe bicha, um dos meninos caiu, tô passada" (A7S3).

É interessante observar que a *streamer* marca o *RP* no YouTube com a hashtag #LGBT e encontra personagens de *roleplays* realizados por amigas *streamers* da comunidade LGBTQI+ como Demuxa,³⁰ Ann³¹ e Garota do Blog,³² favorecendo, assim, o meio e o acesso de um público majoritariamente povoado por corpos *queers* que comentam, opinam, torcem por namoros, reagem às violências sofridas e produzem seus próprios traços identitários a partir do consumo da vida-narrativa de Maria Vaquejada, de modo que o *roleplay* abarca e produz esse senso de coletividade e noção de ambiente midiático *queer gamer* (RUBERG, 2019, 2020).

Eu cheguei pra (essa) cultura acabar³³

O *RP* é uma prática consolidada entre os *gamers* e *streamers*, sendo utilizado como uma estratégia de entretenimento e vínculo com o público, principalmente, entre os corpos *queers*, que encontram em tal prática marcas do próprio grupo identitário e um ambiente midiático relativamente seguro (RUBERG, 2019, 2020). A performance de personagens em cidades-jogo (*gameplaces*) implica planejamento de uma arquitetura em que os sujeitos mesclam diferentes vozes sociais, linguagens sociotípicas, formas de enunciados na constituição psicossocial de suas representações como práticas simbólicas e discursivas. Nesse ponto, a perspectiva dialógica do discurso proposta pelo Círculo de Bakhtin possibilitou limar a complexidade heterogênea desse tipo de textualidade (texto-vida, texto-jogo, texto-cidade) amplificada pelos processos de

convergência midiática em que artefatos como os *games* ganham, cada vez mais, espaço na mediação de valores, signos ideológicos, visões de mundo, vasão lúdica, na vida das pessoas.

Ao analisar o dialogismo na personagem Maria Vaquejada, encontramos uma dinâmica identitária de diferentes posições de sujeitos circunscritos em seus enunciados durante o fluxo narrativo das amostras analisadas, tais como "dona de bar", "religiosa", "fora-da-lei", "mulher que luta contra violência e dominação masculina". Essa polifonia discursiva situa-se em um cronotopo fornecido pelo jogo *Red Dead Redemption 2* que se passa nos Estados Unidos pré-industrial de 1899, no entanto, a *streamer* LuCroft, faz uma reelaboração cronotópica no projeto discursivo de sua personagem ao trazer elementos sócio-históricos de um Brasil do Cangaço, demarcando-a como "mulher nordestina", "prima de Maria Bonita", "mulher perigosa" reverberados num modo de falar, num modo de se vestir, nas escolhas e rumos tomados durante o *RP*. Assim retomamos a ideia de polifonia *queer*, reconhecendo as várias vozes, heterogêneas, para além da concepção hetenormativa de sexo/gênero, que LuCroft mobiliza em sua prática discursiva de *streamar* a sua performance de *RP* como uma forma de construção de um senso de coletividade LGBTQI+.

Referências

ABRÃO, José. Fora da Lei com coração de ouro: agência, moral e sensacionalismo em *Red Dead Redemption 2*. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE INNOVACIÓN EN MEDIOS INTERACTIVOS, 6., 2019, Buenos Aires. Mutaciones. *Anais* [...]. Buenos Aires: Media Lab / Universidad de Buenos Aires, 2019. p. 174-187. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/777/o/17_Fora_da_Lei_com_corac%CC%A7a%CC%83o_de_ouro_-_age%C-C%82ncia_moral_e_sensacionalismo_em_Red_Dead_Redemption_2.pdf. Acesso em: 1 fev. 2020.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. Tradução feita a partir do francês de Maria Emsantina Galvão G. Pereira. Revisão da tradução Marina Appenzellerl. São Paulo: Martins Fontes, 1997 [1979].

³⁰ Disponível em: <https://www.facebook.com/gaming/Demuuxa>. Acesso em: 10 abr. 2020.

³¹ Disponível em: <https://web.facebook.com/gaming/annzinha>. Acesso em: 10 abr. 2020.

³² Disponível em: <https://www.nimo.tv/garotadoblog>. Acesso em: 10 abr. 2020.

³³ Enunciado de Maria Vaquejada/Lucroft se demarcando contra a cultura patriarcal e heteronormativa.

- BAKHTIN, Mikhail. *O Freudismo: um esboço crítico*. Tradução de Paulo Bezerra. Perspectiva: São Paulo, 2019 [1927].
- BAKHTIN, Mikhail. *Os Gêneros do Discurso*. Tradução do russo de Paulo Bezerra Editora 34: São Paulo, 2016 [1979].
- BAKHTIN, Mikhail. *Para uma filosofia do ato*. Tradução de Carlos Alberto Faraco e Cristóvão Tezza. Austin: University of Texas Press, 1993 [1919].
- BAKHTIN, Mikhail. *Problems of Dostoevsky's Poetics*. Tradução do russo para o inglês de EMERSON, Caryl. University of Minnesota Press: Minneapolis, 1984 [1963].
- BAKHTIN, Mikhail. *Teoria do romance I: a estilística*. Tradução do russo de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2015 [1930-1936].
- BELLO, Robson Scarassati. O progresso, A violência, e a Wilderness em Red Dead Redemption (2010). In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA. 30., 2019, Recife. *Anais [...]*. Recife: Associação Nacional de História, 2019. Disponível em: https://www.snh2019.anpuh.org/resources/anais/8/1565319249_ARQUIVO_anpuh2019.pdf. Acesso em: 20 jul. 2020.
- BOURDIEU, Pierre. *A dominação masculina*. 16. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2019.
- BRAIT, Beth. Olhar e ler: verbo-visualidade em perspectiva dialógica. *Bakhtiniana*, São Paulo, v. 8, p. 43-66, jul./dez. 2013.
- BRAIT, Beth. Polifonia arquitetada pela citação visual e verbo-visual. *Bakhtiniana*, São Paulo, v. 1, n. 5, p. 183-196, 1. sem. 2011.
- BRAIT, Beth. Uma perspectiva dialógica de teoria, método e análise. *Gragatoá*, Niterói, n. 20, p. 47-62, 2006.
- BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- BUTLER, Judith; ATHANASIOU, Athena. *Dispossession: the performative in political*. Cambridge: Polity Press, 2013.
- CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- COLLING, Leandro; ARRUDA, Murilo Souza; NONATO, Murilo Nascimento. Perfechatividades de gênero: a contribuição das fechativas e afeminadas à teoria da performatividade de gênero. *Cadernos Pagu*, Campinas, v. 57, p. 1-34, 2019.
- CONDIS, Megan. *Gaming Masculinity: Trolls, fake geeks, and the Gendered Battler for Online Culture*. 1. ed. Iowa City: University Of Iowa Press, 2018.
- DE LAURETIS, Teresa. *Queer Theory: Lesbian and Gays Sexualities. Differences: A journal of feminist cultural studies*, Bloomington, v. 3, n. 2, p. iii-xviii, 1991.
- DI FANTI, Maria da Glória Corrêa. A linguagem em Bakhtin: pontos e pespontos. *VEREDAS – Rev. Est. Ling, Juiz de Fora*, v. 7, n. 1 e n. 2, p. 95-111, jan./dez. 2003.
- FERNANDEZ-VARA, Clara. *Introduction to game analysis*. 2. ed. London: Routledge, 2019.
- FONSECA, Esther. Meu jogo, minhas regras: Os desafios de ser mulher no mundo gamer. [Entrevista cedida a Marcelo Jabulas. *Hoje em dia*, São Paulo, 3 out. 2020. Disponível em: <http://hoje.vc/2-qp9>. Acesso em: 1 jan. 2021.
- GOULART, Lucas Aguiar. *Proudmoore pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero sexualidade*. 2017. Dissertação – (Mestrado em Psicologia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.
- GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique. GAMER-GATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Revista Midia e Cotidiano*, Niterói, v. 11, n. 3, p. 250-268, 2017.
- GRILLO, Sheila Vieira de Camargo. Marxismo, psicanálise e método sociológico: o diálogo de Volóchinov, marxistas soviéticos e europeus com Freud. *Bakhtiniana*, São Paulo, v. 12, n. 3, p. 54-75, set./dez. 2017.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 1. ed. Tradução de João Paulo Monteiro. Revisão da tradução de Newton Cunha. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LIMA, Stephanie Caroline Ferreira de; GERMANO, Idilva Maria Pires. Transexualidade e visibilidade trans em mídias digitais: as narrativas de *Mandy Candy* no YouTube. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, Londrina, v. 40, n. 1, p. 89-102, 2019.
- LIMA, Sandra Mara Moraes; PERINI, Ruy. Bakhtin e Freud: aproximações e distâncias. *Bakhtiniana*, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 80-99, 2009.
- LUCROFT. *Void de streams. Facebook Gaming*, [S. l.], 2020a. Disponível em: <https://web.facebook.com/lucroft>. Acesso em: 11 fev. 2021.
- LUCROFT. *Void de streams. Nimo TV*, [S. l.], 2018-2020. Disponível em: <https://www.nimo.tv/lucroft>. Acesso em: 2 nov. 2020.
- LUCROFT. *Void de gameplays. You Tube*, [S. l.], 2020b. Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UC2YCCQqao2opQ9_dHgSDYetw. Acesso em: 31 dez. 2020.
- LYONS, Kate. Red Dead Redemption 2: game criticised over killing of suffragette. *The Guardian*, 7 nov. 2018. Disponível em: <https://www.theguardian.com/games/2018/nov/07/red-dead-redemption-2-game-criticised-over-killing-of-suffragette>. Acesso em: 24 jan. 2021.
- MACIEL, Caio. Mulheres falam sobre ofensas e perseguições sofridas em jogos virtuais. *Globo Esporte*, 8 nov. 2020. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/videos/t/todos-os-videos/v/mulheres-falam-sobre-ofensas-e-persegucioes-sofridas-em-jogos-virtuais/9006072/>. Acesso em: 19 dez. 2020.

MEDVIÉDEV, Pável Nikoláievitch. *O método formal nos estudos literários*: introdução crítica a uma poética sociológica. Tradução de Sheila Camargo Grillo, Ekaterina Volkova Américo. São Paulo: Contexto, 2012 [1928].

MISKOLCI, Richard. A Teoria Queer e a Sociologia: o desafio de uma analítica da normalização. *Sociologias*, Porto Alegre, ano 11, n. 21, p. 150-162, jan./jun. 2009.

MONTARGIL, Gilmar da Silva. *O verbo-visual como estratégia discursiva nos infográficos*: uma análise da seção Gráfico do Nexa Jornal. 2020. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagens) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2020.

MONTARGIL, Gilmar; SILVEIRA, Fabricio Lopes da. Os afetos de Wanessa Wolf: uma interpretação espinosana para o roleplaying-game em plataformas de games-tream. In: ENCONTRO DA DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION (DIGRA) Brasil, 1., 2021, Porto Alegre: *Anais [...]*. Porto Alegre: Digra, 25 e 26 de novembro de 2021. p. 1-21.

MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. *Video Games as Culture*: considering the role and importance of video games in contemporary society. New York: Routledge, 2018.

NEMER, Bruno.; INOCÊNCIO, Luana. Uma poc gaymer arrasando os héteros: comunidades digitais, sociabilidade LGBTQ+ e resistência no canal do You Tube Samira Close. In: CONGRESSO BRASILEIRO DAS CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 42., 2019, Belém. *Anais [...]*. Belém: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2019. Belém, Pará, 2-7 set. 2019. p. 1-15.

OLEGÁRIO, Maria da Luz; LIMA, Rosângela Araújo; BORGES, Leônidas Leão. Games e violência numa perspectiva de gênero. *Revista Debates em Educação*, Maceió, v. 1, n. 1, p. 1-12, 2009.

PAREDES, Luciene Cristina; FERREIRA, Giselle Vasconcellos dos Santos; GOMES, Nataniel dos Santos. A linguagem dos jogos de vídeo game e sua influência na formação de neologismos: reflexões preliminares sob a perspectiva da linguística. *Revista Philologus*, Rio de Janeiro, p. 191-200, set./dez. 2016. Supl. 66. Trabalho apresentado na XI Jornada Nacional de Linguística e Filologia da Língua Portuguesa, CIFEFiL, 2016, [Rio de Janeiro, RJ].

PESQUISA GAME BRASIL. *PGB 2020*: Comportamento, consumo e tendências do gamer na América Latina. 7 ed. São Paulo: PGB, 2020. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt>. Acesso em: 5 jan. 2021.

PRECIADO, Paul B. *Manifesto Contrassexual*. Políticas subversivas de identidade sexual. São Paulo: n-1 edições, 2014.

PRECIADO, Paul B. *Testo Junkie*: sexo, drogas e biopolítica na era farmacopornográfica. 1. ed. São Paulo: n-1 edições, 2018.

REMENCHE, Maria de Lourdes Rossi; MONTARGIL; Gilmar; ROHLING, Nivea. Upando com meninas empoderadas: identidades mobilizadas em práticas discursivas nas streams de Samira Close. *Contracampo*, Niterói, v. 40, n. 2, p. XXX-YYY, 2021.

RIMBAUD, Arthur. Lettre à Georges Izambard. Cherville, 13 mai. 1871. *ALEA Rio de Janeiro*, v. 8, n.1, p. 154-155, jan./jun. 2006.

ROST, Laura Roncaglio; SOUZA, Bruna da Veiga. Front Line: Machismo nos campos de justiça do League of Legends. In: SBGAMES, 18., 2019, Rio de Janeiro. *Anais [...]*. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 729-736. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198156.pdf> Acesso em: 20 out. 2020.

RUBERG, Bonnie. *The Queer Games Avant-Garde*: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games. Duke University Press Books: Durham, 2020.

RUBERG, Bonnie. *Video Games Have Always Been Queer*. New York: NYU Press, 2019.

RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne. Introduction: Imagining Queer Game Studies. In: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (ed.). *Queer Game Studies*. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2017. p. ix-xxxiii.

SANTOS, Hilário Júnior. *A cidade-jogo em video games*: uma flânerie por Bioshock Infinity e Assassin's Creed: Unity. 2020. Dissertação – (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, Rio Grande do Sul, 2020.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, IS. I., n. 14, v. 1, p. 28-44 2011.

SHAW, Adrienne. What is Video Game Culture. *Games and Culture*, IS. I., n. 5, v. 4, p. 403-424, 2010.

VOLÓCHINOV, Valentin. *Marxismo e filosofia da linguagem*. Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. 1. ed. Tradução de Sheila Grillo, Ekaterina Volkova Américo. Editora 34: São Paulo, 2017 [1929].

WESTERSIDE, Andrew; HOLOPAINEN, Jussi. Sites of Play: Locating Gamepace in Red Dead Redemption 2. In: DiGRA '19 – Proceedings of the 2019. DiGRA international conference: Game, play and the emerging ludo-mix, 2019, p. 1-14. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/sites-of-play-locating-gamepace-in-red-dead-redemption-2>. Acesso em: 17 jul. 2020.

Gilmar Montargil

Mestre em Estudos de Linguagem pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), em Curitiba, PR, Brasil; mestrando em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), em Porto Alegre, RS, Brasil. Bolsista Capes, membro do Núcleo de Pesquisa Corporalidades do Grupo de Pesquisa em Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC).

Maria de Lourdes Rossi Remenche

Doutora em Linguística pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP), com pós-doutorado em Ciências da Educação pela Universidade do Minho (UM/PT), em Portugal. Professora Associada do Departamento Acadêmico de Linguagem e Comunicação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) e coordenadora do Grupo de Pesquisa em Linguística Aplicada (GRUPLA), em Curitiba, PR, Brasil.

Endereço para correspondência

Gilmar da Silva Montargil

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Rua Ramiro Barcelos, 2705

Santana, 90035-007

Porto Alegre, RS, Brasil

Maria de Lourdes Rossi Remenche

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Av. Sete de Setembro, 3165

Rebouças, 80230-901

Curitiba, PR, Brasil

Os textos deste artigo foram revisados pela Poá Comunicação e submetidos para validação do(s) autor(es) antes da publicação.

ANEXO A – Coleta de dados

Recortes do <i>roleplay</i> da personagem Maria Vaquejada de Lucroft	
A1	<p>Título: Uma cantora perigosa! Capa: Conquistei dois bandidos. Duração: 12 min 42 seg Contexto: É a primeira aparição de Maria Vaquejada, apresentando-se como uma cantora. Ela conhece dois homens na vila, fazendo amizade especificamente com Maicon – ele dá dicas para ela de como arrumar emprego e dinheiro, os dois decidem ir para "a cidade" (relativa ao centro econômico, capital da região). Os dois roubam um cavalo, contornam uma tentativa de assalto no meio do caminho e chegam ao destino, onde interagem com outros amigos de Maicon. Em alguns momentos Maicon e Maria Vaquejada flertam. Link: https://youtu.be/Oc4igQcpens</p> <p>– Oi tá me escutando? Como você se chama? – Sou Maria Vaquejada, sou cantora, sou lá do Norte. Eu tô vendo de fazer uns <i>shows</i> aí em troca de dinheiro, eu canto forró, conhece aquela música "meu vaqueiro, meu peão", eu que compus e eu que canto ela. Você sabe como consegue emprego? – Depende de qual emprego, o que tá dando dinheiro é minerador, daí você tem de ter uma picareta. (S1)</p> <p>Você amarra muito bem. – Faço outras coisas também muito bem. – Tipo o que? – Mais tarde você descobre também isso aí. – Sempre mais tarde né. – Se quiser a gente resolve isso aí agora, mas pode vir lobo. – Eu tô com a calçola bonita, lindíssima. (S2)</p> <p>Quem é essa moça aqui. – Sou Maria Vaquejada, prima de Maria Bonita, mulher de Lampião. Você é a mulher de Lampião? Não, sou prima de mulher de Lampião. Sou cantora e compositora. – Canta uma música para mim então. – Você vai pagar? – Eu vou pagar. – Quanto? – Eu posso te pagar uma bebida, eu posso te pagar um almoço, eu posso te levar para sair. – Não, eu quero dindin na mão (...) (...) te dou uma arma, se você cantar, lhe dou uma arma. (S3)</p>
A2	<p>Título: Armada e bem acompanhada. Capa: Entrei pra gangue. Duração: 12min 38 seg Contexto: Maria Vaquejada é pedida em namoro por Maicon, os amigos de Maicon criam afinidade com Maria, porém acham que é muito cedo para ela entrar para o grupo Billy Boys. Maicon e Maria conversam durante a viagem até às montanhas, todos começam a trabalhar na mineração. Link: https://youtu.be/Ede84Tm8Ddo</p> <p>Maria, você aceita casar comigo? Porque comigo não tem essa, eu quero casamento logo. – Eu quero um anel de diamante. – Anel de diamante eu não vou ter, mas se você quiser a gente resolve ali atrás. – Seu safado! [– Isso não é algo que se diz a uma moça!] (S1)</p> <p>– Então Will, ela gostaria de se tornar uma de nós. [– Bom, eu vou conversar com o Zick e depois eu volto aqui para conversar com ela para ver se ela pode fazer parte] (...) (...) [– Então moça como eu conversei com ele aqui, Maria né, eu ainda preciso pegar confiança em você...] – Mas está mais que certo, mas a questão é que ele me falou aqui é que tem uns caras aí que estão na área pra botar terror contra vocês. [– Nós já botamos eles para correr aqui uma vez aqui em Saint Danis, eu tirei o chapéu de um, o Zack ali também mandou bala pra cima, a gente botamo nosso respeito resolvendo na bala!] (S2)</p>

A3	<p>Título: Virei dona de bordel? Capa: Respeita ou morre. Duração: 14 min 44 seg Contexto: Prosseguimento nos diálogos enquanto trabalham na mineração, retorno para a vila, Maria começa a articulação para virar a Dona do bar da região. Link: https://youtu.be/7uLQoHJ5pLl</p> <p>Então, eu quero falar com vocês aqui que eu estarei abrindo um bar e quero que vocês compareçam lá. – Nós estamos precisando sim (...) (...) satisfação, Dona Maria Vaquejada. – Eu não sei se abro aqui em Valentine ou abro em outro lugar, eu tô vendo ainda. – O último barman, o último dono de bar que teve aqui (interrompido)... – O senhor é o xerife? – Sim, eu sou o xerife Billy Joe. – Ata! Prazer! – Então, a história de Valentine é a seguinte: a gente não tem a mesma maneira de lidar com as pessoas em Valentine como em Saint Daniels, lá o povo é mais certinho, aqui a gente trata mais na moda antiga (...) (...) A gente resolveu não quebrar a economia da cidade, o leilão estava trazendo muitos clientes e muitos imigrantes, e você pode ver o saloon tá cheio, a nossa cidade tá prosperando todos os dias. – Graças a Deus! – Então se a senhora pudesse comprar esse saloon e tomar conta do bordel e tomar conta de todas as bebidas.... O piano está quebrado. – A gente tem de arrumar tudo então né. – As mulheres estão aí trabalhando noite e dia. – Eu vi, eu já conheci umas raparigas! (S1)</p>
A4	<p>Título: Eu não gosto de fofoca, mas você sabiam que... Capa: Espalhei Boatos. Duração: 11 min e 25 seg Contexto: Maria Vaquejada torna-se Dona do Bar, depois dá uma volta com Xerife com a charrete nonde fica sabendo que a gangue dos Billy Boys são procurados pela polícia, retorna para a vila e interage com Seu Pelé e com Paloma. Link: https://youtu.be/h4Y73bTOtBg</p> <p>– Seu xerife, o senhor permite esses homi tá batendo nas mulher aqui? – É a cultura da cidade. – Não! Pois eu cheguei pra cultura acabar! (S1)</p> <p>– Posso te fazer uma pergunta? – Hum... – A senhora ficou com ele (o xerife), deu umas beijocas nele? – Ficar? Tu me respeite viu, sou uma mulher católica cristã protestante, não sou dessas de beijar homem. (S2)</p> <p>– Você sabia que eu como índio? – Você come índio??? – Eu como índio. – Meu Deus do céu, você vai pro inferno. Meu Deus! – Tu ta falando isso porque nunca provou. – Meu Deus como tu ta falando isso, eu sou cristã. – Você nunca comeu índio? – Eu nunca comi índio não, não sou canibal. (S3)</p>
A5	<p>Título: Me infiltrei na cidade, não sabem que eu sou da gangue. Capa: Acidente no trem. Duração: 11 min 05 seg Contexto: Maria Vaquejada percebe que Paloma pretende trair os Billy Boys. Durante seu retorno para o bar, os clientes não tratam Maria com respeito, adjetivando-a de Bruxa, o xerife vem interferir e diz que Maria é a nova Dona do bar. Maria vai ao médico, enquanto os dois estavam na estação de trem sofrem um atentado de um dos Billy Boys, Maria socorre o médico e retorna para a plataforma para pegar o trem. No trem, encontra sem querer um Billy boy e vai tirar satisfação com ele, contando-lhe de várias fofocas, que ele é procurado e que paloma pretende lhe trair. Link: https://youtu.be/6bcP-CI745U</p> <p>– Quer uma cachaça? Quer uma pitu? – Quero uma cachacinha. – Só um minutinho. – Essa é braba heim! – É? Então prove que eu fiz com carinho, é uma pitu das braba. (S1)</p> <p>– Eu tô adorando vocês quebrando o meu bar. – Chegou a bruxa! – Quem tá me chamando de Bruxa? – O menino de rosa ali. [– Falaram que ia vir uma bruxa aí, chegou uma mulher pensei que era a senhora] – Qual seu nome mesmo rapaz de rosa? [– É Valdisnei] – Ô Valdisnei, deixa eu te falar um negócio, ela pode até ser feia, mas vamos manter a educação. [– Ela não tem culpa de ser feia assim]. – Venha (após laçar na corda), venha que você está de desrespeito há muito tempo já. (S2).</p>

A6	<p>Título: Uma verdadeira criminoso. Capa: Precisei Matar Duração: 13 min e 28 seg Contexto: Maria Vaquejada conta o que o povo de Valentine está pretendo fazer contra Zick e seus colegas (Billy Boys). Maria vaquejada mata um homem de sotaque francês e se disfarça na loja. Tentativa de retornar para casa com o trem. Encontra amigos no meio do caminho e vai para uma festa. Link: https://youtu.be/NIZc6pM2a4c</p> <p>- Ó, a polícia todinha de Valentine está te procurando, não é só de Valentine, todo o condado tá te procurando tá, todo o condado está procurando vocês. - Ai meu Deus! E o nosso deles é o seguinte, eles querem particularmente fazer uma emboscada pra vocês. - Emboscada? Mas quem? Não é só os oficiais do condado de Valentine, é todo o condado, é todo mundo! (S1).</p>
A7	<p>Título: Ferrou, agora sou procurada... Capa: Roubei um oficial Duração: 12 min e 14 seg Contexto: Maria Vaquejada percebe que a festa foi uma armadilha, percebe que há algo estranho acontecendo dentro da casa, decide verificar, porém decidiu voltar para o bar. Aparece um homem mexicano procurando emprego. Maria Vaquejada arruma encrenca com um oficial ao lhe subornar e cobrar sobre a conta no bar. Link: https://youtu.be/dgfwOMFCoXs</p> <p>Essa festa foi uma trambicagem, foi uma armadilha para alguma coisa (S1)</p> <p>Cadê meu cavalo, se meu cavalo não tiver lá eu vou fazer um barraco nessa festa (S2).</p> <p>- O que foi que aconteceu naquela casa? - Foi uma tentativa de sequestro. -Por quem? Aqueles boys? - É. - Aquele grupo de meninos [Billy] boys tentaram sequestrar ela? - Sim. - Quantos? - Não sei, tão com um ali dentro. <<< lxe bicha, um dos meninos caiu, tô passada, agora é hora do Hebert Richers gata>>> Meu Deus, cadê o bandido que deu na cara da menina, que sequestrou ela, cadê? vou dar na cara dele, cadê o bandido? Eu vou dar na cara dele! (S3).</p> <p>- O senhor tá servido? Já bebeu? Quer uma rapariga? - Não, obrigado. - Se quiser elas estão lá em cima. (S4)</p> <p>- Heim senhorita, que se passa??? - Que se passa o que menino? Tu quer o quê? Quer beber? - Estou precisando de emprego, chegaste do México ontem. - Quer trabalhar aqui de bartender? - Claro senhorita, preciso de qualquer emprego, preciso de dólares para enviar para mi família. Quando começo? - Agora! Quer começar agora? Fazer o teste - Agora? Precisa fazer o teste? Si! Claro! - Venha cá e atenda esse homem, isso, esse moço quer ser atendido e eu quero ver o seu atendimento - Que se passa, índio? [- Índio, pele vermelha, pede água pra homem branco. Índio, agradece homem branco, Índio não tem dinheiro sujo de homem branco, Índio ter boca seca]. (S5)</p> <p>- O mexicano falou que minha conta lá tá em 1300 dólares, acho que nunca vou ter. - É? E não vai pagar não? - (...) mas eu não sei que conta é essa porque eu só bebi uma água. - É porque a água tá valendo isso mesmo, tá na faixa 900 dólares, porque é água da melhor fonte, que a gente trabalha. - Mas tem muita coisa errada aí, sou o oficial Leroy Nuckle do departamento do xerife e alego que isso aí ta errado. - Mas se o senhor conseguir uma pistola e uma munição a gente deixa passar essa conta. - 1300 dólares uma água? - Você pagando uma pistola e uma munição a gente deixa passar. - Tá ok, vou pensar no caso de vocês e depois eu passo lá. - Você vai pensar o quê? Você vai cumprir com a sua palavra né. Você bebeu tem que pagar né! (S6)</p>

<p>A8</p>	<p>Título: O fim de Maria? Fui presa em flagrante. Capa: Vou pra forca Duração: 12min e 42 seg Contexto: Maria Vaquejada é presa por um oficial, ela consegue se desvencilhar dele e o mata. Na tentativa de esconder o corpo é encontrada pelo xerife. Maria foge, interage com Paloma nos rincões da vila, e, quando retorna ao bar (como se nada tivesse acontecido) é presa. Link: https://youtu.be/gJfBjvrtBLM</p> <p>– Sou eu, Maria. – O que você tá fazendo com esse corpo Maria? – Aiin, ele me amarrou, fui me defender. – Te amarrou? – me amarrou, me puxou... primeiro ele me derrubou do cavalo, aí me levantei e ele me amarrou de novo, a me levantei e me amarrou de novo, daí da última vez ele me prendeu, fez um laço em mim, botou na corcunda dele, eu resisti, tirei a faca e dei uma facada nele – Quem é esse homem? – Eu não sei. – Cê matou um oficial! Cê matou um oficial Dona Maria! – Meu filho, eu posso fazer o que, se eu tava andando a cavalo e o homem me puxa com uma corda, eu tenho uma faca pra me defender. – Ele não falou nada? – Ele simplesmente falou "você vai vir comigo sua sujeitinha da peste", eu não sou sujeitinha da peste, eu sou prima de Maria Bonita, mulher de Lampião, ele me respeite! – Dona Maria, a senhora não me deixa outra alternativa, a senhora vai ter de vir comigo à delegacia pra esclarecer esse problema Dona Maria, ele é um oficial da lei. – E se fosse uma pessoa normal, só porque é oficial o quê... (S1)</p> <p>– Eu, uma mulher, que tô aqui, conhecida em Valentine há tantos tempos, que não é de hoje, que tem meu bar, daí vem um rapaz e me tira com uma corda, e ainda quando me desce me amarra como uma bandida, eu pensei que ele ia me puxar pro mato e fazer mal lavares comigo, isso é um tarado (S2).</p>
<p>A9</p>	<p>Título: V de Vaqu... Vingança Capa: Vou me vingar. Duração: 15 min e 11 seg Contexto: Maria é presa e levada ao presídio em Saint Daniels, passando por diversas humilhações enquanto está sob o domínio dos oficiais. No seu retorno ao bar, ela conhece o chefe dos Billy Boys (que ainda não conhecia), faz diversas fofocas para ele, e se vinga do oficial que lhe prendeu encontrada na espreita. Link: https://youtu.be/tEUQ2xrS12M</p> <p>– Você é procurada? – Procurada por quê? Não fiz nada. – Dona Maria, a senhora está presa no condado de West Elisabeth por ataque e roubo de cavalos. – O que foi que eu fiz? Eu não fiz nada. Eu fiquei aqui na cidade, se eu tivesse roubado eu teria ido embora. – Dona Maria, a senhora está sendo acusada de homicídio e roubo de cavalos de um oficial, tem uma última palavra para se defender dessa situação? – É a minha palavra contra a dele, mas a dele prevalece porque ele é um oficial! (S1).</p> <p>- Eu não gosto de fofoca, mas ele gosta de outra coisa. – Ele gosta de outra coisa, como assim? Ele gosta da Palomão! – Do Palomão??? – Uhum! – Você não vai acreditar no que aconteceu uma vez também, acho que isso é verdade, a gente tava dormindo no campo, eu acordei, e peguei ele pegando... você sabe onde né? – No seu... Na sua espada? – Exato! – meu Deus do céu, não apoio isso não, sou católica protestante. (S2).</p> <p>– O que o senhor busca? – Eu tô caçando! – Aqui é minha fazenda! Aqui é minha fazenda e teve esses tempos roubo de porcos. [– Quem é você? Quem é você?]. – Não, essa fazenda não é sua, porque eu conheço o dono. [– Quem é você rapaz, quem é você]. – Você sabe quem eu sou. – Sim, eu sei quem é você. – Mata ele, ele me prendeu, foi, esse lixo, mas antes de matar ele, eu vou brincar com ele, igual ele brincou comigo, brincar com mulher pra ver se ele gosta (S3).</p>

A10	<p>Título: Me apaixonei pela pessoa errada. Capa: Apaixonada estou Duração: 15 min e 11 seg Contexto: Maria Vaquejada mata por vingança o oficial com a ajuda do Billy Boy, esconde o corpo dele, conta várias informações ao Billy, flerta com ele, e o abriga no hotel do bar. Link: https://youtu.be/kY7Q8g944kQ</p> <p>De onde você é, você é valentariana também? – Eu? Deus me livre, terra nojenta, eu tô aqui só pra passar informação e lucrar (S1).</p> <p>Alguém já falou que você parece um pão? – Não! Você é um pãozinho. (S2).</p> <p>– Vou te contar, eu sou uma bruxa. – Você é uma bruxa? – Sim, eu sou uma bruxa, não é mentira. – Há pouco tempo atrás os outros queimava viva. – Sim, lógico que queimam, por isso que não podem saber disso, entendeu? – Aham! – Pelo amor de Deus, isso não pode sair da gente, é meu segredo supremo. – Caramba, ei fico feliz que você está do meu lado. – Isso é um segredo que se assim, se sair, já era. (S3)</p>
A11	<p>Título: O povo de Valentine está revoltado Capa: Enforcem o Machista! Duração: 20 min e 29 seg Contexto: A personagem arruma encrenca no bar ao tentar fazer as pessoas respeitarem a sua autoridade no bar, brigando com quem lhe chama de bruxa. Ocorre um julgamento para julgar o empaque na cidade. Link: https://youtu.be/PhcTZ-IYQcg</p> <p>– Quem foi que falou que eu sou rapariga? – Foi o que falaram. Quem foi? Que tá me chamando de rapariga pela cidade? – Calma, Dona Maria, calma, calma. – Se desencosta de mim, se desencosta de mim por que sou prima de Maria Bonita, mulher de lampião, você se afaste (S1)</p> <p>– A Bruxa Keka voltou! – Quem é bruxa aqui? Sou eu é? – Não falei nada não! – Porque você não repete, é um macho frouxo! (S2).</p> <p>– Todo mundo sabe que eu não sou bruxa, se eu fosse bruxa eu estaria fazendo outras coisas, e não tomando conta de bar em Valentine. Eu cheguei em Valentine, fui muito bem recebida, mas agora estão me chamando de bruxa. E eu vou dizer uma coisa para o senhor, xerife, quem me chamar de bruxa, eu vou passar a foice viu! (S3)</p>
A12	<p>Título: Tem um bar novo na área e querem me derrubar Capa: Querem meu bordeu. Duração: 16 min e 56 seg Contexto: Tentam tirar o bar da posse de Maria Vaquejada, mas a mesma lembra que tem o documento do bar em seu nome dado pelo xerife, expulsando todos do recinto. Ocorre uma tentativa de invasão do bar, mas Maria resiste. Maria vai ao bar da outra vila provocar, envolve-se num roubo de cavalo, é perseguida, mas consegue fugir, encontrando com um dos Billy Boys no cais. Link: https://youtu.be/xIOYDUORbmE</p> <p>– Eu tô nervosa, vou dale-lhe bala na sua cara, saia! – Vocês estão querendo invadir um estabelecimento privado amigos, afasta-se por favor. – Não preciso de homem do meu lado pra resolver nada por mim, sou prima de Maria Bonita, não preciso de nenhum homem do meu lado não, você saia daqui do meu estabelecimento se você não quer levar uma bala na sua cara, saia! (S1).</p> <p>– Você quer o que? Uísque? – Sim. – Quantos anos? – Vinte. – Não, de quantos anos você quer, de cem ou cento e cinquenta anos. (S2)</p> <p>– É assim que tu faz, pega meu cavalo... – Peguei emprestado, deixei ele lá fora. – Vai parar de se mexer? – tá, tá, parei, calma. – Vou tirar as suas amarras e você vai me dar sua faca e tudo o que você tem, tá me ouvindo? – Sim. – Se você tentar uma eu só vou dar uma na sua cabeça! (S3).</p>

A13	<p>Título: Meu boy voltou e tem uma v*adia no meu caminho Capa: Meu noivo voltou. Duração: 21 min e 21 seg Contexto: Apear do vídeo ter 20 minutos, a maior parte é dedicada a movimentação de Maria Vaquejada pela região e ações em que ela foi mais assistente da ação, sem muitas falas. Ela passa por Valentine, porém descobre que está foragida. Encontra o xerife e o assassina com a ajuda de um Billy Boy. Termina com o encontro de Maria Vaquejada com o marido e um dos Billy boys, Maicon, sumido desde o início do RP. Link: https://youtu.be/uUooneW6MgU</p> <p>– Tem que matar ele, ele vai saber que eu to infiltrada, ele vai lembrar de mim, vou passar a vida assim? fugitiva que nem você? – Consegue carregar o corpo? – Joga no mar. (S1)</p> <p>– O Zick morreu? – O Zick foi enforcado. – O Zick morreu!!! <<< chorando>>> eu gostava tanto do Zick, a gente andou de trem ontem, como hoje ele tá morto? (S2).</p>
A14	<p>Título: Tá na hora do acerto de contas Capa: Sou a nova líder Duração: Contexto: Maria Vaquejada vaga por cidades vizinhas pois está sendo procurada, alguém lhe reconhece e lhe captura, porém um médico lhe ajuda e a mesma consegue escapar. Ela se encontra novamente com os Billy Boys, e, como se fosse a líder agora do grupo, pede a eles que matem três pessoas específicas, partindo assim para a caça a essas pessoas. Link: https://youtu.be/XDT_KpVb1vg</p> <p>– Ô Mary, por que você matou a mulher cujo eu beijei? – Coitada da moça, uma moça tão linda. <<< E ele ainda falou a mulher que eu beijei, tá vendo isso é pra mostrar que isso é um jogo e o homem não presta nem no jogo, a Maria, vocês do <i>chat</i> estavam shippando os dois, a Maria terminou o relacionamento dela com o Maicon, porque a gente sabia que o Maicon gostava dela, por conta que ela gostava do vagabundo e ainda o vagabundo falou que beijou a moça (S1).</p> <p>– Maria, é eu o Jack, salvei sua vida porque salvou a minha vida da outra vez, fuja fuja, fuja, me deixa aqui, fuja fuja, antes que seja tarde. – Não tem como pedir ajuda para você não? Calma, calma, já sei o que vou fazer, calma que o senhor vai ficar bem tá, eu realmente não sabia que era você, eu vou deixar seu corpo ali pra alguém ver seu corpo. <<< Ahh, quando o cara falou de mim pra ele, ele me aplicou um medicamento e eu renasci no meio do caminho enquanto ele estava me levando lá >>> (S2).</p> <p>– Agora nós 4 somos foragidos em todo o condado, não sei nem pra onde eu vou, não sei nem como conseguir uma casa, estou perdida (S3).</p> <p>– Não me chame de bruxa. Não me chame de bruxa nunca mais. Eles despertaram o meu lado mais ruim que eu tinha, o lado da minha família, da minha prima Maria Bonita, eu tinha medo de me tornar que nem elea, mas agora eu vou me tornar pior do que ela, graças a esses homens daqui (S4).</p>

A15	<p>Título: Eu sou prima de Maria Bonita Capa: Matei meu ex Duração: 18 e 14 seg Contexto: Maria Vaquejada retorna para Valentine, mas não é bem recepcionada pela cidade e acaba fugindo novamente. A partir da exploração do mapa de RDR2 ela vai conhecendo novos condados e novos personagens, como Aurora, a Bruxa e Maria Joaquina. Link: https://youtu.be/kCbxqfa4iLk</p> <p>– Tu é a bruxa né? – Eu sou o quê? Você me respeite viu que eu não sou bruxa nenhuma não viu. Você vai me bater? <<< Maria desmaia >>> – ô carrasco, você desmaiou a mulher Carrasco. – Ô Maria, você tem que entender que o pessoal não aceita mais você aqui, você tem de tomar cuidado. – Pois eu vou matar eles dois, me levante logo. – Não faça isso Maria. – Eu vou matar, eu vou matar, me levante, que é frouxo aquele macho, me levante! (S1).</p> <p>– Moça? – Oi. – Qual seu nome? – Por quê? – Só pra saber mesmo. – Maria Joaquina. – Disseram aí que tem uma Maria que era uma tal de bruxa que está valendo uma recompensa. – Pois eu não sou meu amor, sou nova na cidade. (S2)</p> <p>– Sou de Nova York, acabei de chegar de navio. – Que cê faz pra cá? – Ai tava estudando. – Estudando? Estudar por essas bandas? Estudando vaca? – Não meu amor, estudando vaca não, lá é mais medicina, outras línguas, a gente tava aprendendo até falar com índio, a língua dos índios. – Cê tá estudando pra cá ou lá em Nova York. – Sou de Nova York, estava estudando em Nova York e cheguei recentemente na cidade. – Não, mas a senhora foi estudar em Nova York ou a senhora foi estudar pra cá. – Não, não vir estudar pra cá, nesse fim de mundo ter estudo, não tem amada! – Muito prazer, Sou Aurora, sou enfermeira aqui de Valentine. – Você é enfermeira e você fuma meu amor, você propaga o mau? – Ainda não tem nenhum escrito que o cigarro faz mal não. – É porque você não pisou em Nova York amor, lá já tem muito que tá falando que isso queima nossos pulmões (S3).</p>
A16	<p>Título: Perdi meu bar e meus amigos Capa: Expulsa do bando Duração: 17 min e 49 seg Contexto: Maria Vaquejada conhece Maria Joaquina, vai tomar banho na cachoeira com ela. Os Billy Boys interagem com Maria Vaquejada, mas eles não agem mais como antes, e Maria percebe essa indiferença com ela, e, após várias investidas para saber informações durante o trabalho na mina, decide se afastar. Link: https://youtu.be/fRhowDvgYFQ</p> <p>– Lá na frente tem uma lagoa para tomar banho, quer tomar banho? – Quero. – mulher saia daí que você vai cair <<< acidente na cachoeira >>> Meu Deuss!! Eu não vou falar nada. – Não tem como ligar para médico vir pra cá? – Que ligar o quê meu filho, tá achando que aqui é o que: Hogwarts? que a gente manda os pombo e manda recado, telefone sem fio? Não existe, aqui é orar e sentar! (S1)</p> <p>– O senhor combina as coisas comigo e some, o senhor acha o que, que eu sou palhaça? – O que o que? Tá falando comigo? – Não com a pedra. – Então você está falando com a pedra, nós combinamos o que? – Eu fiquei de ir em Saint Nedhes, e você não tava lá quando eu fui. – Pois é, você demorou quando eu fui e eu já estava resolvendo outras coisas. – Você acha que eu tenho um foguete meu filho? – O que é foguete? – É oq eu estão implementando lá em Nova York que a menina tá me contando tudo. (S2).</p>

A17	<p>Título: Fui perseguida por assombrações Capa: Que medo! Duração: 12 min e 23 seg Contexto: Maria Vaquejada se queixa com um colega sobre a relação indiferente dos Billy Boys. Durante o trabalho em um armazém que permite o aprimoramento de itens e fabricação de recursos os Billy Boys novamente aparecem. MariaVaquejada se declara para Billy. Uma alma penada começa a perseguir Maria. Link: https://youtu.be/BE5k3JKnA8w</p> <p>– Eu preciso de ajuda? – Onde você tá? – Aqui. – Aqui onde? – Aqui onde menino, tá aqui do meu lado e depois tá longe. Aiiiiiiiiii que babado é isso??? – Você não vai se esconder. – Saia! Você tá assombrando essa cidade? É? (S1)</p> <p>– Vamos até a minha casa? – O que diabo é isso, Deus me livre, vá com a sua mãe para sua casa? – Quero brincar? – Quer brincar é? Você não tá ouvindo não que seu filho quer brincar, leve ele para brincar. – Minha mãe não fala. – Por que ela não fala. – Porque eu cortei a língua dela (S2)</p> <p>– Nossa que povo estranho esse, aquilo ali é obra do diabo, pode ter certeza. – Aquilo é morador de... – Não é morador de nada não moço, aquilo ali é obra do diabo, eu conheço de longe, eu já vi o diabo quando age, é daquele jeito, aquilo é o diabo dentro daquela menina, que deus a tenha (S3)</p>
A18	<p>Título: Minha nova parceira de assalto Capa: Fiz uma amiga Duração: 21 min e 56 seg Contexto: Maria se encontra com os Billy Boys, encontra Paloma na estrada durante uma viagem noturna entre os condados, e, quando amanhece, vai minerar para ganhar dinheiro. Por último, Maria se encontra e faz ações com sua amiga Samira. Link: https://youtu.be/74XPLLebLikM</p> <p>– Deixa eu te falar uma coisa, me assaltaram a três luas atrás e o miserável tá lá na fazenda, fique esperta tá. – Você foi assaltada Paloma? Sim, levaram tudo o que eu tenho sô. – Eu não acredito que fizeram isso com você Paloma. (S1)</p> <p>– Mulher, deixa eu te falar, você sabe me dizer de emprego que dê bom por aqui. – Então, eu tô nos minério com uns amigos e amigas minhas, mas demora. – Sim, porque ainda tem de processar, eu processei e deu um dinheiro bom aê. – O meu último que deu foi 1300 dólares. – Uma moça me chamou para trabalhar num saloon, uma tal de Belamusa. – Ixe essa moça ela vai querer tornar você rapariga dela. Essa menina uma vergonhenta do condado. – Ela é o diabo. Ela é perigosa. – Perigosa sou eu minha filha, até no jornal eu tô. – Pois ela é do jornal, ela que botou. (S2)</p>

A19	<p>Título: Fui expulsa do servidor? Capa: Tomei ban. Duração: 13 min e 29 seg Contexto: Maria Vaquejada é pedida em namoro por um conhecido, mas ela não aceita por já ser comprometida. A personagem mata uma cobra. Maria acaba encontrando Samira e acaba descobrindo que anda acontecendo fofocas acerca de seu casamento na cidade de Valentine. Link: https://youtu.be/uEzWX6_5qGI</p> <p>– Aiiii, diabo, aiii, diabenta, eu vou te quebrar, vou te rasgar toda no meio, rasgue! Rasgue! toma sua vadia, quem é você agora na vida, e vou pegar ela ainda para mostrar que eu sou mulher do cão, que eu ando com cobra, que eu sou perigosa (S1).</p> <p>E aí mulher, tudo bom? É Maria né, deixa eu te falar.... Menina eu fiquei sabendo que você vai se vai se casar, parabéns gata. – Quem? – Você vai se casar né, fiquei sabendo. – Eu não! – Pois eu fiquei sabendo, acabei de sair de lá de Valentine, o povo tá lá dizendo: "cadê a Maria? A noiva!" – Não! Eu fiquei sabendo de um casamento de um tal de Jack e Bela. – É, diz que vai ser casamento duplo, o Jack Plantador e Jack seu marido. – Casamento duplo? Ó aqui o casamento duplo (tira espingarda). – Não, disse que vai ser dois homens. – Dois homens que vai casar? Essas coisas em Valentine tá acontecendo? – Minha filha, tão dizendo que vai ter seu casamento primeiro para depois ter o casamento da tal da Bela (S2).</p>
A20	<p>Título: Tudo mudou, Valentine já era Capa: Meses depois. Duração: 21 min e 21 seg Contexto: Após uma temporada ausente, Maria Vaquejada retorna para Valentine, agora como uma viajante desconhecida. Ao chegar na sua antiga vila ela se impressiona com o fato de estar tudo fechado. Ela se apresenta agora como Shirlei Terezinha e deseveda as novidades e as fofocas que acontecerão enquanto não esteve presente pela região. Maria é abordada por oficiais por suspeita de roubo de cavalo. Link: https://youtu.be/MJTxxgydGQo</p> <p>– Meu Vaqueiro meu peão, que roubou meu coração. (S1).</p> <p>– Olá moça, tudo bom? – Olá! – Esse cavalo é da senhora moça? – Esse cavalo é de um rapaz que me emprestou lá em Valentine. – Qual o nome do rapaz? – Era Will! – Estranho esse cavalo sem cela aí. – É, mas eu não roubei de ninguém não, senhor, eu tô chegando agora dos estrangeiros... – É, esse cavalo infelizmente é uma raça rara aí, que eu sei poucos fazendeiros têm, quem tem não empresta! – É, você tem de procurar o Will, talvez ele possa te explicar a história de onde venha esse cavalo. – Acho que a senhora não pode andar com esse cavalo por aí moça. (S2).</p>