

# Resquícios humanos em corpos pixelados: sobre a potência desnaturalizante de sexo/gênero em avatares de jogos digitais



PERIÓDICUS

ISSN: 2358-0844

n. 6, v. 1 nov 2016.-abr. 2017  
p. 198-211.

Lucas Aguiar Goulart<sup>1</sup>  
Henrique Caetano Nardi<sup>2</sup>  
Inês Hennigen<sup>3</sup>

**RESUMO:** Este artigo discute as expressões de gênero e sexualidade que marcam os corpos dos avatares em meios virtuais, tendo como foco principal os jogos digitais. Apontamos a figura do avatar como o diferencial dos jogos digitais em relação às outras formas de mídia interativa, sendo essa figura entendida como a própria apresentação do/a interator/a nestes meios, logo, central para sua experiência. Trabalhamos com a hipótese de que um corpo composto por pixels, uma unidade virtual, desloca os referenciais modernos relativos a um corpo biologicamente marcado. Tal capacidade pode ser entendida, neste contexto, como potencialmente alternativa aos corpos gendrados a partir de uma matriz heteronormativa que os constitui como diádicos e em oposição. Entretanto, mesmo que tenhamos localizado nesses corpos virtuais “resquícios humanos”, ou seja, a reiteração performativa das ideias de corpo gendrado diádico nos corpos virtuais, buscamos algumas maneiras de como esses podem ser estratégicos politicamente enquanto construções que tensionam a matriz heteronormativa.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gênero; Sexualidade; Jogos Digitais; Avatares; Cibercultura.

**Abstract:** This article discusses the expressions of gender and sexuality that marks the bodies of avatars present in virtual media, focalizing mainly in digital games. We point out the avatar figure as the digital games differential in relation to other interactive media platforms, understanding this figure as the presentation of the iterator himself, so, central to digital gaming experience. We work with the hypothesis that a body made of pixels, a virtual unity, displaces the modern referential of a biological marked body. This capacity could be understood, in this context, as a potent alternative to the bodies gendered as dyadic and opposite by a heteronormative matrix. Although, even that we localized “human vestiges” – the performative reiteration of dyadic gendered ideas– in virtual bodies, we seek ways in which these bodies could be politically strategic as challengers of the heteronormative matrix.

**Keywords:** Gender, Sexuality, Digital Gaming, Avatars, Cyber culture.

**Resumén:** Este artículo discute las expresiones de género y sexualidad que marcan los cuerpos de avatares em médios digitales, centrandose principalmente en los juegos digitales. Consideramos la figura del avatar como el diferencial de los juegos digitales em comparación con otras mídias interactivas, sendo esta figura comprendida como la presentación personal del/de la interactor/a, sendo así central para su experiencia. Operamos bajo la suposición de que um cuerpo hecho de pixels, una unidad virtual, desloca los referenciales modernos relativos a un cuerpo biologicamente marcado. Tal capacidad en tal contexto puede ser comprendida como potencialmente alternativa a los cuerpos gendrados a partir de una matriz heteronormativa que los constitui como diádicos y em oposición. Sin embargo, aunque tengamos encontrado em los medios digitales “requicios humanos” de la reiteración performativa de de cuerpos gendrados, buscamos posibles estrategias políticas para crear tensiones em la matriz heteronormativa de género em los juegos digitales.

**Palabras clave:** Genero, Sexualidad, Juegos Digitales, Avatares, Cibercultura.

<sup>1</sup> Mestre em Psicologia Social e Institucional pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2012) e doutorando da mesma instituição. Email: [la\\_goulart@hotmail.com](mailto:la_goulart@hotmail.com)

<sup>2</sup> Doutor em Sociologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2002) e professor do departamento de Psicologia Social e Institucional da mesma instituição. Email: [hcnardi@gmail.com](mailto:hcnardi@gmail.com)

<sup>3</sup> Doutora pela PUC-RS (2004) e professora do Departamento de Psicologia Social e Institucional da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Email: [ineshennigen@gmail.com](mailto:ineshennigen@gmail.com)

Recebido em 12/09/16  
Aceito em 07/09/16

Os ambientes virtuais gráficos são ferramentas midiáticas relativamente novas, cuja viabilidade não pôde ser realizada antes do advento de uma série de tecnologias gráficas criadas no final da década de 1970. Essas tecnologias trouxeram possibilidades de construção de espaços que se mostram quase ilimitadas, fazendo com que uma série de elementos – desde uma confluência tempo-espacial desses ambientes até possibilidades de construção geográficas diferenciadas – possam ser manipuladas de acordo com o objetivo de seu/sua construtor/a. Essas novas formas de engendramento do tempo e do espaço nos levam a diversas vivências em tais ambientes. Assim, mais do que simplesmente viabilizar a montagem de novas formas de entretenimento, como os jogos digitais<sup>4</sup>, ou de novos espaços de sociabilidades, os espaços virtuais gráficos abrem a possibilidade de novas experiências, visto que rearranjam e expandem as sensorialidades dos sujeitos a partir de outras vivências e formas de habitar em diferentes espaços digitais (Pereira, 2008).

Quando se discute as possibilidades de habitar os ambientes virtuais, a figura do avatar se mostra central. O avatar é a ferramenta que possibilita que o/a interator/a entre e exista no espaço virtual. Tal ferramenta é usualmente uma figura humana ou humanoide que explora cenários construídos digitalmente. No caso dos jogos digitais e dos ambientes chamados MMO (plataformas multiusuários), é através do avatar que o/a interator/a interage com esses ambientes e faz contato com outros/as interatores/as, que se (re)conhecem apenas por essas construções gráficas. Na grande maioria dos ambientes MMO, os avatares são altamente customizáveis. Isso porque, para além de uma simples representação, o avatar é a própria corporificação do/a interator/a dentro desse novo mundo, a forma com a qual irá conviver e construir sua existência nessa realidade.

Sendo assim, é possível enxergar outras possibilidades de constituição de um corpo, agora virtual e composto por *pixels*, que não existiam anteriormente. Os *pixels*, unidades básicas de construção de imagens gráficas, podem ser modelados à vontade, tendo como único empecilho a capacidade gráfico-tecnológica, bastante limitada em seus primórdios, mas hoje muito avançada. Tal possibilidade de programação visual poderia resultar, por exemplo, em corpos assexuados, andróginos ou híbridos. Embora já existissem possibilidades de construção desses corpos “incertos” nas artes plásticas anteriores à computação gráfica, vemos pela primeira vez uma “incorporação

---

<sup>4</sup> Os jogos digitais são formas de entretenimento calcadas em uma fusão lúdico-narrativa, ou seja, uma forma de mídia que constrói, ao mesmo tempo, uma relação de jogo (papel definido do/a jogador/a, regras fixas, êxito como objetivo) e também mantém uma relação narrativa (relação própria de tempo, transmissão simbólica na forma de história e constituição de personagens, constituição gráfica dos corpos, etc.).



frontal”<sup>5</sup> desses corpos enquanto agenciadores midiáticos. Com a possibilidade de controle desses corpos, proposta pela grande maioria dos jogos digitais e plataformas MMO, um corpo constituído com características dúbias que não indicariam um gênero ou sexo certo poderia ser criticado e confrontado pela/o jogador/a-interator/a, mas nunca completamente ignorado. Isso porque a ligação (e identificação) entre interator/a e avatar é imprescindível para a constituição da experiência nessa mídia, visto que o/a jogador/a deve ser “incorporado/a” pelo avatar (Azevedo, 2006).

Donna Haraway (2000), em seu conhecido *Manifesto ciborgue*, preconiza uma construção subjetiva que nos leva a um novo modelo de ser humano: um modelo híbrido, plural, bastardo. A construção ciborgue, proposta pela autora, constitui sujeitos fluídos, longe das identidades modernas fixas e, principalmente, do conceito de transcendência e universalidade da experiência humana. Esses novos humanos transpõem as questões diádicas modernas, desfazendo diferenciações antes fundantes do indivíduo, como a do espaço físico/não físico, humano/máquina e humano/animal. Assim, redefinem o sujeito contemporâneo de uma condição na qual era tomado como um ser constituído por um núcleo fundador absoluto, para uma posição de sujeito sempre em transformação, conduzida e constituída por relações processuais e instáveis. Para além das disputas teóricas que antes nominavam os sujeitos, enquanto humanidade, como “naturais”, “artificiais” ou “culturais”, emerge o ciborgue como engendramento ou indissociabilidade da natureza/cultura/tecnologia<sup>6</sup>. Ou seja, o sujeito de Haraway é “pós-humano”, visto que, segundo a autora, as sólidas construções que um dia nos marcavam enquanto seres humanos estão ruindo. Dessa maneira, em um primeiro momento seria possível enxergar na construção dos corpos pixelados uma potência de vivência além-gênero, uma materialização literal e imagética desse pós-humano harawayniano: uma ontologia calcada em um viés necessariamente político e não-essencialista, que não poderia ser ignorada pelos/as seus/uas interatores/as, negando uma pretensa “naturalidade” dos corpos.

Tal construção conceitual nos leva ao que Donald Morton (1995) denominou de *cyberqueer*. *Cyberqueer* seria o efeito do encontro das formas de pensar e agir *queer* com os usos massificados da rede mundial de computadores, o que resultaria em uma potente força de desconstrução dos binarismos de gênero e sexualidade. Na sua visão, os estudos *queer* seriam, ao contrário dos estudos gays e lésbicos que se centrariam em identidades LGBT, uma forma de pensar as sexualidades a

<sup>5</sup> Uma das grandes diferenças entre os jogos digitais (e outros ambientes de sociabilidade gráfica virtual) e outras formas de mídia narrativa (televisão e cinema) é que nos jogos digitais a figura do avatar é a apresentação direta do/a interator/a – cuja acoplagem é ponto central da experiência do jogo digital.

<sup>6</sup> Ao estabelecermos essa conjunção de termos para construir uma palavra composta – natureza/cultura/tecnologia –, afirmamos que não existe autonomia de um termo em relação ao outro, ou seja, não existe uma natureza que não seja mediada/compreendida a partir do que cada cultura define como natureza, assim como não existe forma de falar ou analisar a natureza sem a mediação da tecnologia, ela própria fruto do que performativamente denominamos como natureza e cultura.



partir da produção cultural e histórica do desejo. Assim, para o autor, podemos pensar a internet como uma possibilidade descorporificada de interagir com sujeitos, e esse encontro traria a possibilidade da uma intensidade como compreendida por Deleuze (1976), uma potência para construções não orientadas por um espaço-tempo específico, sendo ao mesmo tempo micro e macropolíticas, com fronteiras ou direcionamentos porosos e instáveis, rompendo não só com os binarismos ou as identidades históricas, mas com a própria ideia de corporeidade moderna.

Talvez pelo momento histórico em que traz essas concepções – os primeiros anos da década de 1990, que marcaram tanto o início dos estudos com a perspectiva *queer* quanto o uso massificado da rede mundial de computadores –, Morton se mostra tecnoutópico, enxergando nesse encontro uma “potência inata” para a desestabilização de corpos binariamente construídos. Em sua introdução ao diário da hermafrodita francesa Alexina/Herculine Barbin, Michel Foucault (2004) aponta para a violência da imposição aos sujeitos de um “verdadeiro sexo”<sup>7</sup>. Nesse texto, Foucault argumenta que uma das estratégias do dispositivo da sexualidade foi situar a verdade sobre o que somos em nossa sexualidade, a qual se constrói, necessariamente, no interior da norma a partir de uma estrutura diádica e opositora dos sexos. O autor entende que diversos discursos – científicos, religiosos, sociais – convergiram na construção dos sexos como necessariamente opositores. Esta estratégia<sup>8</sup>, mais do que simplesmente identificar sexos, os constrói, apontando a sexualidade como a chave para a descoberta de uma verdade inerente aos sujeitos, o acesso ao que “realmente” seríamos e de que modo deveríamos viver e de operar enquanto seres humanos gendrados. Cabe assinalar que as formas mais contemporâneas de estudos de biologia – endocrinologia, imunologia, genética – ao aprofundar e dissolver em moléculas, células e hormônios aquilo que entendemos por corpo, não reconfiguraram tal estratégia, mas a deixaram ainda mais intrusiva e pungente. Assim, “o verdadeiro sexo” poderia ser visto de forma ainda mais microscópica, profunda – logo, ainda mais “verdadeira” e “correta”<sup>9</sup>.

Contudo, apesar de explicitar essa estratégia, Foucault se descola parcialmente de sua produção acadêmica sobre a relação saber/poder/norma ao imaginar um corpo heterotópico em Alexina – uma vida possível fora da constituição diádica dos sexos. Romanceando a vida de

<sup>7</sup> As verdades – para Foucault – não seriam meras representações da realidade, mas sim estariam relacionadas a determinação de possibilidades discursivas que se produzem e cristalizam, resultando em formas dominantes, constituindo sujeitos. Esses discursos se engendram em relações de poder-saber, relações essas que não devem ser entendidas como hierárquicas ou binárias, mas sim como posições que articulam estes discursos.

<sup>8</sup> O caráter de estratégia se dá em posições de construção de verdades, que se apresentam em relações de poder, constituindo visibilidades diferenciais aos discursos.

<sup>9</sup> Se tomarmos seriamente os parâmetros das análises microscópicas, veremos que os critérios biológicos sugerem muito mais que dois sexos. Entretanto, a matriz binária e heteronormativa age como uma metafísica da pesquisa científica, fazendo com que os cientistas procurem encontrar esse binarismo mesmo quando as evidências indicam outro caminho. Antes de a ciência trabalhar com as diferenças genéticas, embriológicas ou hormonais, a divisão binária obedeceu a critérios sociais, mais do que aos tratados científicos que, na época, retratavam o corpo como uno e não como biologicamente gendrado (Laqueur, 2001).



Alexina/Herculine antes da “descoberta” de sua condição, o autor acaba por delinear sua vida como fora ou acima da sujeição ao sistema sexo/gênero, como uma possibilidade sempre aberta de descoberta de prazeres corporais. Judith Butler (2003), ao criticar essa afirmação de Foucault, relembra que se o dispositivo da sexualidade é um construtor de normas, de parâmetros de regularização, ele é então um produtor de sujeitos, de verdades e de realidades, constituídos pelo discurso, não sendo assim possível a existência de uma vida “pré-norma”.

A despeito da advertência de Butler, somos tentados a comparar o devaneio foucaultiano acerca da vida “de prazeres irrestritos” de Alexina/Herculine com o advento dos corpos pixelados – ou seja, materialidades corporais diferenciadas que trariam a possibilidade de contestação às constituições binárias de sexo e gênero. Estaria incrustada em tais corpos assexuados/andróginos/híbridos uma potência que permitiria ir além da necessidade de dividir sujeitos – no caso, digitais – em uma estrutura diádica? Seria essa possibilidade de construção e interação com corpos “impossíveis” (ou, pelo menos, incomuns) uma potência que fugiria à norma? Estaria a hipótese de prazeres corporais irrestritos de Foucault se mostrando real – ou ao menos possível? Seria a construção pixelada – teoricamente livre do corpo humano “naturalmente constituído”, da carne e de um referencial material – uma construção possível “além da lei”?

Inicialmente, a própria ideia da rede mundial de computadores como “pós-material” é uma construção social. Katherine Hayles (1999) nos coloca que a ideia de uma cibercultura descorporificada, constituída de “pura informação”, foi arquitetada em uma composição que reflete os ideais liberais-humanistas – ou seja, de uma neutralidade social e de uma sociedade composta por indivíduos racionais, ligado a ideias de “progresso”. Conceitos como “inteligências coletiva”, de Pierre Levy (2003), acabam por se organizar nesse modelo: uma ideia de “neutralidade” de rede, de universalidade de acesso (se não geográfica, pelo menos identitária), na qual teoricamente qualquer sujeito poderia acessar. Essa ideia é próxima ao conceito que Donna Haraway nomeia “Modest Witness”. Para a autora, quando citamos as realizações e adventos tecnocientíficos, as marcas de produção que remetem às masculinidades associadas a essas realizações (suas ligações com dominação, potência e violência que ainda pertencem ao domínio do “masculino” em nossa cultura) são “apagadas”. Dessa maneira, encontra-se um efeito paradoxal que, ao mesmo tempo, invisibiliza o sujeito da tecnociência com masculino – alçando-o, então, ao papel de simplesmente “testemunha” desses projetos – mas ainda mantém esses valores como preponderantes dentro dessas culturas, dificultando as possibilidades de se fazer uma crítica gendrada em relação a essas ferramentas, seus desenvolvedores, suas linguagens ou públicos-alvo (Haraway, 1997). Assim, é interessante notarmos



como a teoria *queer* – pensada enquanto afirmação do que é considerado contra-hegemônico em relação às sexualidades e gêneros – acabou por ser “seduzida” pela concepção humanista, atomista e individualista de descorporificação digital. Assim, constitui-se uma ideia paradoxal: “qualquer corpo” seria possível, já que a rede é acessível a todos/as – contudo, ignora-se que existe uma multiplicidade de corpos e mantém-se ainda o corpo branco, cisgênero e masculino como universal.

Dessa maneira, se nos atentarmos aos jogos digitais em si, esses demonstrariam exatamente o oposto dessa hipótese de uma potência desnaturalizante do gênero binário. Como que para endossar a crítica de Butler sobre o “sonho” de Foucault – e também relativizar a compreensão do *Cyberqueer* de Morton –, os corpos pixelados são, na grande maioria das vezes, construídos obedecendo às normas diádicas do sexo. Os corpos femininos costumam ser sempre hipersexualizados e com muitas curvas – seios e pernas exageradamente grandes – enquanto os corpos masculinos são sempre dotados de muitos músculos, principalmente bíceps e peitoral (Beasley & Stadley, 2002; Downs & Smith, 2003; Leonard, 2006). Tais características gendradas espalham-se também por outros meios da cultura dos jogos digitais, como as capas dos jogos e seus informes publicitários (Burgess, Stermer & Burgess, 2007) e mesmo na crítica especializada (Ivory, 2006). A essas características, grande parte das pesquisas nomeia como “objetificação sexual feminina”, ou seja, a presença de corpos femininos figuraria somente para a apreciação de um público masculino heterossexual<sup>10</sup>. Mesmo quando essa lógica de corpos diferenciais não está presente – como acontece em jogos baseados em um estilo gráfico oriental, no qual personagens apresentam traços andróginos – a relação do “verdadeiro sexo” mantém-se em trejeitos, atitudes e papéis altamente estereotipados. Assim sendo, grande parte do que é produzido sobre relações de gênero e jogos virtuais aponta para uma “denúncia” dessa reiteração frequente dos gêneros nas narrativas digitais.

Suely Frago e Nísia do Rosário (2007), em sua pesquisa sobre o *Second Life*<sup>11</sup>, investigaram formas físicas e modelos de beleza na constituição dos avatares de integradores/as. As autoras acabaram constatando que grande parte dos sujeitos pesquisados construíam avatares muito parecidos com sua própria forma física, embora mais “alinhadas” a um padrão de beleza ocidental. Traços da chamada “objetificação sexual” também aparecem nessas construções, tanto em avatares

<sup>10</sup> Embora a visibilidade e a crítica (tanto especializada quanto acadêmica) a essa estrutura misógina dos jogos tenha se evidenciando nos últimos anos – assim como a formação de grupos de mulheres e jogos desde o início da década de 1990 (Goulart, 2014) – tais iniciativas não são recebidas tranquilamente por toda a comunidade de jogadores/as. Um dos eventos mais influentes é o chamado *GamerGate*, um movimento iniciado nos Estados Unidos e ligado a ataques misóginos (e raciais), ameaças de agressão, morte e estupro e vazamento de informações voltado principalmente contra trabalhadoras da indústria e críticas especializadas. Dessa maneira, demonstra-se que, para além de uma dificuldade de compor corpos diferencialmente sexuados, existe também uma resistência ativa contra temas sociais e críticas dentro da cultura dos jogos digitais.

<sup>11</sup> O *Second Life* é um ambiente virtual de interação, no qual usuários/as do sistema criam para si avatares dos mais diversos tipos, se relacionam com outros avatares em variados contextos e ambientes (criados por eles/as mesmos/as).



identificados como femininos como masculinos. Além disso, no gendramento dos avatares foram encontradas características ligadas a uma beleza caucasiana (cabelos lisos, olhos arredondados, nariz e boca fina), mesmo quando seus/suas interatores/as eram de países não-ocidentais.

Andrea Rubenstein (2008) também aludiu a uma normalização sexual dos corpos pixelados em jogos online de MMORPG<sup>12</sup> como o *World of Warcraft*. A autora constatou que mesmo em jogos com uma temática de fantasia – ou seja, nos quais grande parte dos seres é de origem fantástica, proveniente de mitologias ou cruzamentos antropomórficos – existe uma necessidade de aproximar as formas físicas dos avatares às formas humanas. Comparando as figuras constituídas durante os primeiros testes do jogo (chamada tecnicamente de versão *alpha*) com as atuais, a autora constatou que o dimorfismo sexual, ou seja, diferenças biológicas entre os sexos, em espécies não humanas (mas ainda humanoides) passou a ser bastante acentuado. A autora verificou também que essa diferença entre os modelos de avatares femininos e masculinos se deu por pressão dos/as próprios/as jogadores/as que exigiram uma maior “fidedignidade” dos modelos. Os avatares também foram associados a traços de uma beleza atlética caucasiana – entendido pela autora como “beleza hegemônica” do espaço midiático contemporâneo.

O que as pesquisas indicam, portanto, é que a potencialidade pós-humana não se efetiva no mundo digital. O que vemos é uma reprodução/exacerbação da normalização do gênero, uma vez que os avatares também são fruto de uma naturalização e objetificação performativamente reiterada. Judith Butler (2003) define performatividade como a forma pela qual os indivíduos são gendrados e sexualizados não a partir de uma verdade interna constitutiva, mas por meio de atos reiterados que os demarcam enquanto (necessariamente) homens ou mulheres. A performatividade se materializa em atos e discursos que são constituídos socialmente e nomeados como naturais, inerentes e ontológicos. Assim, incrustam nos corpos os efeitos que os nomeiam, visando inicialmente à consolidação de uma matriz binária e heteronormativa<sup>13</sup>, matriz que alinha um sexo biológico com um gênero predeterminado, os quais são constituídos em torno de um desejo necessariamente heterossexual. Dessa forma, os jogos digitais, em primeira instância, parecem apenas constituir mais uma forma de “pedagogia de gênero” hegemônica (Louro, 2008), ou seja, portam e veiculam uma compreensão da

<sup>12</sup> Um MMORPG é um jogo calcado na construção de um avatar guerreiro. Esse avatar deve duelar com outras criaturas e explorar cenários, aprimorando suas habilidades combativas, para assim poder enfrentar desafios maiores. Esse avatar-jogador/a é customizado/a ao início do jogo (sua raça – fantástica ou humana – e suas características físicas) e durante o jogo (capacidade diferenciada de poderes de combate e equipamentos).

<sup>13</sup> Heteronormatividade é o processo de construção das sexualidades que legitima apenas uma forma de se constituir enquanto indivíduo sexuado, que seria a heterossexual. Stevi Jackson (2005) nos coloca que a construção da heterossexualidade como histórica e cultural é invisível, pois essa é visibilizada enquanto “natural”, inerente aos sujeitos (ou, pelo menos, aos sujeitos “sadios”). Dessa forma, a heteronormatividade também mantém identidades estereotípicas de gênero, visto que essas seriam as formas “normais” de ser heterossexual.



sexualidade e do gênero como elementos constituintes de identidades naturais e fixas, situando e hierarquizando os sujeitos a partir de uma posição hegemônica (branca, masculina e heterossexual), incrustando também aos corpos pixelados traços que os aprisionam na norma do sexo.

Dessa maneira, dificilmente poderíamos encontrar algo como uma “potência inata” ou “pura intensidade” nas constituições dos corpos pixelados. Nesses ambientes, mesmo nos corpos dotados de pixels, encontramos os “resquícios” do projeto moderno de humanidade. Entretanto, mesmo negando uma potência “inata” dos corpos pixelados enquanto desafidores da moderna composição de corpos binários, fazemos a aposta de que existem sim possibilidades de se pensar os ambientes gráficos dos jogos digitais e outros MMO enquanto ferramentas subversivas em relação aos processos de composição do sexo/gênero diádico. Ao evidenciar o caráter social/histórico das sexualidades, os corpos pixelados acabam por denunciar que não existe original por trás da cópia, ou seja, todos e todas somos invenções gendradas de uma multiplicidade/plasticidade identitária que existe no campo das potencialidades do humano, no seu engendramento ontológico derivado da indissociabilidade natureza/cultura/tecnologia. Assim, declarando a constituição das sexualidades e dos gêneros enquanto ficção, uma sexualidade não natural se desprende das dicotomias à qual parece irremediavelmente presa quando construída como inata e biológica (Butler, 2003).

O deslocamento das estruturas binárias do sexo – ou a instauração de uma dúvida em relação a esse – pode servir para questionar essas lógicas. Pensando historicamente dentro da cultura de jogos digitais, algumas estratégias diferenciais podem ser constatadas, demonstrando então rachaduras em uma estrutura aparentemente fechada às discussões de gênero. Um dos mais clássicos e antigos exemplos dessa possibilidade pode ser visualizado em um jogo digital chamado *Metroid*, publicado pela empresa Nintendo em 1986 para seu console<sup>14</sup> da época, o NES. Nesse jogo, o/a jogador/a controla o corpo de Samus Aran, um caçador de recompensas espacial, que deve derrotar uma raça alienígena hostil. Samus, de acordo com o manual que acompanhava o jogo<sup>15</sup>, “é o maior dos caçadores espaciais, e já completou numerosas missões que todos pensavam ser impossíveis. Ele é um ciborgue: todo seu corpo foi cirurgicamente fortificado com partes robóticas, lhe dando superpoderes. (...) Contudo, sua forma verdadeira é envolta em mistério” (*Metroid: Instruction Booklet*, 1989, p. 7). Embora o jogo tenha como objetivo o extermínio da raça alienígena hostil (os *Metroids*, que dão nome ao jogo), o manual avisa: “Se você conseguir destruir

<sup>14</sup> Console é como se chamam os aparelhos eletrônicos construídos especialmente para o uso de jogos digitais.

<sup>15</sup> A grande maioria dos jogos digitais vem acompanhada de manuais. No caso do NES – console ativo de 1985 até 1995 nos Estados Unidos – a limitação de memória de seus jogos era considerável, fazendo com que boa parte da história dos jogos fosse disponibilizada em seus manuais.



o último inimigo, a Cérebro-Mãe, espere por uma mensagem na tela segundos depois. Algo grande está guardado para você! Não podemos revelar aqui, mas podemos dizer que o jogo ainda não está acabado!” (Metroid: Instruction Booklet, 1989, p. 42).

A grande revelação do jogo é que Samus Aran, sem sua armadura de combate é, na verdade, uma mulher. A surpresa desse deslocamento é completamente intencional – afinal de contas, o próprio manual do jogo identificava Samus como um homem, e avisava sobre “algo grande guardado”. Embora não pareça realmente um choque nos dias atuais, a revelação de Samus era algo grandioso levando em consideração a cultura de ficção científica e cinema de ação dos anos 1980<sup>16</sup>. Embora *Metroid* não tenha sido o primeiro jogo digital em que era possível jogar como uma mulher<sup>17</sup>, foi o primeiro a “esconder” um corpo feminino em uma personagem forte, viril e construído dentro das normas de uma “masculinidade de ação”. Samus Aran não só coloca como possibilidade a constituição de uma figura feminina central e capaz, mas institui uma dúvida, um corpo incerto, debilitando a “fidedignidade” dos corpos pixelados sexuais. Se tomarmos em consideração que a própria ideia de ação nos jogos digitais é incorporada pelo que Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford e Greig de Peuter (2003) chamam de “masculinidade militarizada”, e de que essas características – a ação e a masculinidade – são complementares e naturalizantes, atribuídos a corpo necessariamente masculino e necessariamente violento. Assim, a constituição de outros corpos “militarizados” – embora mantenha uma lógica bélica – contém a potência de desconstruir uma certeza da masculinidade como necessariamente um corpo potente e dotado “naturalmente” de violência, e de que a própria concepção de “masculino” só é possível por meio da violência<sup>18</sup>.

Contudo, essas apresentações não devem ser entendidas como uma necessidade de “representabilidade” feminina – ou seja, que corpos pixelados dotados de atributos femininos sejam suficientes para uma agência diferenciada. Um exemplo de como isso funciona pode ser visto na pesquisa de Edeltraud Hannappi-Egger (2005), que constitui um jogo digital chamado FemCity para “ensinar feminismo” a jovens mulheres de 14 a 18 anos. Nesse jogo, elas construíam para si um avatar feminino e faziam escolhas de vida, carreira, parceiros/as, etc. Contudo, as jogadoras tiveram

<sup>16</sup> Após o grande “crash” de 1983 – quando muitas empresas americanas de jogos digitais faliram e abriram espaço para o mercado japonês – os jogos digitais passaram a ter como público alvo principal os homens, jovens e heterossexuais, em detrimento ao pensamento “familiar” das empresas americanas. Assim sendo, a cultura dos jogos digitais mantém ligações narrativas muito próximas com o cinema e a literatura, existindo uma clara ligação entre o cinema de ação e ficção científica norte-americano e os jogos produzidos durante essa década, sendo assim interessante ter sempre em mente o diálogo entre essas culturas quando se pensam os jogos digitais durante os anos 1980.

<sup>17</sup> Em *Gauntlet* (1984) era possível escolher entre quatro personagens, sendo um deles uma mulher. Antes disso, personagens femininas só estavam presentes em jogos pornográficos do console *Atari 2600*.

<sup>18</sup> Um exemplo que acaba por se colocar nessa perspectiva é apresentado pelo jogo independente *Chroma Squad* (2015), no qual o clássico papel feminino de “donzela em perigo” que deve ser resgatada pelos heróis é atribuído a um homem, juntamente com um discurso explícito que esse tipo de iniciativa “ajudaria a indústria” a rever seus conceitos de subordinação feminina.



algumas críticas em relação ao jogo, entre elas o fato de seus/as parceiros/as não as ajudarem com as tarefas de criação de filhos/as – e a impossibilidade de negociação com os mesmos - e também a constituição dos avatares serem sempre magros e brancos. Dessa maneira, vemos que, mais importante do que “representar” mulheres de forma não-objetal, seria entender que é necessário oferecer uma maior liberdade às/aos jogadoras/es constituírem suas próprias narrativas e arranjos simbólicos gendrados dentro destas culturas.

Assim, para além das ideias identificadas a esses “contornos” dos corpos pixelados, também devemos considerar outras questões para discutir a potencialidade dos jogos digitais no que concerne à produção de vivências alternativas fora de uma matriz heteronormativa. Jenny Sundén (2009) afirma que, em MMORPGS, a construção dos cenários, dos avatares, e as formas de se referenciar aos/às jogadores/as sempre pressupõe que esses/as são homens e heterossexuais<sup>19</sup>. Assim, mais do que heteronormativa, essa matriz se mostra criando espaços, até certo ponto, restritos para o engendramento de experimentações singulares. Tais observações entram em conjuntura com o que Adrienne Shaw acaba por delimitar como “interesses *queer*” para se estudar jogos digitais. De acordo com a autora, mensurar as possibilidades de resistência à heteronormatividade dos jogos simplesmente pela presença / ausências de personagens femininas ou LGBT é utilizar a indústria de produção de jogos como norteador. Tomando em consideração que a indústria tem como foco o que chamam de “públicos-alvo” – ou seja, produtos específicos constituídos para agradar (e reiterar identitariamente) certas identidades sócio-culturais – é improvável que o simples par presença/ausência seja necessariamente um demonstrativo dos potenciais desconstrutivos de corpos gendrados dentro dos jogos digitais. Mesmo nos jogos em que os/as jogadores/as podem ser homo ou bissexuais, essa é uma escolha<sup>20</sup>, sendo assim sempre considerada “alternativa” à opção heterossexual “canônica” (Shaw, 2014).

Assim, se torna vital atentar para as construções feitas por usuários/as dos ambientes digitais, sendo possível encontrar outras formas de resistência aos processos de normalização dos gêneros e sexos. Se concebermos os jogos como contexto e não como conteúdo (Squire, 2005), ou seja, se pudermos ver os ambientes digitais não como uma interpelação passiva, mas sim como a incursão de interatores/as em ambientes virtuais, é possível, mais do que simplesmente demonstrar

<sup>19</sup> E mesmo agremiações LGBT desses ambientes quase sempre referenciam apenas homens gays (Sundén, 2009).

<sup>20</sup> É importante chamar atenção – como faz a produtora de jogos e crítica Veva Jaffa (2016) – de que grande parte das opções não-heterossexuais dos jogos em questão são DLCs (Download Contents, conteúdos não presentes no produto inicial) e, logo, são pagos, constituindo assim uma “monetização da diversidade”.



uma “objetificação pronta” dos gêneros, atentar para formas como os/as interatores/as se (re)organizam enquanto sujeitos gendrados nesses espaços.

Em relação a esses deslocamentos dos sentidos corporais pixelados visando à desestabilização das estruturas binárias de gênero e matrizes heteronormativas – e uma decorrente atribuição política a essas iniciativas – o estudo de Lucas Goulart analisa a *Proudmoore Pride*, uma parada virtual LGBT que acontece dentro do MMORPG *World of Warcraft*. De acordo com seus organizadores e participantes, essa parada tem como objetivo questionar as políticas heteronormativas da empresa que gerencia o jogo, além da cultura de ódio e as injúrias dirigidas a homossexuais enunciadas por uma maioria dos/as jogadores/as. Para isso, a parada rearranja símbolos do jogo (como uniformes marciais, personagens ursos, avatares andróginos) para que possam representar/referenciar à memória dos movimentos e das culturas LGBT. Essa memória LGBT se constitui de apresentações pixeladas de algumas identidades não-heteronormativas que, longe de se apresentarem como identidades fixas, são colocadas como atualizações históricas dos movimentos pelos direitos das minorias sexuais. A cultura de jogo digital, então, acaba por se mostrar um lugar de uma política de identidades e visibilidades, levando a repensar as ligações entre apresentação/representação virtual e sexualidades (Goulart, 2015).

Algumas interessantes práticas como o *genderbending* – ato de jogar com um personagem de gênero diferente daquele a qual o/a jogador/a se identifica – também podem demonstrar um interessante potencial desnaturalizador do gênero e da sexualidade. Christian Schimider (2008) notou que, embora sabendo o ‘verdadeiro’ gênero dos(as) jogadores(as) que mantêm avatares de outro gênero, seus(suas) parceiros(as) de jogo os(as) referenciam com pronomes de gênero mistos – como ‘ele é uma boa líder’, por exemplo. Assim, apesar de nem sempre escapar à lógica heteronormativa, o *genderbending* guarda potências para a constituição de corpos incertos, que não aspiram em refletir/representar fidedignamente o gênero e a sexualidade do/a jogador/a, podendo abrir outras possibilidades de agência no ambiente da cibercultura (Ferreday e Lock, 2007). Em confluência a isso, Carol Stabile (2013) encontrou outros interessantes relatos de jogadoras/es que utilizam o *genderbending*. De acordo com a autora, alguns jogadores que se identificam enquanto homens se interessam por jogar com personagens femininas por demonstrar questionamentos a respeito das agressivas sociabilidades masculinas encontradas nesses jogos. Entrevistando jogadoras femininas lésbicas, Stabile encontrou jogadoras que se interessavam em construir



avatares masculinos de raças não-humanas<sup>21</sup> para pensar outras formas de masculinidade diferentes daquela hegemônica. Além disso, jogadores/as transgêneros também discorreram sobre como o gender-bending em jogos online os auxiliou a experimentar uma sociabilidade de seu próprio gênero (e não do gênero a qual foram socialmente designados em seu nascimento) com maior segurança e menor taxa de violência e ansiedade.

Outras demonstrações interessantes de movimentos são as chamadas “Cenas Queer” de jogos digitais. Essas cenas tem como mote uma produção mais simples e pessoal de jogos – jogos feitos por uma pessoa ou pequenos coletivos, em sua maioria curtos e locais, com baixo ou nenhum custo monetário -, contrastando com a produção de jogos da indústria *mainstream*, na qual os jogos mantêm ciclos de produção de anos, necessitando de altos orçamentos e calcando-se em uma necessidade de retorno monetário (e de organização por públicos-alvo). Estando desvinculados dessas cadeias de produção de massa e não tendo que refletir a lógica do mercado, os jogos digitais dessas cenas podem contar histórias diferenciadas, em sua maioria sobre LGBTs (principalmente de mulheres trans), assim como as relações de raça, classe e gênero que compõe as vivências dessas pessoas (Anthropy, 2012). Mais do que simplesmente “representar” essas populações, tais jogos podem então investir em lógicas e dinâmicas não mais centradas na diversão e no *flow*, mas em afetos outros, como frustração, raiva e tristeza (Ruberg, 2015)<sup>22</sup>. Jogos como *Lim* de Merrit Kopas (2012), *Mainichi* de Mattie Bryce (2013) e *Dis4ya* de Anna Anthropy (2012) trazem especificamente questões a respeito de vivências em corpos fora da matriz heteronormativa (no caso de *Mainichi* e *Dis4ya* corpos de mulheres trans, e no caso de *Lim* um corpo não especificado), podendo assim aludir à outras possibilidades gendradas e sexualizadas utilizando lógicas e dinâmicas dos jogos digitais.

Dessa maneira, podemos visualizar a importância de, nos meios virtuais, mais do que simplesmente “projetar” os corpos já construídos na “realidade”, esses se encontram em um ambiente político, de disputa e construção de identidades ciberculturais, sob a forma de uma corporeidade pixelada. Embora não tenhamos uma “potência inata” por simplesmente vermos uma construção corpórea que poderia se mostrar “livre”, os jogos digitais acabam se mostrando um campo fértil para pensarmos de que forma constituições “alternativas” de corpos, sexualidades e gêneros podem ser visibilizados, projetados e possibilitados dentro de ambientes virtuais complexos

<sup>21</sup> Nesse caso, raças fantásticas de mundos de fantasia (como elfos, orcs, gnomos, etc)

<sup>22</sup> *Flow* é uma teoria criada pelo psicólogo evolucionista Mihaly Csikszentmihalyi (1996), que reconhece-o como um estado de catarse, na qual se perde a noção de tempo e se concentra ali uma grande carga emocional, criativa e de satisfação pessoal. Grande parte das teorias dos jogos digitais consideram o *flow* como o objetivo desses, sendo de interesse de grande parte da indústria pensar de que maneira seria possível aliar o *flow* com processos de produção – considerando assim uma “revolução de jogos digitais”, constituindo uma “engenharia da felicidade” (McGonigal, 2011)



como se apresentam os jogos digitais na contemporaneidade. Assim, entendemos os jogos digitais não como “estímulos”, mas como nova forma de compor subjetividades, como um lócus potencial de um projeto político de construções localizadas de saberes e identidades, confrontando hegemonias identitárias, como proposto pela própria Donna Haraway, compondo assim uma constituição pós-carne, pós-estrutura e pós-essencial.

---

## Referências

- AZEVEDO, Ana Laura. Características do cinema narrativo clássico em um jogo de videogame. 2006. *Intercom*. Disponível em: [http://www.intercom.org.br/premios/analaura\\_moura.pdf](http://www.intercom.org.br/premios/analaura_moura.pdf).
- BEASLEY, Berrin. & STANDLEY, Tracy Collins. Shirts vs. Skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Communication & Society*, v. 5, n. 3. Londres, Routledge, 2002, pp. 279-293
- BURGESS, Melinda, STREMER, Steven Paul., BURGESS, Stephen .R. Sex, lies, and video games: the portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex Roles*, v. 57, n.5, Amsterdam, Springer Netherlands, p. 419-433. 2007.
- BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2003
- CASSEL, Justine, e JENKINS, Henry. Chess for girls? Feminism and computer games. In CASSEL, Justine. e JENKINS, Henry. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge, MIT Press, 2 – 45. 1998
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow and the psychology of discovery and invention* Nova Iorque, Harper Collins, 1996.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- DOWNS, Edward. & SMITH, Stacy .L. Keeping abreast of hypersexuality: a video game character content analysis. *Sex Roles*, V. 62, N 11-12, Springer, Amsterdam, p. 721 – 733. 2002.
- FERREDAY, Debra. e LOCK, Simon. Computer cross-dressing: queering the virtual subject. In: O’RIORDAN, Kate e PHILLIPS, David. J. *Queer online*. Peter Lung Publishing: Nova York, p. 155 – 174. 2007.
- FOUCAULT, Michel. O verdadeiro sexo. In FOUCAULT, Michel. *Ditos e escritos V – Ética, sexualidade e política*, 2ª edição. Rio de Janeiro, Forense Universitária, p 82 – 91. 2004
- FRAGOSO, Sueli. e ROSÁRIO, Nisia. Melhor que eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multiusuário online de caráter multicultural. *Revista online Interin*, v. 6, n.2. 2007
- GOULART, Lucas Aguiar, HENNIGEN, Inês. Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade. *Revista Estudos Feministas*, n. 22, v. 1, p. 215 – 236, 2014.
- GOULART, Lucas Aguiar, NARDI, Henrique Caetano, HENNIGEN, Inês. “We’re gay, we play, we’re here to stay: notas sobre uma parada de orgulho LGBT no Jogo World of Warcraft. *Contemporânea Comunicação e Cultura*, V. 13, n. 02, p. 401-416, 2015.
- HANAPPI-EGGER, Edeltraud. Computer games: playing gender, reflecting gender. In Zorn, Isabel., Maass, Susanne., Rommes, Els., Schirmer, Carola., Schelhowe, Heidi.



- (orgs.) *Gender designs IT: Construction and deconstruction of information society technology*. Berlim, VS Verlag, P. 149 – 159. 2007
- HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Thomas Tadeu. (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. 2ª edição. Belo Horizonte, Autêntica, p 37-130. 2000.
- HARAWAY, Donna. *Modest\_Witness@Second\_Millennium.FemaleMan\_Meets\_Oncomouse*. Routledge, Londres, 1997.
- IVORY, James D. Still a man's game: gender representation in online reviews of video games. *Mass Communication & Society*, v. 9, n.1, p. 103–114, 2006.
- JACKSON, Stevi. Gender, sexuality and heterosexuality: the complexity (and limits) of heteronormativity. *Feminist Theory* v. 7, n. 1, p. 105-121. 2006
- HAYLES, N. Katherine. *How we became posthuman*, Chicago, IL: University of Chicago Press, 1999.
- KLINE, Stephen; DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. *Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing*. Montreal: McGill-Queen's Press-MQUP, 2003.
- LAQUEUR, Thomas. *Inventando o sexo: corpo e gênero dos gregos a Freud*. Rio de Janeiro, Relume Dumará. 2001.
- LEONARD, David. J. (2006). Not a hater, just keepin' it real: the importance of race- and gender-based game studies. *Games and culture*, v. 1, n.1, p. 83-88. 2006
- LÉVY, Pierre. *Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2003.
- LOURO, Guacira Lopes. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. *Proposições*, v. 19, n. 2, p. 99-109.
- METROID: *Instruction booklet* (1989), nintendo of America. Retirado de [http://www.metroid-database.com/m1/m1\\_manual.pdf](http://www.metroid-database.com/m1/m1_manual.pdf)
- MCGONIGAL, Jane. *Reality is broken*. Nova Iorque, The Penguin Press, 2011.
- MORTON, Donald. Birth of the cyberqueer. *PMLA*, v. 110, n. 3, p. 369 – 381. 1995.
- PEREIRA, Vinícius Augusto. G.A.M.E.S. 2.0 – gêneros e gramáticas de arranjos e ambientes midiáticos moduladores de experiências de entretenimento, sociabilidades e sensorialidades. In: ANTOUN, H. (org.). *WEB 2.0. – participação e vigilância na era da comunicação distribuída*. Rio de Janeiro, Maudx, 2008.
- RUBENSTEIN, Andrea. *Idealizing fantasy bodies*. IRIS Gaming Network. Retrieved from <http://theirisnetwork.org/2007/05/26/idealizing-fantasy-bodies/>. 2008
- SQUIRE, Kurt. From content to context: videogames as designed experience. *Educational researcher*, V. 35, N.8, p. 19 - 29. 2008.
- SCHMIEDER, Christian. World of Maskcraft vvs. World of Queercraft? Communication, sex and gender in the online role-playing game World of Warcraft. *Journal of Games and Virtual Worlds* v.1, no. 1, p. – 5 – 21, 2009.
- STABLE, Carol. "I Will Own You": accountability in massively multiplayer online. *Games Television New Media*, v. 15, n. 1, p. 43 – 57, 2014.

