



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE (UFS)
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA (POSGRAP)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO (PPGED-UFS)
MESTRADO ACADÊMICO EM EDUCAÇÃO

DEBORAH TELES DE MENESES GONÇALVES

AVATAR E-GAMES, SUBJETIVIDADES DISSIDENTES E EDUCAÇÃO
INFORMAL

São Cristóvão/SE

2025

DEBORAH TELES DE MENESES GONÇALVES

***AVATAR E-GAMES*, SUBJETIVIDADES DISSIDENTES E EDUCAÇÃO
INFORMAL**

Dissertação apresentada à banca examinadora como pré-requisito parcial para a obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED) da Universidade Federal de Sergipe (UFS).

Área de concentração: Educação.

Linha de pesquisa: Tecnologias, Linguagens e Educação.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Roberto Boa Sorte Silva (DLES/PPGED/UFS).

Coorientadora: Prof.^a Dr.^a Manuela Rodrigues Santos (IFS).

São Cristóvão/SE

2025

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

G635a Gonçalves, Deborah Teles de Meneses
 "Avatar e-games, subjetividades dissidentes e educação
 informal" / Deborah Teles de Meneses Gonçalves ; orientador
 Paulo Roberto Boa Sorte Silva. – São Cristóvão, SE, 2025.
 145 f. : il.

Dissertação (mestrado em Educação) Universidade Federal de
Sergipe, 2025.

1. Educação. 2. Jogos eletrônicos. 3. Avatares (Realidade
virtual). 4. Subjetividade. 5. Dissidentes. 6. Educação não formal.
I. Silva, Paulo Roberto Boa Sorte, orient. II. Título.

CDU 37:004



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO



DEBORAH TELES DE MENESES GONÇALVES

“AVATAR E-GAMES, SUBJETIVIDADES DISSIDENTES E EDUCAÇÃO INFORMAL”

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe e aprovada pela Banca Examinadora.

Aprovada em 21.07.2025

Prof. Dr. Paulo Roberto Boa Sorte Silva (Orientador)
Programa de Pós-Graduação em Educação / UFS

Prof.ª Dr.ª Manuela Rodrigues Santos (Coorientadora)
Instituto Federal de Sergipe (IFS)

Prof.ª Dr.ª Marlene de Almeida Augusto de Souza
Departamento de Letras Estrangeiras / UFS

Prof.ª Dr.ª Elza Ferreira Santos
Instituto Federal de Sergipe (IFS)

SÃO CRISTÓVÃO (SE)
2025

DEDICATÓRIA

À Deborah do passado e do futuro.

À todos os corpus-outrus.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a o que me trouxe até aqui.

Agradeço também aos meus orientadores, Boa Sorte e Manu, cujas escutas gentis, referências enriquecedoras, provocações estimulantes e críticas construtivas e cuidadosas foram fundamentais para que eu tivesse força e fôlego para dar forma a essa pesquisa. Às minhas professoras da graduação, Marlene e Ana Lúcia, que foram minhas orientadoras de Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) e Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) (respectivamente) e cujos acompanhamentos foram essenciais para que eu acreditasse que seguir na academia fosse um caminho possível. Aos meus colegas do grupo de estudos e pesquisa Tecnologias, Educação e Linguística Aplicada (TECLA), por cada troca que tornou esse processo mais leve. Ao meu grande amigo, Ícaro, pela torcida, pelos socorros, pelas palavras de apoio e pelos cafés. Us amigus que acompanharam de perto e de longe. À minha namorada, Beatriz, pelo acolhimento nos momentos difíceis e pelas celebrações nos bons momentos. À minha cachorrinha, Cinnamon, por ser minha companhia durante as leituras e a escrita. À minha família, pelo constante incentivo para seguir com os meus estudos. À todes us participantes de pesquisa, pela essencial colaboração.

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

Jota Mombaça

RESUMO

A pesquisa em questão fundamentou-se na investigação das possibilidades que a multiplicidade de *e-games* e suas respectivas inovações disponíveis oferecem para *gamers/players* dissidentes ao permitir a criação de representações imagéticas estilizadas de si mesmos, a partir de dobras do seu eu original: os avatares. Nesse sentido, buscou compreender o impacto dos *avatar e-games* e da fusão de experiências pós-digitais on-line e off-line na construção de subjetividades on-line, bem como as suas manifestações nas subjetividades off-line – e *vice-versa* – de *gamers/players* adultos de gêneros dissidentes e suas associações enquanto alargamentos possíveis dos campos educacionais para tais. Sendo assim, teve como *locus* o *Campus* São Cristóvão da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Como população estudada, teve discentes da graduação e da pós-graduação de áreas diversas, maiores de 18 anos, não-cisgêneros (não-cis) e adeptos a jogos eletrônicos (em tradução livre e situada para o inglês/ENG, *e-games*). No que diz respeito a metodologia, seguiu a abordagem qualitativa interpretativista (Gil, 1999), com coleta de dados realizada através de entrevistas semi-estruturadas (Triviños, 1987; Manzini, 1990;1991) e interpretação de dados através do Entrelace Analítico (Boa Sorte *et al*, 2023). Após a análise e interpretação de dados, foi possível concluir que ao interagirem com *e-games* e avatares, os participantes elaboram conhecimentos sobre si e sobre o outro ao se envolverem em experimentações, ampliando os seus repertórios identitários e fortalecendo os seus agenciamentos subjetivos. Essas experimentações, ainda que ofereçam oportunidades para o que foge a norma, também são atravessadas pelo que vigia e controla. Contudo, tais contradições não anulam a potência desses *e-games* e avatares enquanto operadores de resistência à cisheteronormatividade, especialmente para sujeitos dissidentes que encontram neles simbolismos capazes de promover educação e aprendizagem significativas e não tradicionais, impactando concretamente seus modos de ser e viver. Por fim, se faz importante mencionar que tal pesquisa, a partir do seu segundo ano, passou a ser desenvolvida com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Palavras-chave: *e-games*; *avatar*; subjetividades dissidentes; educação informal.

ABSTRACT

This research was based on investigating the possibilities that the multiplicity of e-games and their respective available innovations offer to gender non-conforming gamers/players by enabling the creation of stylized imagery representations of them, based on folds of their original selves: the avatar. In this sense, it sought to understand the impact of avatar e-games and the fusion of online and offline post-digital experiences on the construction of online subjectivities, as well as their manifestations in the offline subjectivities – and vice versa – of adult gamers/players of non-conforming genders and their associations as potential expansions of educational fields for such individuals. Therefore, the *locus* was the São Cristóvão *Campus* of the Federal University of Sergipe (Universidade Federal de Sergipe – UFS). The study population included undergraduate and graduate students from diverse fields, over 18 years of age, non-cis-gender, and adept to electronic games. Regarding methodology, it followed the interpretative qualitative approach (Gil, 1999), with data collection carried out through semi-structured interviews (Triviños, 1987; Manzini, 1990; 1991) and data interpretation through Analytical Interlacing (Boa Sorte et al, 2023). After analyzing and interpreting the data, it was possible to conclude that by interacting with e-games and avatars, participants develop knowledge about themselves and others by engaging in experimentation, expanding their identity repertoires and strengthening their subjective agency. These experimentations occur in spaces that, while offering opportunities for what deviates from the norm, are also traversed by what monitors and controls. However, such contradictions do not negate the power of these e-games and avatars as operators of resistance to cishetnormativity, especially for dissident subjects who find in them symbolisms capable of promoting meaningful and non-traditional education and learning, concretely impacting their ways of being and living. Finally, it is important to mention that this research, from its second year onwards, began to be developed with support from the National Council for Scientific and Technological Development (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq).

Keywords: e-games; avatar; non-conforming subjectivities; informal education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – representação imagética do Entrelace Analítico (Boa Sorte <i>et al.</i> , 2023).....	20
Figura 2 – tela de seleção/inserção de pronomes du <i>avatar</i> no jogo 2064: <i>Read Only Memories</i>	37
Figura 3 – tela de seleção de avatar, customização de nome e seleção de pronomes du <i>avatar</i> do jogo <i>Monster Prom</i>	38
Figura 4 – customizações de <i>avatar</i> no jogo <i>The Sims 4</i>	39
Figura 5 – tela de seleção de pronome em <i>ENG</i> no jogo <i>The Sims 4</i>	40
Figura 6 – tela de customização de <i>avatar</i> no jogo <i>Baldur's Gate 3</i>	41
Figura 7 – customizações de genitália de <i>avatar</i> no jogo <i>Baldur's Gate 3</i>	42
Figura 8 – tela de seleção de gênero no jogo <i>Baldur's Gate 3</i>	43
Figura 9 – algumas opções de <i>skins</i> do <i>Minecraft</i>	44
Figura 10 – tela de escolha de pronomes em <i>ENG</i> com uso de <i>plug-in</i> em <i>Minecraft</i>	44
Figura 11 – tela de customização de <i>avatar</i> em <i>Saints Row (Reboot)</i>	45
Figura 12 – telas de customização de corpo e rosto (em <i>ENG</i> , <i>body</i> e <i>face</i>) em <i>Saints Row</i> (<i>Reboot</i>).....	46
Figura 13 – telas de customização de corpo e rosto (em <i>ENG</i> , <i>body</i> e <i>face</i>) em <i>Starfield</i>	47
Figura 14 – tela de customização de pronome em <i>Starfield</i>	48
Figura 15 – tela de escolha de estilo em <i>Animal Crossing: New Horizons</i>	48
Figura 16 – telas de customização de <i>avatar</i> em <i>Animal Crossing: New Horizons</i>	49
Figura 17 – alguns termos binários que foram neutralizados em <i>Animal Crossing: New</i> <i>Horizons</i>	49
Figura 18-20 – relatos de <i>gamers/players</i> dissidentes na <i>thread</i> do <i>X</i> (antigo <i>Twitter</i>).....	53
Figura 21 – caminho para a elaboração do primeiro construto teórico.....	65
Figura 22 – caminho para a elaboração do segundo construto teórico.....	87
Figura 23 – caminho para a elaboração do terceiro construto teórico.....	128

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – <i>script</i> final de entrevista.....	13
Quadro 2 – acompanhamento de participante via <i>WhatsApp</i>	17
Quadro 3-6 – trechos relevantes localizados e ideias repetidas reconhecidas.....	21
Quadro 7-8 – macro lista de ideias repetidas reconhecidas.....	23
Quadro 9 – temas revelados categorizados.....	25
Quadro 10 – construtos teóricos elaborados.....	26
Quadro 11 – tipos de <i>e-games</i> , suas descrições e exemplos.....	34
Quadro 12 – funcionalidades e características de um Espaço de Afinidade (Gee, 2004).....	59
Quadro 13 – primeiro contato com <i>e-games</i> e seus suportes.....	68
Quadro 14 – primeiros <i>e-games</i> e seus tipos.....	69
Quadro 15 – frequência atual de contato com <i>e-games</i> (participantes Fania e Aku).....	71
Quadro 16 – <i>e-games</i> que jogam atualmente (participantes Fania e Aku).....	72
Quadro 17 – frequência atual de contato com <i>e-games</i> e quais são eles (participantes Toad e Mokujin).....	74
Quadro 18 – modos (<i>solo/single player, duo/twooplayer, co-op, multiplayer</i>) utilizados e interação com outros <i>gamer/players</i>	75
Quadro 19 – manutenção de comunidades e interações do off-line no on-line e <i>vice-versa</i>	76
Quadro 20 – relação com as novidades no processo de seleção e customização de <i>avatar</i> em <i>e-games</i>	85

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	1
2 PERCURSOS METODOLÓGICOS.....	13
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	30
3.1 Tecnologias do entretenimento e acessos.....	30
3.2 E-games.....	32
3.3 Avatares, customizações e avatar e-games.....	36
3.4 Avatar e-games, seus laboratórios e experimentos.....	50
3.5 Avatar e-games e construção de conhecimento sobre o mundo e sobre si.....	55
3.5.1 O digital e o conhecimento.....	55
3.5.2 O pós-digital e a educação.....	56
3.5.3 Espaços de afinidade.....	58
3.5.4 Educação informal.....	60
3.6 Avatar e-games, educação informal e espaços de afinidade.....	62
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	64
4.1 Construto Teórico I - Avatar e-games enquanto interfaces para a elaboração de corporeidades dissidentes.....	65
4.2 Construto Teórico II - On-line e off-line enquanto espaços interconectados de subjetivações.....	86
4.3 Construto Teórico III - Avatar e-games enquanto espaços de afinidade.....	127
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	139
REFERÊNCIAS.....	142

1. INTRODUÇÃO

Considerações iniciais

No decorrer do meu texto, optei por utilizar a linguagem neutra (no sentido de generificação gramatical, não no de neutralidade de discurso – faz-se importante enfatizar), de forma a reforçar a minha não convivência com normas linguísticas ultrapassadas e práticas discursivas higienistas do português brasileiro (PT-BR) e a, principalmente, respeitar direitos garantidos pela Constituição Federal brasileira¹ e por leis e normas estaduais, municipais e até mesmo internas². Já no decorrer das minhas referências, optei por dialogar com o mínimo possível de saberes hegemônicos e do Norte Global, de forma a dar prioridade aos saberes emergentes, especialmente àqueles produzidos no/pelo Sul Global.

Ambas as escolhas refletem alguns dos meus posicionamentos pessoais. O primeiro se alinha com a ideia de que ao perturbar a estrutura tradicional que é sagrada à língua, por refletir a incontestável biologia, perturba-se a estabilidade da norma social que as tem como tão caras (Borba; Lopes, 2018). O segundo se alinha com a ideia de que ao tensionar os limites do conhecimento tradicionalmente legitimado, abre-se espaço para o conhecimento historicamente marginalizado e, por feliz consequência, para leituras mais plurais, encarnadas e situadas (Mignolo, 2022). Encerradas as considerações iniciais, avanço para as demais dimensões dessa dissertação.

Contextualização

Como sujeitos contemporâneos de uma era onde as tecnologias digitais já estão tão integradas ao dia-a-dia, às relações sociais, ao trabalho *etc.* que deixaram de ser percebidas como algo separado entre mundo off-line e on-line³, como é na era pós-digital (Beleli e Miskolci,

¹ Manutenção da dignidade da pessoa humana (art. 1º, III) e proibição de qualquer forma de discriminação (art. 3º, IV).

² Alguns estados e municípios do país têm leis antidiscriminatórias voltadas especificamente ao respeito à identidade de gênero; o Supremo Tribunal Federal equiparou a LGBTfobia ao crime de racismo na Ação Direta de Inconstitucionalidade por Omissão 26 e Mandado de Injunção 4733; e normas internas de órgãos públicos e privados estabelecem o respeito aos pronomes como parte de políticas de inclusão e diversidade.

³ Apesar de concordar com as premissas da teoria do pós-digital abordadas nesta pesquisa (que compreende as experiências on-line e off-line como partes integradas de um mesmo *continuum*), opto por utilizar, neste texto, o termo “on-line” para me referir às vivências mediadas por tecnologias digitais em ambientes digitais e “off-line” para me referir às vivências ancoradas no chamado “mundo físico/presencial”. Essa escolha não representa uma adesão à ideia dicotômica que separa o real e o virtual (ou a de falta de fisicalidade, presença ou realidade do

2015), muitos de nós que possuem certos privilégios estão cientes e, frequentemente, familiarizados com o setor de entretenimento que surge a partir da ampla área dessas tecnologias.

Desde o seu apogeu, no século XX, até o momento atual, a indústria de entretenimento tecnológico digital se modifica e expande, seja intencional – com a ascensão dos vídeo games e a convergência destes com a *Internet* a partir dos anos 80 e a popularização dos serviços de *streaming*⁴ a partir do ano de 2010 – ou emergencialmente – como experienciamos com a virtualização massiva shows musicais, peças de teatro, exposições de artes visuais *etc.* durante o período de distanciamento físico causado pela pandemia de covid-19 entre os anos de 2020 e 2021.

Dentre as vertentes dessa indústria tão vasta, a que mais cresce, amadurece, lucra e ganha reconhecimento enquanto força global é a dos *e-games*⁵. A indústria dos *e-games* conta com uma grande frente de empresas desenvolvedoras de *softwares*⁶ e *hardwares*⁷ e, com publicadoras e distribuidoras que focam em melhorar a experiência dos *gamers/players*⁸, a fim de torná-la mais proveitosa, pessoal e imersiva. Por conta disso, os *e-games* atingiram tal alcance que, através da classificação enquanto *e-sports*⁹ e das transmissões via plataformas de *streaming* monetizadas (seja de partidas de competições ou por *hobby*), passaram a render lucro também para os consumidores que fizeram disso uma carreira, transformando os jogos eletrônicos em mais que lazer, num novo caminho profissional.

De acordo com a pesquisa TIC¹⁰ Domicílios, realizada em 2024, pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da

virtual/digital), mas sim uma estratégia para distinguir contextos específicos de atuação e produção de subjetividade ao longo do texto. Sendo assim, a utilização desses marcadores se faz necessária para fins de clareza expositiva e de organização do argumento, a fim de evitar potenciais equívocos na leitura e interpretação do texto.

⁴ Forma de transmissão contínua de dados (áudio, vídeo e/ou outros conteúdos multimídia) via *Internet* que permite que o usuário do serviço consuma (de forma gratuita ou paga) o conteúdo em tempo real e sem precisar baixá-lo antes da reprodução. Alguns exemplos desses serviços são a *Netflix* e o *Spotify*.

⁵ Jogos eletrônicos que podem ser acessados através de equipamentos também eletrônicos, de forma on-line ou off-line.

⁶ Programas e instruções que comandam o funcionamento de dispositivos eletrônicos.

⁷ Conjunto de peças físicas que formam os dispositivos eletrônicos.

⁸ Em tradução livre e situada para o PT-BR, pessoas que jogam, geralmente, jogos eletrônicos. Aqui se faz importante destacar a ciência da conotação negativa que o termo “*gamer*” carrega, pois é usualmente associado a o arquétipo de homem, cisgênero, heterossexual e branco que deslegitima mulheres, pessoas LGBTQIA+ e pessoas racializadas enquanto consumidores de jogos eletrônicos e fomenta uma cultura tóxica nas comunidades voltadas para essa prática. Porém, neste estudo, o termo estará se referindo à tradução mencionada anteriormente. Por isso, está sendo reforçado pelo termo “*player*” (que também teria a mesma tradução livre e situada para o PT-BR).

⁹ Esportes eletrônicos que podem ser disputados em formato de competições individuais ou coletivas.

¹⁰ Sigla para “tecnologias da informação e comunicação”.

Sociedade da Informação (CETIC.br), 85% das residências de áreas urbanas do país já possuem acesso à internet – nas áreas rurais, esse número cai pra 74%. Desses, 83% utilizam banda larga móvel, enquanto 86,9% utilizam banda larga fixa (CETIC.br, 2024).

Em investigações divulgadas em 2022 e 2024 pela *McAfee*¹¹ e *We Are Social*¹², respectivamente, o Brasil é apresentado como o país que mais expõe crianças precocemente aos dispositivos eletrônicos. Apesar de não ser o país com maior número de conexões à grande rede, é o 2º no que diz respeito ao maior tempo conectado. Conforme esses dados, a exposição tem início até os 6 anos de idade e, no decorrer da vida, vai se estabelecendo diariamente, por aproximadamente 9 horas e 13 minutos. Nesse tempo on-line, o uso se divide entre diversas plataformas, mas, principalmente, entre as de *e-games* e/ou de conteúdos e produtos relacionados a estes (McAfee, 2022; We Are Social, 2024).

A Pesquisa Game Brasil¹³ de 2025 (PGB 2025) afirma que 82,8%¹⁴ da população adulta do país é adepta a jogos eletrônicos e tal público passa de 8 a 20 horas por semana jogando. Quando se trata dos dispositivos utilizados para jogar, o ranking de preferência fica dividido entre smartphones em 1º lugar, consoles de mesa e/ou portáteis em 2º e desktop e notebook em 3º (Sioux Group *et al.*, 2025).

Alguns dos *e-games* mais populares entre os brasileiros 18+ são *FreeFire*, *Valorant*, *Fortnite*, *Minecraft*, *Roblox*, *Counter-Strike*, *League of Legends (LoL)*, *Grand Theft Auto 5 (GTA 5)* e *FIFA* (Sioux Group *et al.*, 2025). Muitos destes têm algumas coisas em comum, como estilo, continuidade, versões variadas e gratuitas, jogabilidade off-line ou on-line e individual ou coletiva, possibilidade de interação entre *gamers/players* via *chat*¹⁵ ou *video/audio call*¹⁶ – quando não há essa possibilidade de interação no próprio *e-game*, muitos *gamers/players* utilizam outros meios para estabelecer essa comunicação. Adicionalmente, há as possibilidades

¹¹ Empresa de segurança cibernética que costuma realizar algumas pesquisas e relatórios sobre os usos da Internet.

¹² Agência de *marketing* que se concentra em redes sociais e influência e costuma realizar pesquisas e relatórios sobre tendências digitais com base em relatórios coletados pela *GlobalWebIndex*, *GSMA Intelligence*, *Statista*, *Locowise*, *AppAnnie* e *SimilarWeb*.

¹³ Revista digital conduzida pelo *Sioux Group* em parceria com a *Go Gamers*, *Blend New Research* e ESPM, que realiza levantamentos anuais sobre o consumo de jogos eletrônicos no Brasil.

¹⁴ Resultados baseados nas entrevistas realizadas por eles e em projeções e estimativas da população brasileira e das unidades da federação disponibilizadas pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE).

¹⁵ Local para conversação virtual, usualmente via texto, em tempo real.

¹⁶ Local para conversação virtual, usualmente via áudio, em tempo real.

de interação entre avatares e, finalmente, as que mais me interessam: as de seleção e/ou customização da representação imagética do *gamer/player* no *e-game*, u *avatar*.

A seleção de *avatar* consiste na possibilidade de escolha dentre as figuras disponibilizadas pelo *e-game* para representar u *gamer/player*. Já a customização de *avatar* consiste na possibilidade de personalização dessa figura. Muitos jogos ainda levam a customização como algo secundário, outros jogos levam como algo primordial. Esses jogos também se dividem em duas categorias: os que permitem o processo de customização gratuito e os que cobram por ele, seja desde o início ou ao longo do uso. Além disso, há jogos que permitem customizações apenas no início ou em momentos específicos, enquanto outros permitem a qualquer momento. Todas as opções, porém, tem potencial significativo no que diz respeito subversão das normas relacionadas a gênero (seja por agência do *avatar e-game*, dos *gamers/players* ou de ambos).

Ciente dessas informações, é preciso passar a saber também dos efeitos que a longa exposição mencionada e somada a tais possibilidades, produzem em seres que estão em um constante processo de experimentações, como são os seres humanos – cujas existências são marcadamente corporificadas (Butler, 1993; 2004; 2018). Dessa maneira, os *avatar e-games* são verdadeiros laboratórios para sujeitos dissidentes¹⁷ (Haraway, 1991; 2000; Preciado, 2014; 2018; 2022) – cujas existências são, não por acaso, ainda mais marcadas pelo corpo. Possibilitando, de tal maneira, que experimentações de gênero ocorram primeiramente no mundo on-line antes de vazarem para o mundo off-line.

Esse teste on-line, quando inevitavelmente se torna off-line por conta do continuum (Beleli e Miskolci, 2015) entre esses dois ambientes (on-off), muito provavelmente será realizado em um espaço compatível no que diz respeito ao tempo dedicado e aos vínculos estabelecidos. Esse espaço, para sujeitos da faixa etária foco deste estudo (18+), são as instituições de Ensino Superior¹⁸. Por esse motivo e pelo fato de que há uma maior adesão à participação em pesquisas por parte de estudantes de

¹⁷ Embora reconheça que os termos “dissidência” e “dissidente” dizem respeito a qualquer desvio das normativas hegemônicas como as da branquitude, do binarismo de gênero, da heterossexualidade *etc* e que não se referem exclusivamente à experiências não cisgêneras, opto por utilizá-los ao longo do texto como forma de abarcar a pluralidade de vivências trans. Além disso, reconheço que há debates nos quais o termo “trans” não é compreendido como inclusivo para/por todas as pessoas que vivenciam as dissidências de gênero. No entanto, eu o compreendo como um termo guarda-chuva para tais e, por isso, opto por utilizá-lo ao longo do texto. Nesse sentido, as minhas escolhas visam adotar as nomenclaturas mais amplas e capazes de acolher múltiplas formas de subjetivação e existência.

¹⁸ É importante mencionar que, para mim, não é possível levar os locais de trabalho em consideração porque, apesar de ser também um espaço onde sujeitos dessa faixa etária passam muito tempo, os círculos sociais formados são diferentes e fortemente influenciados por hierarquias, não havendo espaço para experimentações.

universidades públicas, fiz a escolha de definir estudantes 18+ de graduação e/ou pós-graduação da UFS (independente da área) que se identificam enquanto sujeitos dissidentes e *gamers/players* enquanto participantes dessa pesquisa.

Tais experimentações se dariam em Espaços de Afinidade (Gee, 2004) que dão vida a espaços de educação informal (Gohn, 2008; Gadotti, 2005), ambos baseados na ideia de alargamento dos campos educacionais não tradicionais que visa explorar os *e-games* enquanto espaços onde os processos de aprendizagens alternativos não só geram conhecimentos que vão muito além dos necessários para a jogabilidade, como também acontecem de maneira espontânea ao jogar por puro entretenimento.

Os Espaços de Afinidade (Gee, 2004) baseiam-se na ideia da criação de espaços não tradicionais (físicos ou não) onde a(s) pessoa(s) pode(m) se afiliar com seu(s) interesse(s) e com outra(s) pessoa(s) a partir de interesse(s) em comum e, com isso, fomentar o aprendizado de maneira que pode ser tanto pessoal e única quanto dinâmica e colaborativa. Para definir os *e-games* como espaços de afinidade e não somente “espaços”, podemos verificar a existência de um conjunto de funcionalidades que considera constituintes desses espaços de afinidade, sendo elas: ter o(s) interesse(s) como algo primário no espaço; ter a participação no espaço com dedicação variada; ter o compartilhamento livre de conhecimento, habilidades e informações no espaço; ter a identidade dos frequentadores do espaço moldada, reforçada e até construída com base no envolvimento com/dentro dele; ter a adoção e seguimento de práticas comuns; ter a possibilidade de utilização ferramentas e artefatos específicos que facilitam a interação e a aprendizagem no espaço; ter feedback(s) sobre a sua participação no espaço; ter flexibilidade para a evolução.

Estes espaços de afinidade se relacionam com a educação informal (Gohn, 2008; Gadotti, 2005) por criarem oportunidades de aprendizagem significativas na vida dos sujeitos por meio de processos que ocorrem de forma natural e cotidiana, individual e/ou coletiva, em um espaço social e, muitas vezes, lúdico (Freire, 1967; 1968; 1996; hooks, 1994, 2000, 2003, 2010). Sendo, assim, diferente do sistema formal (sistemático e certificado) e não-formal (ainda sistemático e, por vezes, certificado) de ensino, se estabelecendo de maneira alternativa e autônoma.

Nesse sentido, o presente estudo partiu da ideia de contrabandos *queer*, ao buscar capturar o que interessa nas teorias, para piratear conceitos estrategicamente e, a partir da

retirada dos seus contextos originais, criar novas ferramentas de resistência e invenção subjetiva (Preciado, 2018). A intenção, portanto, foi o de hackear o sistema para encontrar brechas em quaisquer formas de normatividade e, com isso, expandir as concepções sobre educação e aprendizagem.

Portanto, este estudo teve como objetivo geral, compreender o impacto dos *avatar e-games* e da fusão de experiências pós-digitais on-line e off-line na construção de subjetividades on-line, bem como as suas manifestações nas subjetividades off-line – e *vice-versa* – de *gamers/players* adultos de gêneros dissidentes e suas associações enquanto alargamentos possíveis dos campos educacionais para tais. Essa compreensão foi alcançada com o auxílio de objetivos específicos que foram definidos com base no que encontrei em campo, são esses: (1) identificar as possibilidades de experimentações que os *avatar e-games* e suas customizações trazem para os sujeitos dissidentes; (2) entender a construção de subjetividades on-line e a sua relação com a construção de subjetividades off-line de *gamers/players* dissidentes; (3) investigar os *avatar e-games* enquanto espaços de educação informal.

Para isso, segui o percurso metodológico da abordagem qualitativa de natureza interpretativa (Gil, 2008); utilizei enquanto instrumentos de coleta de dados as entrevistas semiestruturadas (Triviños, 1987; Manzini, 1990;1991); e, por fim, analisei os dados coletados com base no Entrelace Analítico (Boa Sorte *et al.*, 2023).

Implicações pessoais e motivações

Fui uma criança nascida nos anos 90 e as discussões sobre a exposição precoce a telas, apesar de existentes, não chegavam à bolha que naquele período envolvia a mim e a minha família. Os meus pais trabalhavam fora de casa e eu ora estava sob os cuidados de algum berçário ou escola ora sob os cuidados dos meus avós e tios maternos ou de alguma espécie de cuidadora. Naquela época, eu já tinha um irmão, mas ele era mais velho e não morava comigo. Tinha também alguns primos mais velhos e com esses eu tinha contato eventual. Nesse sentido, desde muito nova tive acesso ao televisor e passava horas assistindo a desenhos. Consigo listar os meus favoritos aos montes. Além de desenhos, eu assistia a muitos filmes de animação e, assim que acabavam, eu rebobinava as fitas de *video home system* (VHS) para assisti-los novamente. Eu me entretinha de outras formas também. Gostava muito de brincar com bonecas, bonecos, bola, carrinhos e de olhar as figuras do livro e lembrar das narrativas que haviam sido lidas para

mim por alguém, enquanto eu não tinha aprendido a ler. Sob a companhia dos meus pais, eu assistia a filmes de *live action* e o gênero ou classificação indicativa destes não os interessava muito. Não que os meus pais não tivessem cuidado com o que passavam pra mim, mas eles não se importavam muito com o fato de eu ver uma cena assustadora em um filme de terror, de luta gráfica em um filme de ação ou de beijo demorado em um filme de romance. Além disso, eles estavam lá. Se algo se tornasse demais para uma criança, era interrompido. Porém, desde que isso não acontecesse, era um lazer que podia ser compartilhado entre nós com uma certa assiduidade, pois era gratuito e não necessitava do depósito exacerbado de energia anteriormente gasta durante as 8 horas de trabalho diárias a que eles eram submetidos. Daí veio o meu interesse por filmes, principalmente os de horror. Contudo, não explica o meu interesse por *e-games*. Esse veio depois, mas nasceu da mesma influência.

Não acho que a minha mãe jogava *video game*, mas desde que consigo lembrar, tenho memórias do meu pai fazendo isso em vários tipos de consoles diferentes. Eu, apesar de uma criança de telas, nunca fui uma criança só delas. Brincava muito na rua, com colegas que moravam por perto. Mas, também adorava assistir as partidas de *video game* do meu pai e conversar com ele enquanto elas estavam acontecendo. Ele gostava que eu assistisse em silêncio e que eu deixasse pra falar quando fosse a minha vez – essa vez era, normalmente, com um jogo mais infantil como *Disney's Hercules: Action Game*¹⁹, *Tarzan*²⁰, *Monkey Magic*²¹. Lembro-me dos meus primos mais velhos jogando *video game* também, com eles eu só assistia, mas podia conversar. O meu pai gostava de vários tipos de jogos, mas os que ele jogava mais frequentemente eram os de *first/third-person shooter* (FPS e TPS), que são jogos que variam em diversas coisas (como por exemplo, histórias, estilos, modos *etc.*), mas têm como objetivo principal atirar em alvos (que também variam bastante e vão desde objetos, a criaturas e até mesmo pessoas), seja de uma visão de primeira ou terceira pessoa enquanto atiradora. Os meus “jogos de tiro” favoritos para esperar o meu pai em ação e os que eu tenho a tendência de presumir que eram os favoritos dele para jogar, eram os da franquia *Resident Evil*²². Ele nunca me deixava jogar esse tipo de jogo, não porque não eram pra minha idade, e sim porque mesmo nos modos de treinamento ou nos níveis mais fáceis, eu – uma criança acostumada com *Sonic*

¹⁹ Jogo de ação desenvolvido pela Eurocom e publicado pela Disney em 1997. Este é baseado no filme animado da própria Disney.

²⁰ Jogo de ação desenvolvido pela Eurocom e publicado pela Disney em 1999. Este é baseado no filme animado da própria Disney.

²¹ Jogo de plataforma e ação desenvolvido pela Taito e lançado por ela e pela Sony em 1999. Este é baseado no anime japonês homônimo, que é uma adaptação livre da lenda chinesa “Jornada ao Oeste”.

²² Jogo de terror e sobrevivência desenvolvido e publicado pela Capcom em 1996.

*The Hedgehog*²³, *Bomberman*²⁴, *Crash Bandicoot*²⁵, *Super Mario Bros*²⁶, *Mario vs. Donkey Kong*²⁷, *Super Mario Kart*²⁸, *Radikal Bikers*²⁹ e outros jogos com jogabilidade mais simples – tinha um desempenho muito ruim. Assim, me deixar jogar *Resident Evil* e outros jogos mais complexos era um risco que atrapalharia o seu objetivo de zerá-los³⁰ e ele não estava disposto a correr tal risco. Curiosamente, uma das memórias mais vívidas que tenho dos meus primeiros contatos com *e-games* são de um dia no qual o meu pai não só me deixou palpitar sobre as ações dele numa determinada fase, como também me deixou jogar uma parte mínima dela.

Mais tarde, por conta de eventos trágicos, eu e meu pai precisamos nos mudar para a casa da mãe dele. Eu havia acabado de perder a minha mãe e isso fez com que, por um momento, a minha relação com o meu pai se estreitasse. Esse estreitamento se deu, principalmente, por meio do mesmo *hobby*. Eu passava as manhãs na escola e as tardes dividida entre atividades extracurriculares, tarefas e outros tipos de brincadeiras. Mas as noites, logo após meu pai chegar do trabalho, tomar banho e jantar, nós passávamos horas jogando *video game*. Nesse período, tínhamos partido para outros tipos de jogos e as escolhas do momento eram em torno dos *virtual fight* ou *fighting e-games*, mais especificamente, *Tekken*³¹. Passamos todo o período em que moramos na casa da minha avó paterna jogando *Tekken* juntos, todas as noites, até zerá-lo muitas vezes. E foi a partir desse jogo que o meu interesse pela seleção e, principalmente, customização de *avatar* começou. As possibilidades de seleção eram bem maiores que as de customização, pois tinham muitos avatares pré definidos. Mas, ainda assim, eu ficava constantemente trocando as roupas e adquirindo acessórios (com os pontos do próprio jogo) para personalizar nossos avatares favoritos, que eram todos lidos como masculinos.

No fim da infância, eu e o meu pai havíamos saído da casa da minha avó paterna e ido morar em um apartamento e, depois, na casa em que anteriormente morava com ele e com a minha mãe. O meu pai estava constituindo uma família novamente e eu “ganhei” uma nova irmã. Nesse período, eu passava cada vez menos tempo com eles e cada vez mais tempo na casa da minha avó materna e dos meus tios maternos e paternos. Na casa da minha avó materna,

²³ Jogo de plataforma desenvolvido e publicado pela *SEGA* em 1991.

²⁴ Jogo de ação e estratégia desenvolvida e publicado pela *Hudson Soft* em 1983.

²⁵ Jogo de plataforma desenvolvido pela *Naughty Dog* e publicado pela *Sony* em 1996.

²⁶ Jogo de plataforma desenvolvido e publicado pela *Nintendo* em 1985.

²⁷ Jogo de quebra-cabeças e ação desenvolvido e publicado pela *Nintendo* em 2004.

²⁸ Jogo de corrida com *karts* desenvolvido e publicado pela *Nintendo* em 1992.

²⁹ Jogo de corrida *arcade* desenvolvido pela *Video System* e publicado pela *Gaelco* em 1998.

³⁰ Completar o jogo do início ao fim.

³¹ Jogo de luta desenvolvido e publicado pela *Bandai Namco* em 1994.

onde eu estava quase sempre, eu não tinha acesso a um *video game* e nem a qualquer outro tipo de dispositivo que fazia a ação de jogar eletronicamente ser possível. A minha relação com o meu pai já não era mais tão estreita, então quando eu estava na nossa casa eu já não o assistia jogar e jogava apenas quando ele não estava. Assim, o meu contato com os *e-games* diminuiu drasticamente.

Somente ao começar a frequentar o trabalho de uma das minhas tias maternas, o contato com os *e-games* retornou. Ela tinha alguns disquetes e *compact discs* (CDs) com jogos infantis que havia ganhado como brindes de promoções de algumas marcas/lojas e, além disso, uma das suas colegas de trabalho me ensinou a acessar *sites* que abrigavam uma grande variedade de jogos eletrônicos. Eu ia para o escritório com a minha tia no contraturno da escola e, quando não havia outras crianças para brincar comigo de outras coisas – pois levar filhos, sobrinhos, afilhados *etc.* para o trabalho era uma prática comum entre as pessoas daquele local –, eu passava a tarde inteira jogando jogos voltados para a escolha de roupas, maquiagem, cabelo *etc.* de avatares em algum computador livre na sala dela e o meu interesse pelo processo de customização só aumentou.

Nesse momento, eu também comecei a frequentar mais a casa de tias/tios e primas/primos e, com primos, aprendi a fazer *download* de *e-games* em computadores e a jogá-los por meio dos sistemas operacionais do próprio computador ou com o auxílio de emuladores³². Durante esse tempo, eu gostava muito de jogar *Tony Hawk Pro Skater*³³, *Street Fighter*³⁴, *Mortal Kombat*³⁵, *Metal Slug*³⁶ e alguns jogos bem antigos cujo os títulos não lembro. Quando eu ia para a casa desses familiares, eu também conseguia jogar utilizando os consoles deles e, assim, fui apresentada ao *Grand Theft Auto* (GTA)³⁷ e seus vários *cheat codes*³⁸. No GTA, eu nunca me concentrava em seguir as missões do jogo e cumpri-las, ficava apenas vagando pelo mapa experimentando customizações do *avatar* e dos *non-playable character*

³² *Softwares* que reproduzem o funcionamento de *hardware* e sistemas operacionais de vídeo games (como *Super Nintendo*, *PlayStation 1*, *Mega Drive*, entre outros) em computadores, celulares e outros dispositivos.

³³ Jogo de *skateboarding* e *biking* que tem como *avatar* principal o skatista famoso Tony Hawk e foi desenvolvido pela *Neversoft* e publicado pela *Activision* em 1999.

³⁴ Jogo de luta desenvolvido e publicado pela *Capcom* em 1987.

³⁵ Jogo de luta desenvolvido e publicado pela *Midway Games* (atualmente *NetherRealm*) em 1992.

³⁶ Jogo de tiro *run and gun* desenvolvido e publicado pela *SNK* em 1996.

³⁷ Jogo de ação e aventura desenvolvido pela *DMA Design* (atualmente *Rockstar North*) e publicado pela *Rockstar Games* em 1997.

³⁸ Comando ou sequência inserida dentro de um *e-game* para ativar efeitos especiais, desbloquear recursos ou facilitar o progresso (como vidas infinitas, acesso a todas as armas, pular fases, entre outros).

(NPC)³⁹, dos carros, das armas, da cidade *etc.* Com isso, o interesse por *avatar e-games* só cresceu, mas ainda não era algo que eu refletia profundamente a respeito.

No início da adolescência, eu passei a morar com a minha avó materna e o meu pai me deu o meu primeiro computador. Mas, na casa da minha avó eu não tinha acesso à Internet, então eu só o utilizava pra digitar trabalhos da escola, jogar Paciência *Spider*⁴⁰ e 3D *Pinball Space Cadet*⁴¹ e ouvir as músicas que eu gravava a partir de *CDs* ou *pendrives*. Nos finais de semana, jogava em um emulador que um amigo da minha tia havia instalado no computador da casa dela, para que o meu primo pudesse jogar. Nesse mesmo período, eu também joguei *The Sims*⁴² pela primeira vez, na casa de uma colega da escola. Fiquei fascinada com os detalhes que poderiam ser customizados no *avatar* e toda a chance que eu tinha de ir pra casa dessa colega jogar, eu aproveitava. Mas, na companhia dela, eu não me sentia à vontade para personalizar os *Sims* da forma como eu gostaria. Até que um dia, depois de eu insistir muito, a minha avó me deu um *The Sims 2* e um pacote de expansão chamado *The Sims Vida Noturna* de presente de aniversário. Foi um dia muito feliz. Eu estava no ápice dos meus questionamentos sobre sexualidade e gênero, tinha começado a compreender como a seleção e customização de avatares que eu fazia na infância e gostaria de continuar a fazer agora – e como todos eram lidos como masculino e/ou andróginos – não era uma coincidência e poderia ser melhor explorada ao jogar o *The Sims* sozinha. Passava horas selecionando roupas, acessórios, calçados e, principalmente, modificando os corpos e rostos dos *Sims* e fazendo o uso de vários *mods*⁴³. Na minha casa e no meu computador, me sentia à vontade também para formar núcleos familiares homoafetivos e jogar com eles. Aqui eu não só comecei a entender mais sobre mim, como a questionar também.

³⁹ Em tradução livre e situada para o PT-BR, personagem não jogável. Ou seja, qualquer personagem que não é controlado por quem está jogando, mas faz parte do ambiente ou da narrativa do jogo.

⁴⁰ Versão digital do jogo de cartas paciência que vinha instalado em computadores com um sistema operacional *Windows*, da *Microsoft*.

⁴¹ Versão digital do jogo de pinball que vinha instalado em computadores com um sistema operacional *Windows*, da *Microsoft*.

⁴² Jogo de simulação de vida desenvolvido pela *Maxis* e publicado pela *Electronic Arts (EA)* em 2000.

⁴³ Alterações feitas em um *e-game* para fazê-lo operar de forma diferente da original. Estas vão desde mínimas (como incluir novos mapas ou novas customizações de avatares) a extremas (como a criação de um novo jogo) e podem ser feitas por consumidores ou pelos próprios desenvolvedores.

O *The Sims* me acompanhou com uma grande frequência até o fim da adolescência, mas também havia conhecido o *Habbo*⁴⁴ e o *Second Life*⁴⁵. Durante essa fase, ganhei um netbook e comecei a ter acesso à Internet na casa da minha avó materna, a qual já havia se tornado a minha casa também. Aqui foi quando a minha vida mudou. O nível de customização de *avatar* dos três jogos era similar, mas diferente do *The Sims*, no *Habbo* e no *Second Life* eu tinha o controle quase que total sobre as ações e, principalmente, sobre as falas do meu *avatar*. Além disso, era um *e-game* on-line que possibilitava a interação do *avatar* com vários outros (e, consequentemente, com seus *gamers/players*). Isso me trazia, para além das experimentações de expressão de gênero, experimentações interacionais com pessoas que, muitas vezes, estavam tendo as mesmas reflexões e questionamento sobre identidade de gênero e sexualidade que eu. Esse período também foi um marco importante, no sentido de que na infância eu customizava nos jogos avatares que refletiam como eu queria ser na vida off-line. A partir da adolescência, eu já tinha uma certa liberdade estética nessa vida off-line, então passei a customizar nos jogos avatares parecidos comigo. As famílias homoafetivas que eu constituía nesses mesmos jogos também passaram a envolver avatares parecidos com as pessoas com as quais eu me relacionava na vida off-line.

Na fase adulta atual, tenho gostado de explorar *role-playing games (RPGs)*⁴⁶ – sejam eletrônicos ou de mesa –, mantendo muito foco na construção do meu *avatar*/personagem. Me distanciei um pouco dos *e-games* da adolescência, mas foi por meio deles e de seus recursos que sanei muitas dúvidas e conquistei muitas certezas sobre mim. Dessa maneira, a pesquisa proposta surge de dois grandes motivos: (1) da curiosidade e do desejo íntimo de compreender não apenas a minha própria experiência, como também aquela compartilhada por meus pares *corpus-outros gamers/players*; (2) do interesse em investigar como os *e-games* estão atuando enquanto pontos de partida para contestações de normas sociais, através da oferta de encontro com modos outros de existir e viver e com a reflexão sobre estes, ao possibilitar experimentações individuais e/ou coletivas que são parte e/ou levam à essas alternativas.

⁴⁴ Antes chamado *Habbo Hotel*, é um jogo on-line e um ambiente social virtual, criado pela *Sulake* e lançado em 2000.

⁴⁵ Plataforma on-line criada *Linden Lab* e lançada em 2003. Não é exatamente um jogo tradicional, mas um mundo virtual onde os usuários podem criar avatares e interagir com/em um ambiente aberto e social.

⁴⁶ Gênero de vídeo games (e também de jogos de mesa) onde quem joga assume o papel de uma personagem em um mundo ficcional, tomando decisões que influenciam no desenvolvimento da personagem e da narrativa.

Sendo assim, esta é uma pesquisa encarnada que contempla sujeitos dissidentes, a construção de nossas subjetividades dissidentes e os *avatar e-games* enquanto possíveis protagonistas transicionais actantes e significativos, tal qual os demais operadores lugar-comum (hormonização, cirurgias *etc.*) (Leitão e Gomes, 2018). Intentando, dessa forma, ser mais um braço forte a dispor movimento de teóricos e acadêmicos não-cis que possibilita que nós, sujeitos dissidentes, recuperemos a realidade dos nossos corpos e possamos falar por nós mesmos, deixando de ser objetos de conhecimento para nos tornarmos produtores dele (Santos, 2022).

2. PERCURSOS METODOLÓGICOS

No que diz respeito aos procedimentos metodológicos desta pesquisa, optei por ter como guia a abordagem qualitativa de natureza interpretativa, pois essa é subjetiva ao objeto de estudo e visa descrevê-lo e decodificá-lo, com base na análise, levando em consideração seus significados em nível individual e social (Gil, 2008), possibilitando a investigação e compreensão de um fenômeno complexo.

Como instrumentos de coleta de dados utilizei entrevistas semiestruturadas (Triviños, 1987; Manzini, 1990;1991), pois essas favorecem a descrição dos fenômenos sociais, bem como a sua explicação e compreensão (Triviños, 1987). Estas, ao colocar o entrevistador enquanto o condutor da conversa e alguém que também vai gerar estímulos, torna a interação menos sujeita a riscos que envolvam os participantes desistirem de compartilhar quando se deparam com temas delicados (Triviños, 1987).

O convite aos participantes aconteceu através de um formulário on-line enviado ao público em geral e a pessoas específicas – sobre as quais já era do meu conhecimento que se enquadrariam nas características e circunstâncias buscadas no público-alvo. Esse formulário era composto por questões básicas baseadas nos critérios de inclusão e exclusão de participantes, com o intuito de encontrar e/ou confirmar pessoas de interesse para a pesquisa. Havia perguntas sobre nome, idade, vínculo com a UFS, relação com *e-games*, identidade de gênero e, o mais importante, sobre o desejo de contribuir com este estudo específico. Em caso de desejo positivo de contribuir, solicitava também alguns meios de contato (endereço de e-mail e número de celular preferencialmente conectado ao *WhatsApp*).

O roteiro que serviu de guia básico para as entrevistas focou em questões relacionadas ao tema da pesquisa. Contudo, não precisou ser obrigatoriamente seguido em uma ordem específica e foi adaptado com acréscimos de temas de interesse, que surgiram durante e após as próprias entrevistas, permitindo adaptações imediatas e acompanhamentos posteriores para cada participante. Desta forma, procurou-se manter o processo de interação organizado e consciente, mas também livre, sem condicionamento e pessoal (Manzini, 1990;1991). Segue quadro ilustrativo com as questões finais:

Quadro 1: *script* final de entrevista

PARTICIPANTE
Gostaria que você me dissesse seu nome, idade, de onde você é (estado/cidade) e onde mora (estado/cidade).
Como você se autodeclara em relação a raça/etnia?
Como você se autodeclara em relação a gênero e quais pronomes você utiliza?
Como você se autodeclara em relação a orientação sexual?
Você está em um relacionamento/Qual é o seu estado civil?
As pessoas ao seu redor (parceiro(s), amigos, familiares, colegas de universidade, colegas de trabalho, <i>etc.</i>) sabem como você se identifica em relação a gênero e sexualidade?
Se a resposta foi “sim”: como essa(a) pessoa(a) reagiu/reagiram a esta informação?
Você se considera socioeconomicamente vulnerável? Por que?
Você se considera independente financeiramente? Por que?
Você exerce alguma atividade remunerada (trabalho/emprego, bicos <i>etc.</i>) ou recebe algum tipo de auxílio econômico/financeiro (pensão, bolsa de estudos <i>etc.</i>)?
Qual é a sua situação em relação a habitação/moradia?
Você é a principal fonte de renda da sua família?
Se a resposta foi “não”: quem é/são?
Você tem filhos?
Se a resposta foi “sim”: De qual(ais) idade(s)? Elus moram com você e/ou dependem financeiramente (total ou parcialmente) de você?
Qual é o seu vínculo atual com a UFS?
E-GAMES E AVATARES
O que você faz pra se divertir?
Você gosta de jogos eletrônicos?
Quando e como começou o seu relacionamento com jogos eletrônicos?
Quais são os jogos eletrônicos você costumava jogar?
Qual é o seu relacionamento atual com jogos eletrônicos?
Quais são os jogos eletrônicos que você joga atualmente?
Qual(ais) era(m) o(s) seu(s) jogo(s) eletrônico(s) favorito(s)/o(s) que você mais jogava e por quê?
Qual(ais) é(são) o(s) seu(s) jogo(s) eletrônico(s) favorito(s)/o(s) que você mais joga e por quê?
Que(ais) suporte(s)/dispositivo(s) para jogos eletrônicos você utiliza?
Qual(ais) é(são) o(s) seu(s) suporte(s)/dispositivo(s) para jogos eletrônicos favorito(s)/qual(ais) você mais usa e por quê?
De que forma você mais joga, off-line ou on-line, e por quê?
Qual modo você mais joga (<i>solo/single</i> , <i>duo/twoplayer</i> , <i>co-op</i> ou <i>multiplayer</i>) e por quê?
Você joga com conhecidos?
Você joga com pessoas da UFS?
Ao jogar jogos eletrônicos em <i>duo/twoplayer</i> , <i>co-op</i> ou <i>multiplayer</i> , você usa <i>chat</i> e/ou <i>call</i> – fornecidos pelo próprio jogo ou não – para se comunicar com outros <i>gamers/players</i> e por quê?
É importante para você que os jogos eletrônicos permitam a interação entre os avatares do universo do jogo (outros <i>gamers/players</i> ou NPCs) e por quê?
Com que frequência (quantos dias por semana e quantas horas) você costuma jogar jogos eletrônicos?
Você diria que os jogos eletrônicos são sua principal fonte de entretenimento ou pelo menos uma das principais e por quê?
O que você sabe sobre <i>avatar e-games</i> ?
Qual é a sua opinião sobre esse tipo de jogo?
É importante para você que os jogos eletrônicos permitam a seleção e/ou customização de avatares e por quê?
Como você escolhe u <i>avatar</i> ?
Como é o seu processo de customização de <i>avatar</i> e quanto tempo, em média, você gasta com esse processo antes de iniciar um jogo?
Você melhora as customizações de <i>avatar</i> durante o jogo?
Quando as customizações de <i>avatar</i> precisam ser pagas, você ainda as utiliza?

Você está ciente das novas formas de customização de <i>avatar</i> ? Se a resposta for “sim”: qual a sua opinião sobre elas? Se a resposta for “não”: você já ouviu falar de customizações de <i>avatar</i> que agora se concentram na “desbinarização” dos avatares? Qual é a sua opinião sobre isso?
Qual é a sua relação com os avatares?
Em algum momento da sua vida, os avatares de sua escolha/criação se pareciam com você/você queria se parecer com eles e por quê? Conte-me mais sobre isso.
Você tem acompanhado as novidades envolvendo <i>e-games</i> (realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista, etc.)? Se a resposta for “sim”, o que você acha delas? Quais possibilidades você acha que elas podem trazer para <i>gamers/players</i> de gêneros dissidentes? Você já as testou ou gostaria de testar e por quê?
SUBJETIVIDADE ON/OFF-OFF/ON
Os experimentos on-line possibilitados pelos jogos eletrônicos impactaram a sua vida off-line? Por quê? Conte-me mais sobre isso.
Você acha que esse processo de construção e customização do <i>avatar</i> influenciou na sua compreensão de si mesmo como dissidente, ou o fato de ser dissidente influenciou no seu processo de construção e customização do <i>avatar</i> ? Por quê? Conte-me mais sobre isso.
Na sua opinião, quais são os impactos e possibilidades que a seleção e customização de avatares e a interação com outros universos, avatares e <i>gamers/players</i> nos jogos eletrônicos têm/trazem para pessoas de gêneros dissidentes? Por quê? Conte-me mais sobre isso.

Fonte: autoria própria

As perguntas do bloco “participante” da tabela abrangeram desde aspectos introdutórios – visto que informações básicas como nome, idade e autodeclaração de gênero haviam sido obtidas previamente através do formulário-convite – até aspectos essenciais para a compreensão do contexto de vulnerabilidades em que cada participante estava inserido. Essa compreensão seria importante pois o estudo trata de um tema sensível e tais vulnerabilidades poderiam influenciar diretamente a forma como os participantes responderiam aos grupos de perguntas seguintes. Já as respostas das perguntas dos blocos “*e-games* e avatares” e “subjetividade on/off-off/on” foram fundamentais para orientar a construção dos objetivos específicos da pesquisa.

Assim, o primeiro bloco possibilitou que eu situasse cada participante de maneira cuidadosa e pudesse ter uma leitura mais contextualizada de suas respostas posteriores ao analisá-las e o segundo e terceiro bloco possibilitaram que eu definisse os caminhos investigativos que guiarão tal análise.

Com o formulário-convite on-line citado anteriormente, 7 participantes aceitaram colaborar, mas 3 deles acabaram desistindo ao longo do processo – 2 por motivos pessoais e 1 parou de responder quando contatado – e 4 deles continuaram com a contribuição até o final da

pesquisa. Aqui, os remanescentes receberão nomes fictícios de 4 personagens presentes em alguns dos meus jogos favoritos quando criança: Fania (do jogo *Monkey Magic*); Aku (do jogo *Crash Bandicoot*); Toad (dos jogos *Super Mario Bros* e *Mario vs. Donkey Kong*); e Mokujin (do jogo *Tekken*):

(1) Fania, 19 anos, estudante de graduação em Cinema e Audiovisual, que se identifica como mulher trans e está envolvida⁴⁷ no mundo dos *e-games* desde que se lembra, jogando todos os dias, por muitas horas;

(2) Aku, 26 anos, mestrando em Psicologia, que está em processo de desidentificação em relação ao gênero e à sexualidade e que só começou a jogar *e-games* aos 8 ou 9 anos de idade – porque sua mãe não permitia o uso de dispositivos eletrônicos antes disso –, mas joga por muitas horas, todos os dias, desde então;

(3) Toad, 36, doutorando em Psicologia, que se identifica como homem trans e que hoje evita *e-games*, pois já passa muito tempo usando telas devido aos estudos e atividades laborais, mas costumava passar a infância, a adolescência e o início da vida adulta jogando com os seus irmãos por muitas horas, sempre que tinha a oportunidade;

(4) Mokujin, graduando em Dança, que se identifica como não-binário, começou a jogar *e-games* quando criança, mas tem jogado cada vez menos hoje em dia, por falta de tempo, pois atualmente equilibra uma rotina de estudo e trabalho muito ocupada.

As entrevistas foram realizadas em uma sala de estudos pertencente ao Programa de Pós-Graduação em Educação da UFS (PPGED-UFS), no *Campus* São Cristóvão, ou por meio de videochamadas pelo *Google Meet*. Todas aconteceram separadamente, em dias e horários previamente acordados entre pesquisadora e cada participante, e tiveram duração aproximada de 1 hora cada.

Inicialmente, não estava prevista a possibilidade de reuniões virtuais, mas essa acabou se tornando a alternativa mais viável para a maioria dos participantes. Isso ocorreu pela dificuldade de encontrar tempo para um encontro presencial em suas rotinas divididas entre

⁴⁷ Os pronomes escolhidos por cada participante enquanto aqueles sob os quais gostariam de ser referidos serão utilizados ao longo do texto.

estudos e trabalho; a proximidade do período de férias e, portanto, a ausência no *Campus* São Cristóvão; e até mesmo questões médicas que limitavam a possibilidade de reuniões presenciais.

Os registros desses encontros foram feitos por meio de um celular, através da utilização de um *software gratuito* para *Android* chamado Gravador de Som, e por meio de anotações feitas por mim (sob conhecimento prévio dos participantes). Apesar de não captar expressões faciais e corporais, gestos e outras minúcias visuais que podem ser de grande importância para a interpretação do que foi falado, a captação de áudio é um método menos intrusivo e, dessa maneira, garante um maior nível de conforto e confidencialidade ao participante (Gatti, 2005). Além disso, tais detalhes/minúcias mencionados puderam ser anotados por escrito, por mim. As transcrições das gravações de áudio dos encontros para texto escrito foram feitas com o auxílio de um *software freemium*⁴⁸ de transcrição automática que utiliza IA para converter arquivos de áudio e vídeo em texto chamado *Good Tape* e posteriormente revisadas por mim.

Também foram realizados alguns esclarecimentos e/ou dúvidas adicionais via transcrições de postagens no WhatsApp, com cada participante, como acompanhamento a partir de suas respostas às questões anteriores. Segue quadro ilustrativo com esses esclarecimentos e/ou dúvidas adicionais, para cada participante:

Quadro 2: acompanhamento de participante via *WhatsApp*

Fania	<p>O que você procura com o tratamento hormonal? Você considera intervenções cirúrgicas?</p> <p>Você falou muito sobre passabilidade cisgênera (cis)⁴⁹, gostaria de saber o que isso significa para você e por que é importante.</p> <p>Você pensa em fazer retificação (mudanças oficiais de nome e gênero)?</p>
-------	--

⁴⁸ Gratuito por tempo limitado de uso, exigindo pagamento posterior para uso continuado.

⁴⁹ Conceito utilizado para descrever a forma como uma pessoa dissidente de gênero é percebida socialmente como sendo cisgênera, baseado em normas sobre como deve ser uma mulher ou um homem, não se tratando apenas de aparência física, voz, estilos de roupas *etc*, mas também de comportamentos. Portanto, funciona como mais uma forma de acesso à cidadania de gênero e como um instrumento de controle que regula os corpos (Preciado, 2008; Butler, 2004).

	<p>Existe alguma disciplina no seu curso de graduação que discuta gênero? Existem ações para estudantes de gêneros dissidentes?</p> <p>Você participa de algum grupo LGBTQIA+⁵⁰ da UFS ou de alguma ação promovida por esses grupos para esse público na UFS?</p>
Aku	<p>Você falou sobre interação e alguns transtornos mentais. Você vê que suas perguntas sobre gênero têm alguma influência nisso ou vice-versa? Se sim, você pode comentar sobre isso?</p> <p>Você falou sobre não querer se ver no jogo e, por conta disso, customizar avatares que expressem seus desejos no sentido de atração. Você já customizou avatares que expressassem seu desejo em relação à sua própria imagem ou como você gostaria de se ver? Se sim, como foi?</p> <p>Não querer se ver nu <i>avatar</i> tem alguma relação com algum tipo de experiência disfórica? Se sim, você pode comentar sobre isso?</p> <p>Você pensa na possibilidade de fazer terapia hormonal? Você considera intervenções cirúrgicas?</p> <p>Você falou sobre não se sentir “não-binário o suficiente” e passabilidade cis. O que essas coisas significam para você e o quão importante são?</p> <p>Você falou sobre estar em um processo de desidentificação, mas mesmo assim, o processo de retificação (mudanças oficiais de nome e gênero) lhe interessa?</p> <p>Existe alguma disciplina no seu programa de pós-graduação que discuta gênero? Existem ações para estudantes de gêneros dissidentes?</p> <p>Você participa de algum grupo LGBTQIA+ da UFS ou de alguma ação promovida por esses grupos para esse público na UFS?</p>
	<p>Você ainda está em tratamento hormonal? Você considera intervenções cirúrgicas?</p>

⁵⁰ Sigla que representa Lésbicas, Gays, Bissexuais, Trans, Queer, Intersexo, Assexuais/Arromânticos/Agênero e mais

Toad	<p>Você falou sobre passabilidade cis, o que isso significa para você e o quão importante é?</p> <p>Você mencionou não ter voltado para a casa da sua família desde o início da terapia hormonal e que costuma usar a desculpa de que está gripada⁵¹ para responder às perguntas da sua avó sobre as mudanças em sua voz. Como é para você ter que omitir essa informação? Como é para você usar termos “femininus” consigo mesmo para poder se comunicar com a sua família?</p> <p>Você poderia falar um pouco mais sobre não se identificar com o termo “hétero” no que diz respeito à sua sexualidade, preferindo “flertar” com o termo “sapatão”?</p> <p>Você passou pelo processo de retificação (mudanças oficiais de nome e gênero)?</p> <p>Existe alguma disciplina no seu programa de pós-graduação que discuta gênero? Existem ações para estudantes de gêneros dissidentes?</p> <p>Você participa de algum grupo LGBTQIA+ da UFS ou de alguma ação promovida por esses grupos para esse público na UFS?</p>
Mokujin	<p>Você mencionou que está mais interessado em mudar o nome do que a aparência do seu <i>avatar</i>, quando joga <i>e-games</i>. Nesse sentido, você pensa em retificar (mudar oficialmente) o seu próprio nome?</p> <p>Você pensa em retificar (mudanças oficialmente) seu gênero?</p> <p>Você fez, está fazendo ou pensa na possibilidade de fazer terapia hormonal ou cirurgia?</p> <p>O que você entende por passabilidade cis e o quanto isso é importante para você?</p> <p>Existe alguma disciplina no seu curso de graduação que discuta gênero? Existem ações para estudantes de gêneros dissidentes?</p>

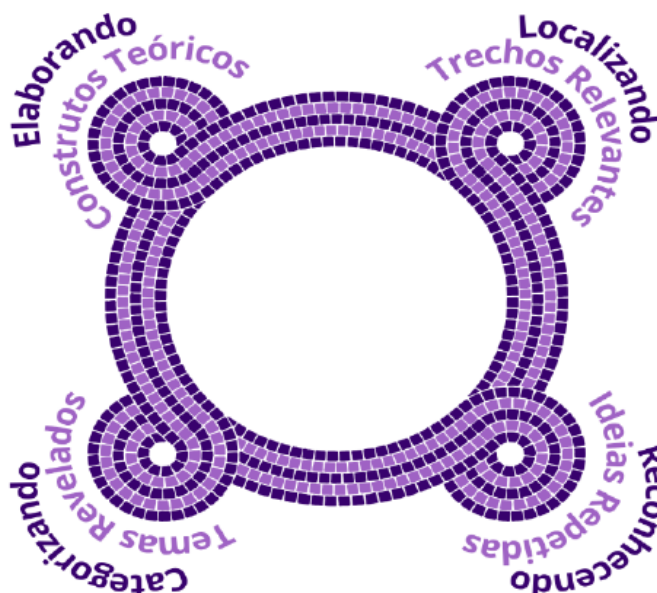
⁵¹ Toad optou pelo morfema flexional de gênero -a, gramatical e socialmente ligado ao feminino (gripada). Por isso, ele também optou por se descrever com outras palavras no feminino, ao narrar uma ligação telefônica com a avó – que pelo menos até o momento da entrevista, não sabia da sua transição de gênero e ainda o tratava no feminino.

	Você participa de algum grupo LGBTQIA+ da UFS ou de alguma ação promovida por esses grupos para esse público na UFS?
--	--

Fonte: autoria própria

Para a análise dos dados coletados sigio as perspectivas do Entrelace Analítico (Boa Sorte *et al*, 2023), aplicando os quatro movimentos de ir e vir que entende que essa trajetória não é linear e, portanto, flui como metodologia: localizando trechos relevantes; reconhecendo ideias repetidas; categorizando temas revelados; e elaborando construtos teóricos.

Figura 1: representação imagética do Entrelace Analítico (Boa Sorte *et al.*, 2023)



Fonte: (Boa Sorte *et al.*, 2023)

No momento da análise e interpretação dos dados por meio do Entrelace Analítico (Boa Sorte *et al*, 2023), segui os quatro movimentos, previstos na metodologia e mencionados/ilustrados anteriormente, sem o auxílio de nenhum *software* além do Word⁵². Embora seja possível utilizar tanto *softwares* especificamente voltados para a análise de dados

⁵² Processador de texto parte do pacote da *Office* da *Microsoft*.

quanto alguns *chatbots*⁵³ que utilizam Inteligência Artificial (IA) generativa⁵⁴ para navegar por esses três primeiros movimentos, optei por fazer isso de maneira desplugada. A seguir, usarei exemplos retirados do meu próprio processo de análise de dados para ilustrar como ocorreu cada movimento analítico de entrelaçamento.

Inicialmente, os dois primeiros movimentos (localizando trechos relevantes e reconhecendo ideias repetidas) foram realizados com dados individuais de cada participante, separadamente. Seguem quadros ilustrativos com alguns exemplos:

Quadro 3-6: trechos relevantes localizados e ideias repetidas reconhecidas⁵⁵

TRECHOS RELEVANTES – FANIA	IDEIAS REPETIDAS – FANIA
<p>TRECHO 1: “Eu acho que quando eu tentar <u>ter a liberdade de eu conseguir performar da forma que eu quero aparecer pro mundo e, tipo, entrar no processo de terapia hormonal, eu acho que eu vou ficar um pouco mais segura em relação a isso.</u>”</p> <p>TRECHO 2: “Eu <u>atualmente não considero passável, mas é algo que eu quero chegar.</u>”</p>	Desejo de alcançar passabilidade cis
<p>TRECHO 1: “É um processo que eu já penso, tipo “caramba, há um tempo atrás eu fazia isso <u>inconscientemente</u>”. Eu criava tais coisas <u>específicas que hoje em dia fazem sentido o porquê eu optaria por isso.</u>”</p> <p>TRECHO 2: “É até curioso, porque tipo... É suspeito eu falar sobre isso, sabe? Porque <u>eu acho que retroativamente falando, muitos pontos do meu gênero também vieram com os jogos eletrônicos, sabe?!</u>”</p>	Como o processo de customização de <i>avatar</i> a ajudou a se reconhecer enquanto mulher trans

Fonte: autoria própria

TRECHOS RELEVANTES – AKU	IDEIAS REPETIDAS – AKU
<p>TRECHO 1: “Eu sei que <u>essa leitura de homem também está presente. Não é só confusão. Não é só androginia</u> que as pessoas projetam em mim. Mas isso é algo que não me incomoda.”</p>	Imposição familiar de um ideal de masculinidade VS percepção própria e

⁵³ *Softwares* projetados para conversar com os usuários, simulando um diálogo entre humanos.

⁵⁴ IA é, resumidamente, a capacidade que máquinas podem ter de realizar tarefas como um simulacro da inteligência humana. IA Generativa é um tipo de IA que cria novos conteúdos, como textos e imagens, a partir de padrões aprendidos em dados.

⁵⁵ As áreas destacadas por sublinhamento referem-se às partes específicas de cada seção de trechos relevantes relacionadas a cada seção de ideias repetidas.

TRECHO 2: “Quando eu tô em casa, eu uso simplesmente uma bermuda e uma camisa e eu não tenho nenhum problema com minha barba, meu cabelo, minha voz <i>etc.</i> Então, <u>eu reconheço que em boa parte do meu dia e da minha vida, as pessoas simplesmente me olham como um homem também.</u> ”	reprodução voluntária de um ideal de masculinidade
<p>TRECHO 1: “<u>Eu não consigo nem imaginar me representar dentro de um jogo e aí ver aquele simulacro de mim agindo e sendo sei lá o quê. Não. Eu preciso romper totalmente o vínculo. Eu preciso criar alguma coisa que eu não sou. Eu preciso navegar em um lugar onde eu não tô. Eu preciso realmente me distanciar.</u>”</p> <p>TRECHO 2: “<u>Então, o videogame é exatamente o momento em que eu tenho como me desligar. Eu tenho como sair do meu corpo, eu tenho como fingir que eu não existo, que a minha vida não existe. Então, eu não posso ter alguma coisa que me lembre, que me remeta a mim lá dentro. Porque, senão, eu saio. Porque, senão, tem um desencaixo.</u>”</p>	Desconexão proposital com avatares enquanto representação própria

Fonte: autoria própria

TRECHOS RELEVANTES – TOAD	IDEIAS REPETIDAS – TOAD
<p>TRECHO 1: “Pra você ter uma ideia, <u>eu vestia as roupas do meu irmão.</u> Meu pai, ele tinha uma questão comigo de não querer comprar roupa pra mim, porque eu não vestia. Então é meio que “ah, as roupas que eu compro pra você, você não veste”. Eu vestia sempre as do meu irmão.”</p> <p>TRECHO 2: “<u>Antes de eu começar a fazer terapia hormonal, eu usava aquele aplicativo FaceApp [...] e aí todas as minhas fotos eu ficava super modificando. É claro eu não tô nem parecido com o que tava ali, né? [...] Mas ali era como se eu criasse uma realidade alternativa. Eu falava “porra, que massa!”</u>”</p>	Performance de gênero ligado ao ideal do masculino
<p>TRECHO 1: “Então, isso aparecia também no vídeo game. Isso aparecia. Não era uma questão pra mim. Assim, <u>eu não pensava, era meio que automático. Era só ir lá e fazer. Escolher o que eu me identificava e eram essas figuras masculinas.</u>”</p> <p>TRECHO 2: “Assim, sim. <u>A construção que eu fazia era sempre masculina.</u> Eu lembro muito, assim.”</p>	Livre seleção de avatares e customizações “masculinas”

Fonte: autoria própria

TRECHOS RELEVANTES – MOKUJIN	IDEIAS REPETIDAS – MOKUJIN
<p>TRECHO 1: “<u>Eu não acho que eu mudei muito, assim, de criança pra cá, no quesito estilo e tal. Eu sempre gostei dos mesmos estilos de roupas e do mesmo estilo de cabelo.</u>”</p> <p>TRECHO 2: “<u>Assim, a diferença é que quando você é criança, você realmente é condicionado, né? Você não tem total liberdade pra fazer algumas coisas. Então, a partir da adolescência, eu tive muito mais liberdade.</u>”</p>	Expressão de gênero
<p>TRECHO 1: “<u>Porque a aparência, realmente... Assim, fica uma <i>aparência sempre mais</i> andrógina dos meus avatares. Porque é, realmente, o jeito que eu acho mais legal. Que eu mais me identifico.</u>”</p> <p>TRECHO 2: “<u>Eu costumo deixar o <i>avatar</i> muito parecido comigo, assim, sabe?</u>”</p>	Customizações baseadas em sua própria aparência física andrógina

Fonte: autoria própria

Depois disso, repeti o segundo movimento (reconhecendo ideias repetidas), agora com os dados coletivos de todos os participantes – com base no resultado desse mesmo segundo movimento quando com os dados individuais –, para criar a macro lista de ideias repetidas. Seguem quadros ilustrativos com alguns exemplos:

Quadro 7-8: macro lista de ideias repetidas reconhecidas

PARTICIPANTES	TRECHOS RELEVANTES	IDEIAS REPETIDAS
Fania	<p>TRECHO 1: “Eu acho que quando eu tentar <u>ter a liberdade de eu conseguir performar da forma que eu quero aparecer pro mundo e, tipo, entrar no processo de terapia hormonal, eu acho que eu vou ficar um pouco mais segura em relação a isso.</u>”</p> <p>TRECHO 2: “Eu <u>atualmente não considero passável, mas é algo que eu quero chegar.</u>”</p>	
Aku	<p>TRECHO 1: “Eu sei que <u>essa leitura de homem também está presente. Não é só confusão. Não é só androginia</u> que as pessoas projetam em mim. Mas isso é algo que não me incomoda.”</p> <p>TRECHO 2: “Quando eu tô em casa, eu uso simplesmente uma bermuda e uma camisa e eu não tenho nenhum problema com minha barba, meu cabelo, minha voz <i>etc.</i> Então, <u>eu reconheço que em boa parte do meu dia e da minha vida, as pessoas simplesmente me olham como um homem também.</u>”</p>	
Toad	<p>TRECHO 1: “Pra você ter uma ideia, <u>eu vestia as roupas do meu irmão.</u> Meu pai, ele tinha uma questão comigo de não querer comprar roupa pra mim, porque eu não vestia. Então é meio que “ah, as roupas que eu compro pra você, você não veste”. Eu vestia sempre as do meu irmão.”</p> <p>TRECHO 2: “<u>Antes de eu começar a fazer terapia hormonal, eu usava aquele aplicativo FaceApp [...]</u> e aí todas as minhas fotos eu ficava super modificando. É claro eu não tô nem parecido com o que tava ali, né? [...] Mas ali era como se eu criasse uma realidade alternativa. Eu falava “<u>porra, que massa!</u>””</p>	Performances dissidentes e performances normativas
Mokujin	<p>TRECHO 1: “<u>Eu não acho que eu mudei muito, assim, de criança pra cá, no quesito estilo e tal. Eu sempre gostei dos mesmos estilos de roupas e do mesmo estilo de cabelo.</u>”</p> <p>TRECHO 2: “Assim, <u>a diferença é que quando você é criança, você realmente é condicionado, né? Você não tem total liberdade pra fazer algumas coisas. Então, a partir da adolescência, eu tive muito mais liberdade.</u>”</p>	

Fonte: autoria própria

PARTICIPANTES	TRECHOS RELEVANTES	IDEIAS REPETIDAS
Fania	<p>TRECHO 1: “É um processo que eu já penso, tipo <u>“caramba, há um tempo atrás eu fazia isso inconscientemente”</u>. Eu criava tais coisas <u>específicas que hoje em dia fazem sentido o porquê eu optaria por isso.</u>”</p> <p>TRECHO 2: “É até curioso, porque tipo... É suspeito eu falar sobre isso, sabe? Porque <u>eu acho que retroativamente falando, muitos pontos do meu gênero também vieram com os jogos eletrônicos, sabe?!“</u></p>	<p>Processo de seleção e customização de <i>avatar</i></p>
Aku	<p>TRECHO 1: “<u>Eu não consigo nem imaginar me representar dentro de um jogo e aí ver aquele simulacro de mim agindo e sendo sei lá o quê. Não. Eu preciso romper totalmente o vínculo. Eu preciso criar alguma coisa que eu não sou. Eu preciso navegar em um lugar onde eu não tô. Eu preciso realmente me distanciar.</u>”</p> <p>TRECHO 2: “Então, <u>o videogame é exatamente o momento em que eu tenho como me desligar. Eu tenho como sair do meu corpo, eu tenho como fingir que eu não existo, que a minha vida não existe. Então, eu não posso ter alguma coisa que me lembre, que me remeta a mim lá dentro. Porque, senão, eu saio. Porque, senão, tem um desencaixo.</u>”</p>	
Toad	<p>TRECHO 1: “Então, isso aparecia também no vídeo game. Isso aparecia. Não era uma questão pra mim. Assim, <u>eu não pensava, era meio que automático. Era só ir lá e fazer. Escolher o que eu me identificava e eram essas figuras masculinas.</u>”</p> <p>TRECHO 2: “Assim, sim. A construção que eu fazia era sempre masculina. Eu lembro muito, assim.”</p>	
Mokujin	<p>TRECHO 1: “Porque a aparência, realmente... Assim, fica uma <u>aparência sempre mais andrógina dos meus avatares. Porque é, realmente, o jeito que eu acho mais legal. Que eu mais me identifico.</u>”</p> <p>TRECHO 2: “<u>Eu costumo deixar o <i>avatar</i> muito parecido comigo, assim, sabe?”</u></p>	

Fonte: autoria própria

Só após a criação da macrolista mencionada foi possível passar ao terceiro movimento (categorizando temas revelados), que como implica a utilização da lista como base, é realizado com os dados coletivos. Segue quadro ilustrativo com alguns exemplos:

Quadro 9: temas revelados categorizados

IDEIAS REPETIDAS – TODUS US PARTICIPANTES (Fania, Aku, Toad e Mokujin)	TEMAS REVELADOS – TODUS US PARTICIPANTES (Fania, Aku, Toad e Mokujin)
Performances dissidentes e performances normativas	Dissidências nas expressões de gênero e sexualidade
Processo de seleção e customização de <i>avatar</i>	<i>E-games</i> e os processos de seleção e/ou customização de avatares para <i>gamers/players</i> dissidentes

Fonte: autoria própria

Cheguei então ao último movimento (elaborando construtos teóricos) que se baseia no agrupamento dos temas revelados e na sua organização em construtos teóricos que, posteriormente, deram origem às narrativas teóricas que podem ser visualizadas na seção de análise deste texto. Segue quadro ilustrativo com alguns exemplos:

Quadro 10: construtos teóricos elaborados

TEMAS REVELADOS – TODUS US PARTICIPANTES (Fania, Aku, Toad e Mokujin)	CONSTRUTOS TEÓRICOS – TODUS US PARTICIPANTES (Fania, Aku, Toad e Mokujin)
Dissidências nas expressões de gênero e sexualidade	On-line e off-line enquanto espaços interconectados de subjetivações
<i>E-games</i> e os processos de seleção e/ou customização de avatares para <i>gamers/players</i> dissidentes	<i>Avatar e-games</i> enquanto interfaces para a elaboração de corporeidades dissidentes

Fonte: autoria própria

Seguindo esse caminho e tendo sempre em mente a orientação dos objetivos, consegui alcançar resultados que poderão contribuir com possíveis compreensões acadêmicas, científicas e sociais do fenômeno explorado. Esses resultados também podem ser vistos na sua respectiva seção deste texto.

Adicionalmente, espera-se também que o envolvimento neste processo possa proporcionar crescimento nas vidas do participante e do pesquisador (Gatti, 2005), ampliando sus horizontes de forma racional e emocional em relação ao tema estudado, bem como outros que possam surgir durante a participação.

Em resumo, a pesquisa se desenvolveu em 21 etapas. São elas:

(1) iniciei o levantamento bibliográfico e a revisão de literatura, que terá continuidade ao longo de toda a pesquisa;

(2) submeti o projeto para avaliação da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP) por meio do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Sergipe (CEP-UFS), no site Plataforma Brasil⁵⁶;

(3) após aprovação da comissão e do comitê⁵⁷, convidei os participantes, por meio de um formulário on-line (com questionário de informações básicas no *Google Forms*) que foi amplamente distribuído ao público em geral via e-mail e/ou WhatsApp (com auxílio de programas de pós-graduação, departamentos de graduação e colegiados, diretórios e centros acadêmicos, movimentos estudantis e coletivos LGBTQIA+⁵⁸ locais, grupos de jogadores e equipes de *e-sports* locais – pois todos já têm acesso a uma quantidade significativa de endereços de e-mail/números de celulares armazenados) e também para pessoas sobre as quais eu já tinha o conhecimento prévio de que poderiam ser incluídas como participantes, caso quisessem;

(4) analisei os formulários preenchidos e selecionei quem efetivamente se enquadrava como participante, com base nos critérios de inclusão e exclusão desta pesquisa (estudante da UFS – seja graduação ou pós-graduação –, maior de 18 anos, não cis, adepto a e-games);

(5) entrei em contato com os selecionados para que, após maiores esclarecimentos de possíveis dúvidas (apenas quanto à participação, com o intuito de não revelar muito sobre a pesquisa e condicionar os depoimentos da entrevista), houvesse a confirmação do desejo de participação e a assinatura e entrega dos documentos necessários (como o Termo de Autorização e Existência de Infraestrutura, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, o Termo de Autorização para Uso de Imagem e Depoimento, o Termo de Compromisso para Uso de Dados e o Termo de Compromisso e Confidencialidade) para formalizar esta

⁵⁶ Número do Código de Apresentação de Avaliação Ética (CAAE): 75801523.2.0000.5546.

⁵⁷ Número do parecer de aprovação de submissão: 6.594.677.

⁵⁸ Sigla que representa Lésbicas, Gays, Bissexuais, Trans, Queer, Intersexo, Assexuais/Arromânticos/Agênero e mais.

colaboração, seguindo rigorosamente os critérios éticos estabelecidos pela legislação vigente que regulamenta pesquisas envolvendo seres humanos;

(6) combinei (junto com os participantes) datas e horários para cada entrevista e as realizamos separadamente;

(7) transcrevi e revisei a transcrição do áudio de cada entrevista;

(8) verifiquei as transcrições com os participantes;

(9) defini os objetivos específicos;

(10) comecei a analisar e interpretar os dados colhidos, de acordo com o objetivo geral anterior e os novos objetivos específicos definidos;

(11) passei pelo exame de qualificação e fui aprovada;

(12) elaborei e enviei o relatório parcial ao CEP-UFS, o qual foi aprovado;

(13) considerei os pontos levantados pelos membros da comissão avaliadora, durante o exame de qualificação;

(14) continuei e finalizei a análise e interpretação dos dados coletados, de acordo com o objetivo geral e os específicos;

(15) cheguei aos resultados, conclusões e considerações finais;

(16) encerrei e revisei o texto final;

(17) compartilhei o texto final revisado com os participantes.

(19) considerei os pontos levantados pelos membros da comissão avaliadora, durante a defesa;

(20) elaborei e enviei o relatório final ao CEP-UFS, o qual foi aprovado⁵⁹;

(21) submeti a dissertação aprovada ao repositório institucional do PPGED-UFS e da UFS;

Este texto final foi divulgado, primeiramente, aos orientadores e participantes da pesquisa; em seguida, aos presentes durante a banca de defesa (como membros da comissão avaliadora ou como público) e à instituição onde foi realizada (PPGED-UFS e UFS). Depois, será também divulgado através de publicações e apresentações orais, pois acredito firmemente que é partilhando que nos tornamos mais fortes. Por fim, se faz importante mencionar que tal pesquisa, a partir do seu segundo ano, passou a ser desenvolvida com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

⁵⁹ Número do parecer de aprovação de relatório final: 7.823.814.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Tecnologias do entretenimento e acessos

Atualmente, temos a possibilidade de vivenciar imersões no âmbito do cinema, televisão, esportes, música, teatro e dança através de *streamings*⁶⁰; literatura, por meio de *e-books*⁶¹ e *audiobooks*⁶²; exposições de artes, por meio de museus virtuais; e, principalmente, jogos, por meio de *e-games*, sem precisar deixar o conforto das nossas casas. Tudo isso pode ser feito utilizando somente um dispositivo eletrônico facilitador – como por exemplo, smartphone, smart TV, desktop, notebook, tablet, videogame *etc.* – e, muitas das vezes, de forma gratuita ou com o pagamento de um valor muito menor do que seria pago para ter acesso à essas formas de entretenimento no espaço físico destinado a recebê-las.

Apesar da pesquisa TIC Domicílios 2024, realizada pelo CGI.br do CETIC.br, contabilizar que aproximadamente 15 milhões de domicílios que ainda não têm acesso à Internet – seja por questões financeiras ou até mesmo por falta de rede em zonas rurais –, 85% das residências urbanas no Brasil possuem conexão (CETIC, 2024).

O levantamento realizado pela *We Are Social*, em 2024, mostra que embora o Brasil não lidere enquanto o país com maior número de conexões em comparação com o número total de habitantes, ele ocupa a 2ª posição mundial no que diz respeito ao tempo médio diário de uso da Internet. Esse tempo médio é de aproximadamente 9 horas e 13 minutos por dia e elas são distribuídas em aproximadamente 5 horas e 19 minutos via dispositivos como smartphones e 3 horas e 54 minutos via dispositivos como notebooks, tablets e desktops. Nesse sentido, se compararmos esse tempo com as 8 horas médias de sono recomendadas por noite para ser humano com idade entre 17 e 64 anos⁶³, nota-se um excesso de 1 hora e 13 minutos dedicados

⁶⁰ Tecnologia que permite a transmissão de dados, como multimídias, através da *internet* sem a necessidade de *download* e/ou *upload*.

⁶¹ Livro em formato digital (que possuem a sua versão física ou não), que pode ser lido através de equipamentos eletrônicos.

⁶² Livro em formato de gravação falada/contação/narração que pode ser ouvido através de equipamentos eletrônicos.

⁶³ Essa recomendação é feita pela Organização Mundial de Saúde (OMS), em alinhamento com outras entidades como a *National Sleep Foundation* (<https://www.sleepfoundation.org/how-sleep-works/how-much-sleep-do-we-really-need>) e a *American Academy of Sleep Medicine* (<https://aasm.org/seven-or-more-hours-of-sleep-per-night-a-health-necessity-for-adults/>).

à conexão digital. Isso significa que aproximadamente 57,6% do tempo em que nós, brasileiros, estamos acordados, é passado on-line (We Are Social, 2024).

De acordo com a *McAfee*, no seu estudo realizado em 2022 sobre famílias conectadas no Brasil, este é país onde a exposição a dispositivos eletrônicos acontece mais precocemente. O estudo lista a faixa etária de até os 6 anos como as idades de iniciação a esta exposição e menciona que, dos 9 aos 17 anos, 95% das crianças e dos adolescentes já estão utilizando tais dispositivos diariamente e sem supervisão (McAfee, 2022).

Segundo a pesquisa TIC Domicílios 2024, a porcentagem de utilização de dispositivos eletrônicos com conexão com a Internet vai variando entre as fases da vida, sendo de: 62% na faixa etária dos adolescentes e jovens adultos entre 16 e 24 anos; 76, 69 e 57% na dos adultos entre 25 e 34, 35 e 44 e 45 e 59 anos, respectivamente; e 32% na dos idosos com mais de 60 anos. Portanto, na adultez, podemos observar o maior número de pessoas on-line (CETIC.br).

Durante o período de uso, ele se divide entre diferentes plataformas como as de pesquisa e estudo (como *Google* e *Duolingo*); as de notícias (como jornais on-line); as de transações financeiras (como *e-banks*); as de correio eletrônico (como *G-mail*); as de serviço de transporte e/ou *delivery* (como *Uber*, *Moovit* e *Ifood*); as de compras on-line (como *Shopee*, *Amazon* e *Shein*); as de *chats* e redes sociais (como *Discord*, *WhatsApp*, *Instagram*, *X* (antigo *Twitter*) e *TikTok*); as de criação e compartilhamento de conteúdo textual e audiovisual (como *Wattpad*, *Reddit* e *YouTube*); as de *streaming* (como *Spotify* e *Netflix*); e as de jogos eletrônicos on-line (*e-games*).

De acordo com os dados da Pesquisa Game Brasil de 2025 (PGB 2025), 82,8% da população adulta do país é adepta à jogos eletrônicos e essa é uma das maiores formas de entretenimento desse público, apesar da maioria se considerar apenas *gamer/player* casual. Tal público é dividido entre gerações e tem entre a *Z/zoomers* e a *Y/millennials* o maior número de consumidores (Sioux Group *et al.*, 2025).

Ainda segundo a PGB 2025, os brasileiros 18+ passam de 8 a 20 horas, por semana, jogando. Esse número contabiliza de aproximadamente 1 hora e 15 minutos a 3 horas por dia, todos os dias. Além disso, é importante levar em consideração que existem aqueles que jogam

por mais ou menos tempo e, muitos, quando não estão jogando, estão consumindo conteúdos e/ou produtos de/sobre *e-games* (Sioux Group *et al.*, 2025).

3.2 E-games

Dentre todas as vertentes de indústria tão vasta quanto a do entretenimento tecnológico, a dos *e-games* é a que mais cresce, se adapta, amadurece e conquista legitimidade enquanto força global. Como tal, se tornou também a mais lucrativa, superando até as mega indústrias anteriores, como a musical e cinematográfica. A indústria dos *e-games* conta com um grande número empresas desenvolvedoras de *softwares*, criadoras de *hardwares*, publicadoras e distribuidoras que estão constantemente pensando em maneiras de aprimorar a experiência dos *gamers/players* (sejam elus *newbie/noob*⁶⁴, intermediário, avançado, amador/casual ou *pro*⁶⁵), com a promessa de torná-la mais pessoal e proveitosa para elus.

Essa entidade proeminente, que teve seus primórdios na década de 60 produzindo conteúdos e produtos voltados principalmente para o público de infante juvenil, tipicamente homem cisgênero (cis) e heterossexual (het) (embora tenha atingido involuntariamente outras faixas etárias, gêneros e sexualidades) e não PcD⁶⁶, desde então se modernizou e conscientizou. Essa mudança, em alguns casos, foi compulsoriamente impulsionada apenas pelo desejo de aumentar os lucros e melhorar a imagem e não por abordar as questões que necessitavam de reavaliação. Dos anos 2000 pra cá, a mega indústria dos *e-games* tem pensado cada vez mais na inclusão do público adulto e idoso, de mulheres cis, pessoas LGBTQIA+ e PcD, tornando os jogos eletrônicos um pouco mais acessíveis – com um longo caminho a percorrer, pois ainda se observam poucas diretrizes nesse sentido (Cheiran, 2013) – e bem mais inclusivos – de acordo a PGB 2025, o público diverso não mais se interessa por jogos que não foram feitos pensando nelus (Sioux Group *et al.*, 2025).

A adesão a essa versão repaginada foi tamanha que a popularização de alguns *e-games* fez com que eles passassem ser classificados também como *e-sports*, tendo us *pro-players* integrando equipes que disputam por grandes premiações, monetárias e de reconhecimento, em competições que variam de âmbito regional a mundial. Algumas dessas equipes fazem parte de

⁶⁴ Em tradução livre e situada para o PT-BR, *gamer/player* iniciante

⁶⁵ Em tradução livre e situada para o PT-BR, *gamer/player* profissional.

⁶⁶ Sigla para “pessoa com deficiência”.

conglomerados de aquisições realizadas por nomes já muito famosos no meio esportivo, como é o caso do Clube de Regatas do Flamengo (que possui um time de futebol, basquete e, mais recentemente, de *LoL*) e o Sport Club Corinthians Paulista (que possui um time de futebol, basquete e, mais recentemente, de *Free Fire*), no Brasil. Assim como nos outros esportes, os clubes investem na formação de suas equipes trazendo para o país, ou para os estados onde estão localizadas as suas sedes e os seus Centros de Treinamento (CT), *novus gamers/players* internacionais e/ou interestaduais normalmente descobertos por olheiros. Além disso, realizam treinamentos intensos, pagam salários milionários aos grandes sucessos e até se intentam receber incentivos do governo federal brasileiro⁶⁷.

As competições de *e-sports* geralmente ocorrem anualmente e contam com a presença de fãs/torcedorus tanto presencialmente quanto via *streaming*. Como é o caso da Liga das Américas – Conferência Sul (antigo Campeonato Brasileiro de *LoL* ou, até mesmo, *CBLLoL*), que no *split* 1⁶⁸ da sua edição de 2024 (que ocorreu de janeiro a abril), teve uma média de 171 mil telespectadorus durante as mais de 145 horas de transmissão ao vivo, totalizando quase 25 milhões de horas assistidas e alcançando na sua partida final a maior audiência da história do campeonato, segundo a *e-sports charts*⁶⁹. Outros, como o *Free Fire World Series* Brasil que é organizado pela Liga Brasileira de *Free Fire* e o campeonato de *FIFA* que é organizado pela Liga Nacional de Futebol Eletrônico, também são torneios consolidados com grande número de participantes, fãs/torcedorus e telespectadorus, sendo inclusive televisionados por redes de TV aberta no país.

Além de fazerem parte de equipes enquanto *pro-players*, muitos também passam a transmitir (ao vivo ou não) suas partidas de treinamentos ou de *hobby* via plataformas de *streaming* monetizadas. *Gamers/players* amadorus/casuais também participam dessa prática, o que acaba por torná-lus famosos nesse nicho e, conseqüentemente, financeiramente recompensados. Portanto, essa mega indústria transformou-se em extremamente lucrativa não apenas para as empresas responsáveis por ela, mas também para os consumidorus (*streamers*⁷⁰,

⁶⁷ Atualmente, atletas de *e-sports* no Brasil não recebem incentivos financeiros diretos do governo federal, como bolsas semelhantes às oferecidas a esportistas olímpicos. No entanto, o setor avança com o Marco Legal dos *Games* (2024), que concede incentivos fiscais à indústria de jogos. Além disso, um projeto de lei em tramitação (PL 6.118/2023) propõe destinar parte da arrecadação das loterias federais à Confederação Brasileira de *Games* e *E-sports* (CBGE), o que poderá viabilizar apoio a tais atletas no futuro. Enquanto isso, ações pontuais de estatais e algumas iniciativas estaduais oferecem apoio limitado.

⁶⁸ Primeira etapa do *CBLLoL*.

⁶⁹ Serviço on-line analítico que fornece métricas sobre e para transmissões e-sportivas.

⁷⁰ Pessoa que faz *streaming*, profissional ou não.

pro-players, técnicos, clubes *etc.*) que fizeram do ato de jogar, uma carreira. Dessa forma, podemos concluir que os jogos eletrônicos evoluíram para algo muito além do mero entretenimento e hoje são ferramentas com novas aplicabilidades empregatícias formais e informais

Em se tratando de tipos de *e-games*, existem muitos. No quadro 11 é possível ver alguns dos exemplos:

Quadro 11: tipos de *e-games*, suas descrições e exemplos.

Tipo de <i>e-game</i>	Descrição	Exemplos
<i>Massive Multiplayer Online (MMO)</i> .	Gênero onde <i>gamers/players</i> assumem o controle de uma personagem e iniciam jornadas que são jogadas por vários <i>gamers/players</i> simultaneamente e envolvem exploração e enfrentamento.	<i>Guild Wars</i> .
<i>Role Playing Game (RPG)</i> .	Gênero onde <i>gamers/players</i> assumem o controle de uma ou mais personagens e se envolvem em uma jornada com algum objetivo.	<i>Final Fantasy</i> .
<i>Real Time Strategy (RTS)</i> .	Gênero onde <i>gamers/players</i> comandam várias unidades de um exército ao mesmo tempo, precisando administrar recursos e posicionar suas tropas para vencer u(s) adversário(s).	<i>Stormgate</i> .
<i>Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)</i> .	Subgênero derivado do <i>MMO</i> e do <i>RPG</i> .	<i>The Elder Scrolls: Online</i> .
<i>Battle Royale</i> .	Gênero onde uma grande quantidade de <i>gamers/players</i> entram num mapa para coletar itens e disputar com outros <i>gamers/players</i> .	<i>PUBG: Battlegrounds</i> .
<i>Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)</i> .	Subgênero derivado do <i>RTS</i> .	<i>Brawl Stars</i> .
<i>First-Person Shooters (FPS)/Player Versus Players (PVP)</i> .	Gênero onde <i>gamers/players</i> têm a experiência de estar no ambiente, por conta do posicionamento da câmera enquanto ponto de vista do avatar, com objetivo de abater os adversários com o uso de armas.	<i>Apex Legends</i> .

<i>First-Person (FPA)/Player Environment (PVE).</i>	<i>Adventure Versus</i>	Gênero onde <i>gamers/players</i> têm a experiência de estar no ambiente, por conta do posicionamento da câmera enquanto ponto de vista do avatar, com objetivo de explorar o cenário.	<i>Fallout.</i>
<i>Sandbox.</i>		Gênero onde <i>gamers/players</i> podem explorar e modificar completamente o mundo onde se encontram.	<i>Terraria.</i>
<i>Action-Adventure.</i>		Gênero onde a história e o que pode se desencadear nela dependem muito dos movimentos dos <i>gamers/players</i> enquanto personagens do jogo.	<i>Assassin's Creed.</i>
<i>Point-and-click.</i>		Subgênero dos jogos de <i>action-adventure</i> em que a principal forma de interação do <i>gamer/player</i> com o mundo do jogo é clicar pela imagem para mover o avatar, coletar itens, investigar ambientes <i>etc.</i>	<i>The Secret of Monkey Island.</i>
<i>Visual Novel.</i>		Gênero de jogo altamente focado em narrativa, personagens e diálogos, geralmente com pouca ou nenhuma ação direta, tendo a jogabilidade baseada em ler textos e tomar decisões que afetam o rumo da história.	<i>Our Life: Beginnings & Always</i>
<i>Dating.</i>		Subgênero de <i>visual novel</i> onde o foco principal é construir relacionamentos românticos com personagens (outros avatares jogáveis, <i>NPCs etc.</i>) dentro do jogo.	<i>Hatoful Boyfriend</i>
<i>Cards.</i>		Gênero que simula jogos que utilizam <i>decks</i> de cartas/baralhos.	<i>Cross Duel Yu-Gi-Oh!.</i>
<i>Fighting.</i>		Gênero que simula lutas que são, usualmente, artes marciais.	<i>Street Fighter.</i>
<i>Desporto.</i>		Gênero que simula esportes.	<i>UFC.</i>
<i>Simulators.</i>		Gênero que simula a realidade off-line.	<i>inZOI.</i>

Fonte: autoria própria.

No que diz respeito à gama de dispositivos eletrônicos que possibilitam essa atividade, a lista se expande ainda mais e, além dos já citados anteriormente (como smartphones, computadores, notebooks e tablets), também é possível utilizar consoles de mesa (como

Playstation e *Xbox*) e/ou portáteis (como *Nintendo Switch* e *PlayStation Portal*). Estes, conforme a PGB 2025, apesar de ocuparem a 2ª posição no ranking de preferência, abrangem menos pessoas, pois têm preços muito elevados e funcionalidades limitadas. Assim, abrem espaço para que smartphones ganhem mais adeptos e liderem o ranking, seguidos por computadores e notebooks, em 3ª posição. Os tablets, apesar de utilizados, têm um número menos expressivo de adeptos (Sioux Group *et al.*, 2025).

Os *e-games* mais jogados entre os brasileiros 18+ variam bastante, mas alguns dos mais populares são: *FreeFire*, *Valorant* e *Fortnite (Battle Royale)*; *Minecraft* e *Roblox (Sandbox)*; *Counter-Strike* e *Call of Duty (FPS)*; *LoL* e *Dota (MOBA)*; *Mortal Kombat (Fighting)*; *GenShin Impact* (RPG); *GTA 5* (Ação-Aventura); *FIFA* e *NBA* (Desporto) (Sioux Group *et al.*, 2025). O mais interessante aqui é que um dos fatores que une a maioria deles num grupo comum é a presença do *avatar*.

3.3 Avatares, customizações e *avatar e-games*

O *avatar*⁷¹ é uma representação imagética do usuário no ambiente on-line e pode ser estática ou dinâmica, 2D ou 3D, semelhante a humanoides ou outros seres, ter ou não a capacidade de falar *etc.* Essa representação está presente em diversas plataformas digitais, mas se popularizou com os *e-games*, especialmente no que se refere à sua seleção e customização.

A seleção de *avatar* consiste na escolha de uma, dentre todas as figuras já prontas e disponibilizadas pelo jogo, para representar o *gamer/player*. Há *e-games* que, mesmo se restringindo ao processo de seleção, ainda tem potencial subversivo significativo no que diz respeito às normas relacionadas a gênero. Isso se dá, por exemplo, quando os avatares disponíveis rompem com representações binárias ao oferecerem corpos, expressões e narrativas que desafiam os modelos hegemônicos.

Um exemplo disso é o 2064: *Read Only Memories*, um *action-adventure point-and-click e-game* desenvolvido e lançado pela equipe majoritariamente LGBTQIA+ do estúdio *queer MidBoss* em 2015 e considerado um dos jogos que mais explicitamente acolhem e celebram

⁷¹ Aviso de conteúdo: as figuras presentes nessa subseção podem conter representações visuais que incluem conteúdos de natureza potencialmente sensível para alguns leitores (por exemplo, representação visual de nudez). Além disso, são oriundas de jogos eletrônicos e protegidas por direitos autorais, sendo utilizadas aqui para propósitos exclusivamente acadêmicos, não possuindo fins comerciais.

identidades dissidentes. Nele, u *gamer/player* não pode customizar a aparência du *avatar*, mas podem escolher u *avatar* dissidente, seu nome e seus pronomes (incluindo não apenas *they/them*, mas também *xe/xir* e *ze/zir*⁷²). Além disso, o jogo apresenta *NPCs* trans de forma natural e sensível, tornando-us parte da história não apenas por suas identidades de gênero, mas também por suas personalidades, motivações e trajetórias.

Figura 2: tela de seleção/inserção de pronomes du *avatar* no jogo 2064: *Read Only Memories*



Fonte: <https://womenwriteaboutcomics.com/2015/10/read-memories-cute-robots-future-respect-identities/>

A customização de *avatar* consiste na criação e/ou personalização da figura que irá representar u *gamer/player*, abrangendo desde a nomeação até as alterações físicas. Esse processo de customização de *avatar* pode ser considerado secundário por algumas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e nas produções destas, normalmente, é disponibilizado para u *gamer/player* a seleção de *avatar* fixu que pode passar por modificações básicas como a troca de roupas e a inserção de nome e pronome ou, no máximo, a criação de novu *avatar* simples. Ainda assim, tais *e-games* podem ter potencial subversivo significativo no que diz respeito às normas relacionadas a gênero.

⁷² Pronomes neutros criados pela comunidade *queer*, no contexto da língua inglesa, para incluir identidades que não se alinham com os gêneros binários e não se identificam ou não querem utilizar *they/them*.

Um exemplo disso é o *Monster Prom*, *visual novel/dating e-game* desenvolvido pela *Beautiful Glitch* e lançado pela *Those Awesome Guys* em 2018. Nele, o *gamer/player* seleciona a figura que irá lhe representar entre avatares fixos. Porém, entre as opções, existem avatares com identidades de gênero dissidentes. Além disso, é possível customizar o nome do *avatar* e, em alguns casos (ao jogar no console ou com o uso de *mods*⁷³ ao jogar no computador/notebook), as roupas e acessórios delu. Inclui também o uso de pronomes neutros (em *ENG*), *NPCs* trans e a possibilidade de interesses românticos para além dos *het*.

Figura 3: tela de seleção de avatar, customização de nome e seleção de pronomes do *avatar* do jogo *Monster Prom*



Fonte: <https://lgbtqgamearchive.com/2019/05/01/pronouns-in-monster-prom/>

Ainda sobre o processo de customização de *avatar*, existe também as desenvolvedoras de jogos eletrônicos que o consideram primordial, possibilitando a construção elaborada e profunda de um “eu” (projetado pela realidade ou pelo desejo) pelo *player/gamer*, no universo do *e-game*. Dessa maneira, abrem espaço para uma ligação mais forte com a narrativa, tornando o *avatar* único. Esses *e-games* se dividem entre os que permitem que esse processo seja gratuito e os que cobram para que o *gamer/player* tenha acesso a ele (seja desde o princípio ou depois)

⁷³ Abreviação de *modifications*, que são alterações (feitas por *gamers/players* ou desenvolvedores) no código de um *e-game*, com o objetivo de modificar, expandir ou transformar o original.

e entre os que permitem que essas personalizações sejam realizadas apenas no início do jogo, em momentos específicos e/ou a qualquer momento.

The Sims, simulação de vida off-line lançado pela primeira vez nos anos 2000 pela *Electronic Arts (EA)*, é um exemplo de *e-game* que possibilita a customização quase completa de avatares desde as suas primeiras versões. Essa série de jogos têm como proposta tornar possível que us *gamers/players* criem *Sims* cada vez mais parecidos consigo mesmos (novamente, seguindo uma projeção do real ou do desejo). Suas atualizações de modificações mais recentes podem e devem servir de exemplo para o restante da mega indústria desenvolvedora de jogos eletrônicos que valoriza o processo de personalização. Eles oferecem a livre escolha de nome; tipo facial/corporal (possibilitando a representação de corpos *PcD* e a inclusão de cicatrizes, com destaque às de mastectomia); tom de voz; cor de pele e de olhos; estilo, cor e tipo de cabelo; pelos e sinais/manchas/marcas de nascença faciais e/ou corporais; roupas, calçados, acessórios (incluindo os relacionados à saúde, como aparelhos auditivos, medidores de glicose e *binders* – peça de vestuário utilizada para comprimir a região do tórax, tornando as mamas menos visíveis ou invisíveis e podendo ser empregada tanto como recurso no processo de recuperação de cirurgias na área quanto como estratégia de afirmação identitária) e adornos (como *piercings* e tatuagens) que também são de escolha livre e independente do gênero selecionado para u *Sim*, apesar de divididos em categorias binárias como “masculino” ou “feminino”.

Figura 4: customizações de *avatar* no jogo *The Sims 4*



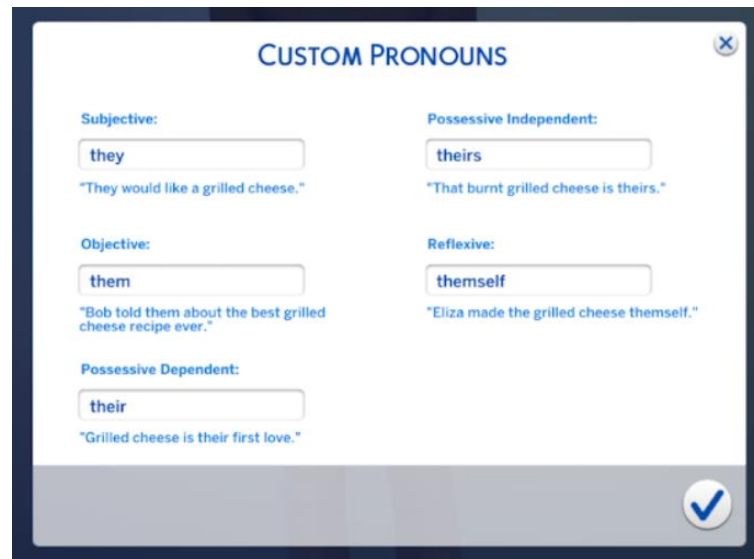
Fonte: <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4/news>

Até mesmo a personalidade e aspirações dos *Sims* podem ser moldadas de acordo com os desejos dos *gamers/players*, variando de uma personagem durão com aptidão para cozinhar a um personagem brincalhão com aptidão para o crime. Mas, o grande diferencial do *The Sims 4* chegou em 2022 e diz respeito à oferta de opções para a seleção de expressões de gênero não normativas – onde é possível transmitir a imagem (no sentido anatômico/fenotípico ou de estilo) de alguém femininu com traços masculinus ou masculinu com traços femininus, seja de maneira andrógina ou não – e de pronomes que rompem a binaridade – lançada primeiro na versão do jogo em *ENG* com “they/them”⁷⁴ e só depois em outras línguas como o PT-BR com “elu/delu”⁷⁵ –, apesar de ainda não dispor de uma seleção de identidade de gênero que siga as mesmas atualizações.

Figura 5: tela de seleção de pronome em *ENG* no jogo *The Sims 4*

⁷⁴ A estrutura gramatical das palavras em *ENG* é composta por elementos mórficos (*morphemes*) que são unidades mínimas de significado ou função, como radicais (*roots*), afixos (*prefixes* e *suffixes*) e, em alguns casos, flexões (*inflections*). Diferente do PT-BR, o *ENG* é uma língua de morfologia mais analítica, dependendo da ordem das palavras e do uso de auxiliares para expressar relações gramaticais. As principais flexões ocorrem nos verbos (para marcar tempo e concordância), nos substantivos (para indicar plural ou posse) e nos adjetivos (em comparativos e superlativos). O gênero, por sua vez, não é usualmente marcado morfologicamente em substantivos e adjetivos, sendo este indicado principalmente pelos pronomes pessoais subjetivos, como “*he*” (masculino), “*she*” (feminino) e “*they*” (neutro singular, além do uso plural tradicional). Assim, enquanto no PT-BR a atribuição de gênero ocorre em diversas partes de sua estrutura, no *ENG* ela está concentrada principalmente no uso dos pronomes, que se tornam o principal ponto de transformação nas discussões sobre neutralidade de gênero.

⁷⁵ A estrutura gramatical das palavras em PT-BR é composta por vários elementos mórficos (morfemas). São eles: radical; tema; afixos (prefixos e sufixos); desinências; vogal temática; e vogais e consoantes de ligação. Em relação à generificação de uma palavra, os morfemas responsáveis são as desinências (morfemas adicionados ao final das palavras para indicar suas flexões) e elas se dividem entre verbais (que indicam flexões de número, pessoa, modo, tempo e aspecto dos verbos) e nominais (que indicam flexões de gênero e número dos substantivos). As desinências de gênero nominal são adicionadas ao radical da palavra (elemento base que serve como significado da palavra e não sofre alterações) e, dessa forma, indicam se o substantivo mencionado é o normativo masculino (com -o) ou feminino (com -a), ou o neutro inclusivo (com -i, -e, -u ou mesmo a remoção dessas letras). Portanto, é importante ressaltar, especialmente para quem não tem familiaridade com o PT-BR, que nesta língua a atribuição de gênero não ocorre apenas por meio dos pronomes (além deles e das desinências, temos os artigos, os adjetivos que flexionam gênero *etc.*). Mas, mesmo assim, o primeiro passo na longa jornada rumo à sua neutralidade começou com os pronomes, de modo que os subjetivos são “ele”, “ela”, “ile” (para diferenciar do masculino)/ “elu”/“el”.



Fonte: <https://www.ea.com/pt-pt/games/the-sims/news/customizable-pronouns-dev-diary>

O próprio *The Sims* conta com uma quantidade enorme de *mods* que são disponibilizados pela EA, outras desenvolvedoras de jogos ou, muitas das vezes, feitos por fãs/*gamers/players*. Esses *mods* podem alterar vários aspectos do jogo, incluindo os *Sims*, as famílias delas (chamadas de *households*) ou até mesmo os *NPCs*. Tais alterações vão desde ganhar mais dinheiro sem precisar trabalhar e avançar progressões de carreiras e/ou relacionamentos ao pular etapas, a inclusão de características físicas e jogabilidades indisponíveis, como a modificação da genitália e o reinício automático de ações para evitar erros.

Baldur's Gate 3 é um outro exemplo de *e-game* que explora bastante a customização. O RPG baseado em *Dungeons and Dragons*, desenvolvido e lançado pela Larian Studios em 2023, adota uma série de práticas de *design* que favorecem a inclusão e a representação de identidades de gênero dissidentes. Durante a criação do *avatar*, o jogo possibilita a seleção da aparência corporal e da voz entre masculina ou feminina, porém oferece também possibilidades de customização como a escolha entre pênis circuncidado ou não e vulva com pelos ou não, sendo ambas acessíveis a qualquer *avatar*.

Figura 6: tela de customização de *avatar* no jogo *Baldur's Gate 3*



Fonte: <https://thenerdstash.com/baldurs-gate-3-is-the-perfect-introduction-to-dd/>

Figura 7: customizações de genitália de avatar no jogo *Baldur's Gate 3*

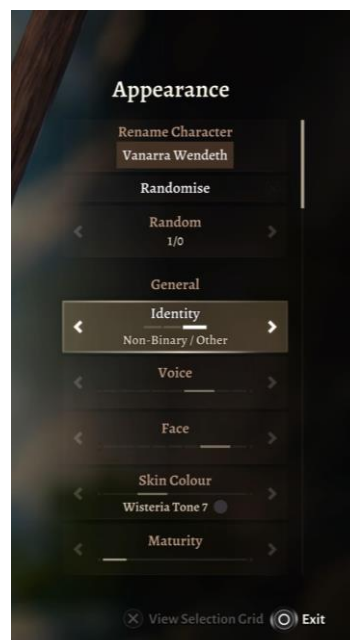


Fonte:

https://www.reddit.com/r/BaldursGate3/comments/15jw06m/umm_small_issue_larian_undergarments_dont_cover/;
<https://theladydrgn.tumblr.com/post/724720472316690433/baldurs-gate-3-has-genital-customization-in>

Ademais, o jogo possibilita a escolha de pronomes que, embora ainda seja vinculada à seleção do gênero do *avatar*, incluem opções neutras em *ENG* para quem escolhe a identidade de gênero “não binário/outro”. Com isso, os *NPCs* interagem com os avatares dos *gamers/players* de forma coerente, respeitando a escolha deles. Outro aspecto relevante é a possibilidade de relacionamentos afetivos entre personagens de qualquer gênero, sem imposição de estruturas heteronormativas.

Figura 8: tela de seleção de gênero no jogo *Baldur's Gate 3*



Fonte:

https://www.reddit.com/r/LGBTGaming/comments/19anyxq/i_tried_making_a_non_binary_character_in_baldurs/

Minecraft, um *sandbox* desenvolvido pela *Mojang* e lançado em 2009, dá seguimento a lista de exemplos. Nele, os avatares não apresentam marcações explícitas de gênero, exibindo corpos andróginos e desprovidos de traços fenotípicos fortemente associados às normatividades binárias que, segundo a própria desenvolvedora, são intencionalmente neutros. Além disso, o

jogo permite uma ampla personalização por meio de *skins*⁷⁶, o que possibilita que os *gamers/players* criem representações visuais diversas.

Figura 9: algumas opções de skins do *Minecraft*



Fonte: <https://pt.namemc.com/minecraft-skins/tag/basic>

A escolha de pronomes não é um recurso nativo do jogo, mas pode ser implementada através de *mods*, *datapacks*⁷⁷ ou *plug-ins*⁷⁸. Alguns servidores⁷⁹ utilizam sistemas de pronomes em alguns idiomas, para que os *gamers/players* possam especificar como querem ser referenciados.

Figura 10: tela de escolha de pronomes em *ENG* com uso de *plug-in* em *Minecraft*

⁷⁶ Modificações visuais que são aplicadas a avatares e outros elementos dentro de um *e-game*, alterando apenas a aparência desses elementos e não a jogabilidade do jogo.

⁷⁷ Conjunto de arquivos personalizados que alteram, adicionam ou expandem as mecânicas de um *e-game* sem a necessidade de *mods* externos.

⁷⁸ Extensões de *software* que adicionam funcionalidades a um *e-game* ou a um servidor, modificando a estrutura ou introduzindo novos sistemas e comandos.

⁷⁹ Ambiente on-line que pode ser tanto de hospedagem (por exemplo, onde o *e-game* acontece) quanto de sociabilidade (por exemplo, onde *gamers/players* conversam e criam comunidades em torno do *e-game*).



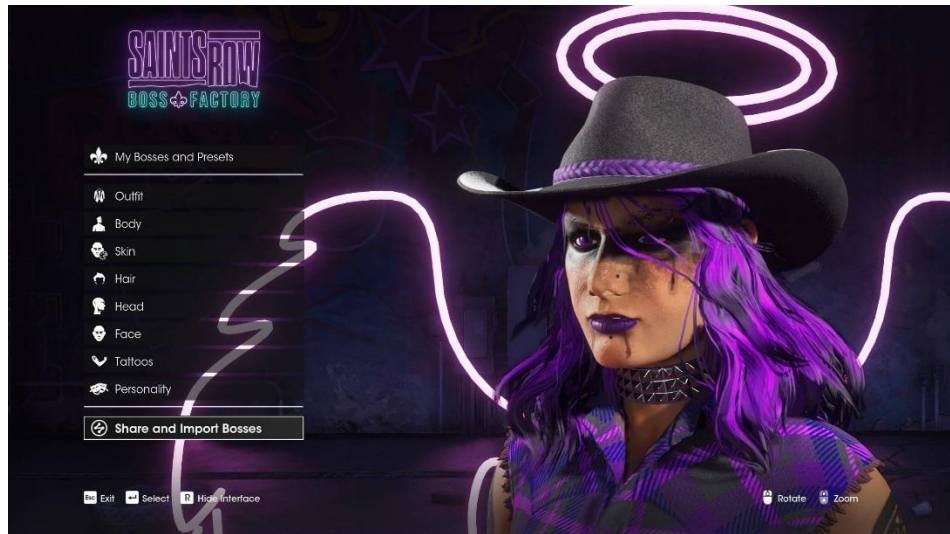
Fonte: <https://modrinth.com/plugin/simple-pronouns>

Outro aspecto relevante é a ausência de uma narrativa imposta ou de papéis de gênero fixos. Em *Minecraft*, as ações são determinadas pelos *gamers/players* e, por isso, normalmente não há tarefas ou funções associadas ao masculino ou ao feminino. Nesse sentido, todos exploram e interagem com o jogo sem restrições simbólicas. Além disso, a comunidade que se forma em torno do jogo também contribui para essa característica, já que há inúmeros servidores, fóruns⁸⁰ e *mods* voltados à representatividade e inclusão LGBTQIA+. Em síntese, *Minecraft* desestabiliza as normas em níveis estético, narrativo, técnico e simbólico e oferece um terreno fértil para a invenção de si.

Saints Row (Reboot), *action-adventure* desenvolvido e lançado pela *Deep Silver* em 2022, também entra na lista pois oferece uma ampla liberdade na criação de avatares, por meio do seu sistema de customização conhecido como *Boss Factory*. O jogo permite que o *gamer/player* escolha qualquer tipo de corpo e ajuste livremente todas as suas características físicas (incluindo genitálias) e selecione vozes masculinas, femininas ou neutras de forma independente da aparência. As roupas, acessórios e adornos também não seguem restrições de gênero.

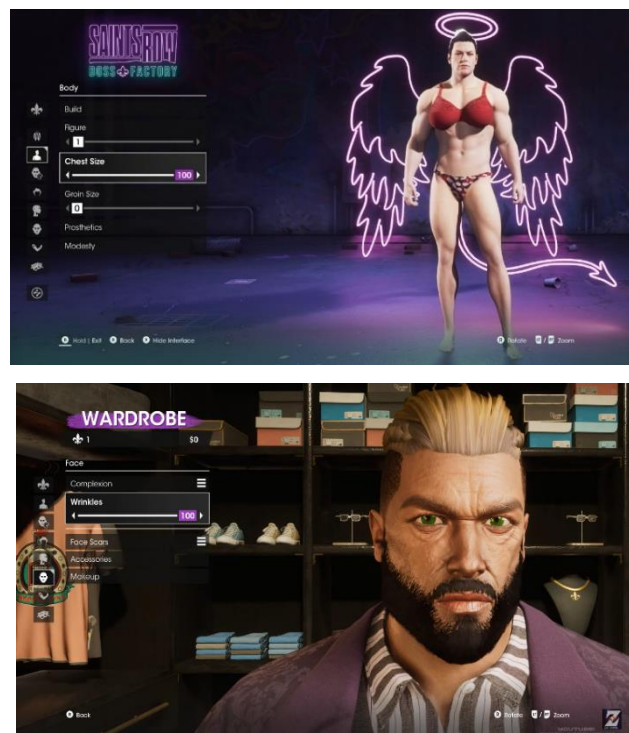
Figura 11: tela de customização de *avatar* em *Saints Row (Reboot)*

⁸⁰ Plataformas de discussão organizadas por tópicos onde *gamers/players* compartilham experiências, tiram dúvidas, relatam *bugs*, dão sugestões de *mods* etc.



Fonte: <https://store.epicgames.com/en-US/news/saints-rows-boss-factory-character-creator-tips-tricks-and-secrets>

Figura 12: telas de customização de corpo e rosto (em ENG, *body* e *face*) em *Saints Row (Reboot)*

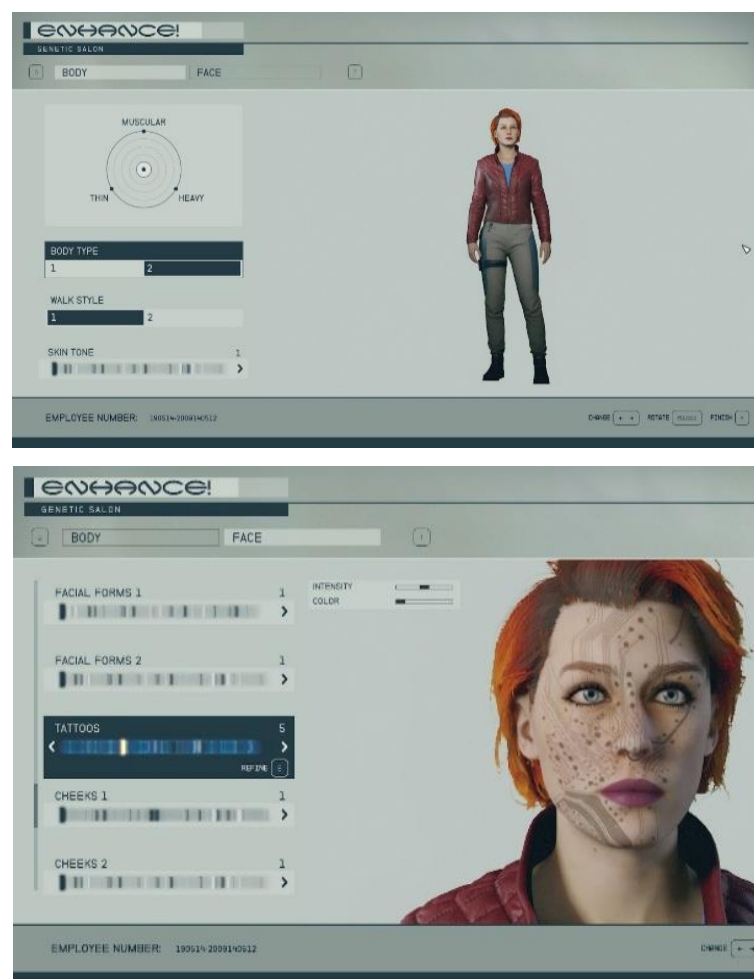


Fonte: <https://boundingintocomics.com/video-games/saints-row-reboot-character-creator-replaces-gender-options-with-sliders-for-specific-body-parts-reduces-max-breast-size/>;
https://www.youtube.com/watch?v=nVZa6OZQyEE&ab_channel=ZanarAesthetics

Saints Row (Reeboot) possibilita a escolha de pronomes que incluem os neutros em alguns idiomas e em todas as interações se refere para com os avatares jogáveis como “*The Boss*”. Além disso, não altera a narrativa com base na identidade de gênero escolhida e tem em seu universo *NPCs* com estilos não convencionais que ajudam a naturalizar as identidades e expressões diversas dentro da lógica dele.

Starfield, *RPG* lançado pela *Bethesda* em 2023, dá continuidade a lista ao possibilitar a customização independente de corpo, rosto e voz, o que permite criar avatares que contemplam identidades de gênero diversas – por exemplo, um corpo e rosto tido como feminino com voz tida como masculina, semelhante ao *Saints Row (Reboot)*.

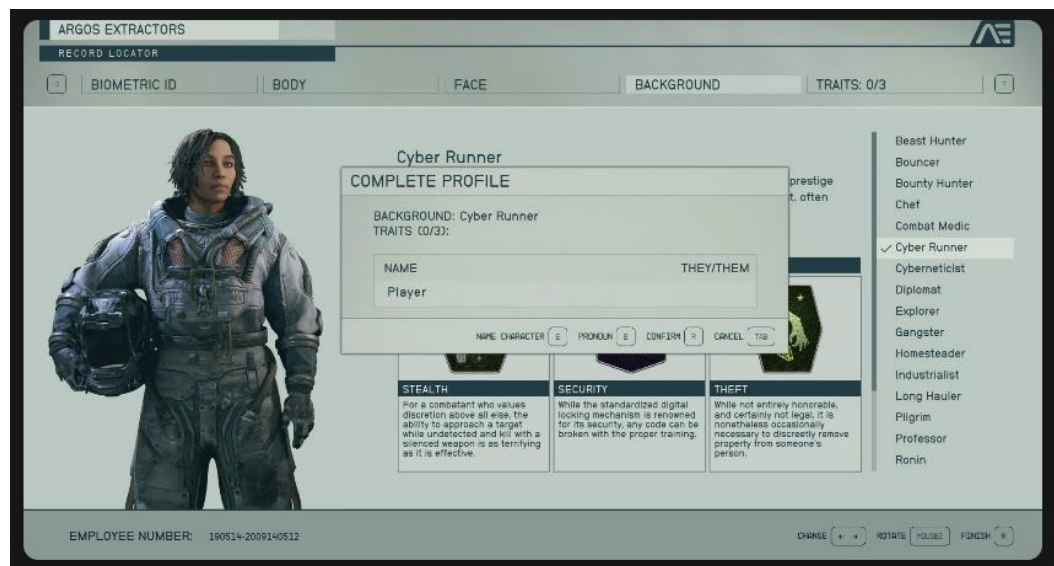
Figura 13: telas de customização de corpo e rosto (em ENG, *body* e *face*) em *Starfield*



Fonte: <https://www.pcgamer.com/starfield-change-appearance-enhance-locations/>

Além disso, o jogo oferece a escolha de pronomes não atrelados à aparência física, incluindo os neutros em *ENG*. Outro aspecto relevante é que essas escolhas não impacta a narrativa do jogo nem altera a forma como os *NPCs* interagem com u *avatar* du *gamer/player*, pois as interações são baseadas nos pronomes escolhidos.

Figura 14: tela de customização de pronome em *Starfield*



Fonte: <https://insider-gaming.com/how-to-change-your-pronouns-in-starfield/>

O universo de *Starfield*, ambientado em um futuro de viagens espaciais e colonização de sistemas solares, oferece também um universo onde os corpos e subjetividades são vistos como adaptáveis, flexíveis e passíveis de transformação.

Fechando a lista, temos *Animal Crossing: New Horizons*, simulação de vida off-line desenvolvido e lançado pela *Nintendo*, em 2020. Este é diferente da maioria dos jogos por não exigir que u *gamer/player* selecione um gênero fixo ao criar u *avatar* e, em vez disso, oferecer a escolha de um estilo e a customização livre de características físicas como tipo/cor de cabelo ou olhos.

Figura 15: tela de escolha de estilo em *Animal Crossing: New Horizons*



Fonte: <https://www.portallos.com.br/2020/03/24/animal-crossing-news-horizons-analise-review/>

Animal Crossing: New Horizons também não associa roupas e acessórios a categorias binárias como “masculino” ou “feminino”, fazendo com que estes sejam acessíveis a todos os avatares.

Figura 16: telas de customização de *avatar* em *Animal Crossing: New Horizons*



Fonte: <https://www.shacknews.com/article/117167/how-to-change-your-look-animal-crossing-new-horizons>; https://www.reddit.com/r/AnimalCrossing/comments/hicnps/wish_we_have_more_eye_colors_that_be_cool/

Além disso, a linguagem adotada ao longo do jogo contribui para a construção de um ambiente inclusivo, em que os *NPCs* falam com/sobre o *avatar* dos *gamers/players* a partir do nome escolhido e de termos neutros, evitando a imposição/reforço de papéis ou expectativas de gênero. Somado a isso, temos o ritmo tranquilo da jogabilidade, aliado ao foco na criatividade e no afeto e a comunidade amplamente acolhedora e *queer-friendly*⁸¹.

Figura 17: alguns termos binários que foram neutralizados em *Animal Crossing: New Horizons*

⁸¹ Termo usado para descrever ambientes, práticas pessoas que demonstram respeito, acolhimento e apoio às identidades e expressões de gênero e sexualidade não cis-het, promovendo a inclusão e combatendo a discriminação.



Fonte:

https://www.reddit.com/r/AnimalCrossing/comments/usbjvf/genderneutral_language_random_animal_crossing/?tl=pt-br

Esses são alguns dos *e-games* que possibilitam formas de customização de avatares que desafiam e subvertem, ainda que parcialmente, as normas de gênero. No entanto, é importante reconhecer que existem muitos outros títulos que também oferecem algum grau de abertura nesse sentido. A recepção desses jogos pelas comunidades dissidentes varia, sendo alguns mais bem acolhidos e até elogiados e outros criticados por limitações, estereótipos, fetichização ou abordagens superficiais. Contudo, nenhum deles é isento de problemas e todos têm muito a melhorar no sentido de uma inclusão mais ética e sensível das múltiplas formas de existência. Sendo assim, é um começo que abre brechas, ainda que pequenas, para o que pode um corpo no mundo on-line e como isso reflete o/no mundo off-line.

3.4 Avatar *e-games*, seus laboratórios e experimentos

Visto que as experimentações são inerentes aos seres, sendo elas o principal fator contribuinte para a evolução humana até o presente momento, as encarei como bússola dessa investigação. Os nossos primeiros 18 anos de existência são os que mais se destacam quando se trata de imaginar experiências. Na infância, há a necessidade de experimentar texturas, sabores, sensações, limites, entre outros fomentos externos. Na adolescência, essas experimentações se voltam muito mais para si – o que não significa que o externo deixa de ter importância –, e há a necessidade de experimentar novos estilos de cabelos e roupas, diferentes gostos musicais e cinematográficos, e, principalmente, possibilidades outras de expressões e identidades de gênero e sexualidade. Contudo, é durante a vida adulta que a maior possibilidade de realmente experienciar o que já habita o imaginário surge (Viveiros de Castro, 2002).

As experimentações relacionadas a gênero e sexualidade são processos naturais e importantes ao alcance de qualquer indivíduo, pois temos inseridos nesses dois conceitos fatores de dimensões que se desdobram entre: (1) os papéis pré-estabelecidos impostos por dispositivos regulatórios; (2) a forma

com os indivíduos internalizam e respondem a esses mecanismos de controle; (3) a possibilidade de conformidade; e (4), a possibilidade de contestação.

A primeira se trata da construção de identidade enquanto um produto formado e reformado por políticas e discursos unificados e universais, que se baseiam na cis-heteronormatividade social e histórica e na reprodução de atos controlados por dispositivos regulatórios que serão reproduzidos de maneira automática e compulsória, visando cristalizar essa performance e dar a ilusão de naturalidade que ocultará o seu caráter producionista e homogêneo (Foucault, 1978).

A segunda, diz respeito a formação de subjetividades enquanto o processo pelo qual os indivíduos são transformados em tipos reconhecíveis de sujeitos, a partir da determinação de como devem disciplinar seus corpos, mentes, narrativas e percepções. A subjetividade, portanto, é o resultado da internalização (ou não) e das respostas às práticas disciplinares mencionadas (Foucault, 1978).

A terceira e quarta perspectivas levam à compreensão de que é possível seguir o rebanho e se tornar sujeito dócil e governável ou ir de encontro a ele. Pois os efeitos das relações de poder, das regras sociais, dos regimes discursivos e dos dispositivos que intentam produzir sujeitos normativos, também proporcionam condições para ação e resistência. Isso ocorre ao nunca serem reproduzidos perfeitamente e abrirem fissuras para contestações e para a possibilidade do surgimento de um sujeito em desacordo (Butler, 2018).

Dessa maneira, o anseio humano pela experimentação faz dos *avatar e-games* verdadeiros laboratórios seguros. Especialmente para sujeitos que buscam elementos capazes de mostrar outros sentidos para a compreensão da vida (Brito, 2010) e entendem a formação de subjetividade enquanto algo de caráter criacionista e heterogêneo. Nesses laboratórios, tais sujeitos podem se engajar em processos de estranhamento, questionamento, experimentação e (re)afirmação de si – para si ou para o outro –, uma vez que eles favorecem testes artificiais (Preciado, 2022) realizados on-line, antes de transbordarem para o off-line para serem testados novamente. Isso pois vivemos em uma realidade na qual o on-line e o off-line já não se apresentam como polos opostos e qualitativamente distintos (Leitão & Gomes, 2018).

Essa relação pode ser ilustrada por uma *thread*⁸² que viralizou no nicho T-*gamer* do X (antigo *Twitter*) no ano de 2023. Nela, pessoas trans compartilharam imagens e/ou nomes dos seus respectivos avatares que haviam sido criados em *e-games* durante períodos pré transição social, hormonal e/ou cirúrgica e relatos reflexivos sobre como tais figuras já refletiam aspectos centrais de suas identidades de gênero atuais.

Tais relatos exemplificam como, nesses espaços, esses sujeitos puderam se projetar de maneiras que, mais tarde, reconheceriam como profundamente verdadeiras. Mostrando, assim, que os avatares, seus nomes, estéticas e narrativas customizadas, para algumas pessoas, podem não ser são somente personagens de um jogo, mas também esboços de um eu em processo de afirmação. A *thread*, ao viralizar, evidenciou o impacto subjetivo dessas figuras e espaços e o valor comunitário e afetivo do compartilhamento desses relatos no reconhecimento mútuo entre sujeitos dissidentes.

Figura 18-20: relatos de *gamers/players* dissidentes na *thread* do X (antigo *Twitter*)



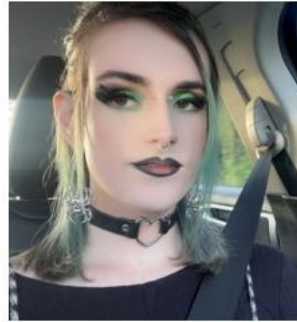
Fonte: X (antigo *Twitter*)

⁸² Em tradução livre e situada para o PT-BR, fio. O termo consiste numa sequência de *tweets* publicados pelo usuário para desenvolver uma ideia de forma mais extensa do que os 280 caracteres permitidos para um(a) único(a) tweet/publicação.



KILLA QUINN
@KillaQuinnDoll

I made my gw2 character when I was a boyo preteen haha I still play sometimes but here's my og and me xD
I like to think we at least vibe match



Fonte: X (antigo Twitter)



Stelle (not the space train one)
@Stellezen

This is literally me but with Stelle, my XIV character who I made about 4.5 years ago now. Friday marks 8 months on HRT and my name legally becomes hers at the end of the month. I've never been happier to be myself.



Fonte: X (antigo Twitter)

Nesse sentido, os *avatar e-games* não se configuram apenas como territórios lúdicos. Estes são também territórios de potencial político onde é possível desafiar a lógica binária da cishetnormatividade, caso deseje, pois o desejo é o motor da micropolítica (Rolnik, 2006).

Assim, u *avatar* atua como uma superfície de inscrição de performances que desorganizam essas normas ao criar corpos que escapam da coerência compulsória de uma reprodução hereditária que se diferencia apenas por uma simples dualidade de uma mesma espécie, pois entre um homem e uma mulher passam muitos outros seres que não se deixam compreender em termos de produção, apenas de devir (Deleuze; Guattari, 1997). Enquanto o *e-game* atua como um espaço onde tais performatividade podem ser experimentadas.

Nesse sentido, habitar u *avatar* num *e-game* é habitar um corpo pós-identitário em um espaço pós-identitário, antecipando formas de vida que operam como uma montagem entre carne e código. Portanto, a ciborguização da subjetividade é uma reconfiguração das condições do possível (Haraway, 1991; 2000) que podem, inclusive, oferecer uma prática reparativa (Sedgwick, 2007) como tentativa de construir no on-line o que é inviável no off-line, pelo menos naquele momento específico.

Para compreender esse momento específico, podemos recorrer a noção de tempo *queer* (Halberstam, 2005), que ao contrário do tempo linear da reprodução, do progresso e da maturidade normativa, opera no tempo do atraso, da suspensão, da espera. Nesse sentido, us sujeitos dissidentes que são também *gamers/players* de *avatar e-games*, podem experimentar um ritmo que possibilita a habitação do processo e não apenas da chegada (Muñoz, 2009). Assim, o jogo vira um espaço de experimentação temporal, onde u sujeito não precisa se apressar para se tornar, podendo simplesmente ser.

Tal perspectiva se aprofunda com a ideia de utopia *queer* (Muñoz, 2009), segundo a qual o mais importante não é o destino final, mas sim a sensação do porvir e a vivência do ainda não. Jogar, nesse contexto, é um gesto utópico de sujeição e um ato de convocação de futuros que é também uma prática de resistência à necropolítica (Mbembe, 2003) na qual subjetividades dissidentes podem treinar formas de vida que escapam à lógica da morte e se tronam uma insistência de vida (Mombaça, 2019).

Portanto, por meio da utilização dos recursos de customizações normalmente encontrados nos *avatar e-games* (e intensificados por conta das novidades como realidade virtual⁸³, aumentada⁸⁴

⁸³ Substituição completa do ambiente off-line por um ambiente on-line imersivo.

⁸⁴ Sobreposição de elementos do ambiente on-line sobre o ambiente off-line, em tempo real.

e mista⁸⁵ aplicada aos *e-games*), os *gamers/players* vêm tendo a possibilidade de (des)aprender sobre si (Borba, 2009), (des)contruir as ideias sobre gênero (Butler, 2018) e reconhecer-se em corpus on-line formados a partir das lateralidades ou dobras do eu (Rose, 2011). Dessa forma, ao visitar os corpus off-line, tais *gamers/players* podem solidificar identidades cis-het normativas ou ampliar fissuras que levarão a mais contestações durante a formação de subjetividades dissidentes nas eras das tecnologias digitais.

3.5 Avatar *e-games* e construção de conhecimento sobre o mundo e sobre si

3.5.1 O digital e o conhecimento

A era digital, que teve início na década de 1940 e atingiu seu auge na década de 1960, marca a transição da sociedade industrial e manufatureira para a sociedade da informação. Os desenvolvimentos tecnológicos como os primeiros computadores, a *web 1.0*⁸⁶, os primeiros dispositivos móveis, as redes sociais, a Internet das coisas⁸⁷, a inteligência artificial⁸⁸ e a RV, RA e RM foram cruciais para traçar o caminho do avanço e da inovação que testemunhamos hoje.

Esta era, portanto, marcou o fim da modernidade e da sua busca pelo pensamento forte das certezas absolutas, verdade universal e emancipação humana através da razão (Vattimo, 1985). Tal fim não foi um simples rompimento cronológico, mas sim um esgotamento completo de ideias e promessas, pois a conclusão da modernidade implicou numa transformação radical dos modos de pensar e viver. Estes modos se distanciaram das grandes narrativas totalizantes e abraçaram a emergência da pluralidade de perspectivas e multiplicidade de verdades que marcou o início da pós-modernidade. O novo período, então, se constituiu na via contrária do anterior e abriu caminho para abordagens como a do pensamento fraco – que influenciado pela hermenêutica⁸⁹, defende uma interpretação flexível, tolerante e contextualizada do conhecimento.

⁸⁵ Combinação de elementos da RV e da RA, permitindo que objetos off-line e on-line interajam entre si em tempo real.

⁸⁶ *Web* estática onde usuários eram majoritariamente consumidores e não produtores de conteúdo e a interação era assíncrona e mínima.

⁸⁷ Conexão digital de objetos do cotidiano com a Internet.

⁸⁸ Tecnologias que possibilitam que máquinas reproduzam comportamentos humanos.

⁸⁹ Gadamer (1960) define hermenêutica como algo que não se restringe a um método, mas abarca uma forma de ser e estar no mundo de maneira sempre aberta ao diálogo e a transformação do entendimento.

Alguns autores apontam a existência de uma espécie de modernidade tardia que, embora coexistente cronologicamente com a pós-modernidade, se caracteriza pela intensificação dos princípios modernos. Essa fase, entendida como um estágio avançado da modernidade, seria marcada pelo questionamento das tradições por meio da reflexão contínua, pela influência crescente da globalização nas relações sociais desencaixadas de contextos locais e reorganizadas em escalas mais amplas de tempo e espaço, agora comprimidos pelas tecnologias. Além disso, a modernidade tardia envolveria novos riscos, novas formas de segurança, novas formas de regulamentação e a construção de uma identidade mais fluida e continuamente renovável por meio do projeto reflexivo do *self* (Giddens, 1990).

No fim, ambas as perspectivas, ao debater a modernidade, desafiam a noção da ciência como a única racionalidade legítima e dão luz a outros campos de produção de conhecimento e sabedoria que advém da cultura popular, da arte, do senso comum, das religiões, dos costumes locais *etc.* É precisamente a partir dessas racionalidades-outras que as variadas vertentes da educação se constituem.

3.5.2 *O pós-digital e a educação*

Na era pós-digital, período que começou a emergir nas últimas décadas e no qual me concentrarei durante a realização desta pesquisa, alcançamos um nível de desenvolvimento e inovação no qual as tecnologias digitais se tornaram onipresentes e quase que completamente integradas à sociedade e à vida cotidiana. Como exemplo desses avanços, temos a computação ubíqua⁹⁰, *web 2.0*⁹¹ e o avanço da inteligência artificial, da Internet das coisas e da realidade virtual, aumentada e mista.

A era pós-digital é marcada também por uma nova fase que sucede a modernidade e a pós-modernidade: a altermodernidade. A altermodernidade propõe um modo de pensar e criar que transcende fronteiras, marcada pelas interconexões, traduções culturais e trocas globais não lineares, onde diferentes temporalidades e *locus* coexistem ao serem mediadas pelo ciberespaço (Bourriaud, 2009).

⁹⁰ Onipresença das tecnologias digitais no cotidiano das pessoas.

⁹¹ *Web* dinâmica onde usuários são consumidores e produtores de conteúdo e a interação é em tempo real e a todo momento.

O ciberespaço é o ambiente da rede mundial de computadores, a Internet. Nele, as limitações dos espaços off-line são inexistentes e a ideia de tempo é distorcida, possibilitando novas formas de interação por meio da virtualização que constitui a cibercultura (Lévy, 1997). O conceito da cibercultura vai além de sociotécnico e tem fator culturalmente revolucionário no que se refere ao uso intensivo dos dispositivos tecnológicos digitais e pós-digitais, à alta conectividade, à agilidade e bidirecionalidade na comunicação e à coletividade na produção e circulação do conhecimento (Santos, 2009). Assim sendo, conta com epistemologias próprias que geram novos arranjos espaciotemporais e novas práticas, inclusive educacionais.

Portanto, o ciberespaço e a cibercultura redefinem o processo de ensino-aprendizado, reconfigurando suas práticas para mais interativas e colaborativas, entre educadore-educandu e educandu-educandu, se aproximando da ideia de professore facilitadore/mediadore e da sala de aula enquanto comunidade; mais flexíveis, no sentido de romper as barreiras da sala de aula e do horário escolar, podendo se estabelecer em qualquer hora e lugar por meio dos dispositivos móveis com acesso à Internet; personalizadas, atendendo a necessidades e interesses contextualizados que tornam o processo mais significativo; multimodais e multiletradas, incorporando diferentes tipos de mídias e formatos; críticas e conscientes, tendo em mente a formação de cidadãos digitais éticus; ativas e autônomas, incentivando o gerenciamento do próprio processo de aprendizagem; e inovadoras, incluindo metodologias digitais alternativas, como o uso de jogos eletrônicos (Santos, 2009).

Utilizar jogos enquanto metodologias alternativas não é nenhuma novidade para o campo da educação formal e não-formal. Nesse sentido, temos exemplos como o *Play Based Learning* (Piaget, 1945), que traz o jogo como fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Já enquanto metodologias alternativas na era digital e pós-digital, temos: (1) Gamificação (Kapp, 2012), que consiste na utilização de elementos como a dinâmica, mecânica e estética dos jogos (eletrônicos ou não) em contextos não lúdicos para tornar o desenvolvimento das habilidades e competências objetivos do currículo mais envolventes, por meio de um ambiente divertido que proporciona progresso visível e *feedback* motivador imediato para os aprendizes. (2) *Digital Game Based Learning* (Prensky, 2001), que orienta o uso de *e-games* propriamente ditos para apoiar o desenvolvimento de habilidades e competências por meio de simulações que tornam a aprendizagem imersiva e prática.

Este estudo adotará um enfoque ainda mais alternativo, buscando explorar os *e-games* enquanto espaços onde a educação e, principalmente a aprendizagem informal ocorrem naturalmente durante o ato jogar, sem necessitar de uma figura intermediária designada cuja função seja ensinar e sem a intenção de gerar conhecimento além do necessário para a jogabilidade em si – embora, como veremos, muitas vezes acabe fazendo isso mesmo assim. Para tanto, utilizarei a lente do conceito de Espaços de Afinidade (Gee, 2004).

3.5.3 *Espaços de afinidade*

O conceito de Espaços de Afinidade (Gee, 2004), quando atrelando aos *e-games*, é definido a partir de três ideias principais de “espaço”: (1) o conteúdo sobre o qual o espaço será a respeito, que é chamado de “gerador” – no caso dos *e-games*, os geradores de conteúdo podem ser o próprio jogo; (2) a maneira como as pessoas presentes no espaço interagem com ou sobre o conteúdo; (3) o meio pelo qual as pessoas podem adentrar no espaço para acessar o conteúdo e interagir com ou sobre ele, que é chamado de “portal” – no caso dos *e-games*, os *chats* disponibilizados pelo próprio jogo podem ser considerado portais.

Os portais também podem ser ou se tornar geradores, se permitirem que as pessoas que acessam o espaço adicionem novos conteúdos ou alterem o conteúdo *gerado por* outros geradores – no caso dos *e-games*, é muito comum que *fandoms*⁹² criem *mods* e estes podem ser considerados portais-geradores. Assim como os geradores também podem ser ou se tornar portais, se oferecerem conteúdo e também servirem como meio de acesso a eles – no caso dos *e-games*, o arquivo dos próprios jogos podem ser considerados geradores-portais.

Todo espaço possui uma organização de conteúdo e uma organização interacional. A primeira representa como o conteúdo é concebido e organizado e a segunda representa como as pessoas que acessam o espaço organizam seus pensamentos, crenças, valores, ações e interações em relação aos signos do conteúdo disponível e suas relações. No caso dos *e-games*, a organização de conteúdo emerge do trabalho daqueles que os desenvolveram e a organização interacional emerge das ações e interações das pessoas com e no espaço.

⁹² Subculturas composta por fãs de algo em comum. Por exemplo, de alguma banda, celebridade, filme, jogo *etc.*

As ações das pessoas que ajudam a construir a organização interacional do espaço forma um conjunto de práticas e identidades que podem repercutir nas ações daqueles que projetam o conteúdo deste, visto que, ao criar os *e-games*, os desenvolvedores devem reagir as preferências das pessoas que os consomem. Da mesma maneira, as ações daqueles que projetam o conteúdo do espaço repercutem nas ações daqueles que ajudam a construir a organização interacional dele, formando um conjunto de práticas e identidades, visto que tal conteúdo molda e transforma tais práticas e identidades.

Em suma, os Espaços de Afinidade (Gee, 2004) são espaços não tradicionais (físicos ou não) onde a(s) pessoa(s) pode(m) se afiliar a seu(s) interesse(s) e/ou a outra(s) pessoa(s) a partir desse(s) interesse(s). Ao fazê-lo, promove(m) a aprendizagem de maneira que pode ser tanto pessoal e única quanto dinâmica e colaborativa. Para definir os *e-games* como Espaços de Afinidade e não somente espaços, é necessário verificar a existência de um conjunto de funcionalidades que considera constituintes deste – enfatizando que essas funcionalidades ajudam a avaliar até que ponto um espaço possui as características de um Espaço de Afinidade, sem determinar especificamente se é um ou não é. Abaixo, o quadro 12 sintetiza tais funcionalidades e características:

Quadro 12: funcionalidades e características de um Espaço de Afinidade (Gee, 2004).

FUNCIONALIDADES	CARACTERÍSTICAS
Interesse comum é primário	Em um espaço de afinidade, as pessoas se relacionam principalmente em termos de interesses, objetivos ou práticas comuns, e não principalmente em termos de idade, classe, raça e gênero.
Participação variada	Um espaço de afinidade normalmente não separa os recém-chegados dos com mais experiência, as pessoas podem acessá-lo de forma intensa ou ocasional, dependendo de seu interesse e disponibilidade, obtendo coisas diferentes do espaço com base em suas escolhas, propósitos e identidades.
Compartilhamento	As pessoas que acessam espaços de afinidade compartilham informações livremente, criando um ambiente onde todos podem aprender uns com os outros.
Identidade	A identidade das pessoas que acessam determinados espaços de afinidade pode ser moldada, reforçada e até construída com base no seu envolvimento e contribuições nele.

Práticas comuns	As pessoas que acessam espaços de afinidade adotam e seguem certas práticas que são comuns dentro de cada um, ajudando a definir e estruturar o espaço.
Ferramentas e artefatos	Os espaços de afinidade frequentemente utilizam ferramentas e artefatos específicos que facilitam a interação, podendo incluir plataformas digitais e softwares.
Feedback	As pessoas que acessam os espaços de afinidade recebem feedback de suas contribuições, o que pode motivar a participação contínua.
Flexibilidade e evolução	Os espaços de afinidade são flexíveis e podem evoluir com o tempo, à medida que os interesses das pessoas que os acessam mudam ou novas práticas e tecnologias são adotadas.

Fonte: Gee (2004)

Ao olhar com as lentes da educação para as funcionalidades e características constitutivas dos espaços de afinidade, é possível reconhecer diversas noções, uma vez que se configuram a partir de interesses compartilhados entre os sujeitos e operam como territórios de troca de saberes, produção de conhecimento e construção de sentidos, ainda que espontaneamente e de maneira que possa ser tanto coletiva quanto individual, mas sempre mediadas pela experimentação e pela experiência. Portanto, nessa dinâmica, os *e-games* emergem como ambientes legítimos de subjetivação nos quais se articulam práticas informais de educação e aprendizagem

3.5.4 Educação informal

A educação informal é muitas vezes definida como a contraposição da educação formal, tendo como fator distintivo a ausência da escola. Outras vezes, como sinônimo da educação não formal, se baseando na ideia de que ambas ocorrem fora do sistema escolar. Portanto, dar vez a essas definições, é desconsiderando que a educação formal escolarizável pode ser também extraescolar e que a educação não-formal também pode seguir um currículo. Sendo assim, seguirei aqui a linha de pensamento que define educação informal pelo que ela é em sua especificidade, não pelo que ela não é ou deixa de ser (Gadotti, 2005).

Tal perspectiva propõe uma educação que promova a integralidade do ser humano ao articular saberes científicos aos saberes cotidianos e destacar que grande parte dos aprendizados significativos ocorre fora de ambientes tradicionalmente “de ensino”. Isso ocorre em consonância com a ideia de

aprendizado da vida, que valoriza as múltiplas formas de adquirir conhecimento nos diferentes espaços sociais. Nesse contexto, a educação informal não apenas complementa a escolarização formal, mas frequentemente a supera em termos de relevância e impacto na formação dos sujeitos (Gadotti, 2005).

A intencionalidade dessas práticas não é necessariamente planejada, mas carrega um conteúdo formativo profundo e vinculado à construção de valores, formas de participação e modos de vida. Nestas, a relação entre educação e política é central e mostra uma via para o fortalecimento da cidadania ativa e da consciência crítica. Os espaços informais de aprendizagem permitem o desenvolvimento de formas de resistência e emancipação por sujeitos historicamente marginalizados, ao mesmo tempo que possibilitam a construção de novas práticas de pertencimento e atuação coletiva. Ao valorizar essas dimensões, rompe-se com a hierarquia entre saberes acadêmicos e populares, afirmando uma concepção democrática de educação (Gohn, 2008).

Ao considerar a educação dessa maneira ampliada e verdadeiramente democrática, fica evidente que a formação humana acontece no cotidiano. Nesse sentido, a aprendizagem emerge, primeiramente, da experiência, do contato com diferentes formas de ler o mundo que antecedem qualquer sistematização e se dá de maneira contínua nos espaços onde há convivência, diálogo, experimentação e criação (Freire, 1967; 1968; 1996). Assim, o processo educativo se constrói no encontro com o outro, nas práticas culturais compartilhadas, nas ações políticas e sociais e nas trocas que atravessam a vida.

Nessa perspectiva, comunidades como movimentos sociais, ambientes familiares, redes de amizade, grupos religiosos tornam-se territórios de produção de conhecimento. Nestes, o ensino e a aprendizagem se associam à participação ativa, à reflexão crítica sobre a realidade e à construção conjunta de sentidos. Além disso, leva em consideração dimensões frequentemente desconsideradas por modelos tradicionais: o corpo, o afeto, a imaginação, a criatividade, o ócio, o prazer e qualquer outro elemento que permita que a curiosidade se expresse e que a autonomia se fortaleça (hooks, 1994; 2003; 2010). Assim, o lúdico é compreendido como potência formativa e o brincar opera como forças pedagógicas que produzem engajamento, abertura ao novo e capacidade de elaborar a própria existência.

Seguindo a mesma lógica, as práticas de cuidado, convivência e solidariedade que ocorrem nessas comunidades configuram formas de educação afetiva (hooks, 2000). que contribuem para a constituição de subjetividades, para o fortalecimento de vínculos sociais e

para a elaboração de formas coletivas de resistência. O cotidiano torna-se, assim, um espaço educador, no qual se articulam saberes, se elaboram identidades e se constroem modos de pertencimento.

Assim, tratarei da educação informal enquanto parte fundamental da formação que ocorre ao longo da vida do sujeito, não obedecendo a um sequencial burocrático, hierárquico e regular de sua progressão, não medindo sua efetividade através de avaliações e/ou certificações de aprendizagem e não tendo um objetivo claro. Constituindo, dessa forma, um processo educacional que mantém organizações alternativas e que assume uma formação comprometida com a vida concreta, com a pluralidade de experiências e com a valorização da diferença. Reconhecendo que, nos territórios desta se forma uma estratégia epistemológica a superação de paradigmas (Gohn, 2008; Gadotti, 2005) e essa pode se expressar de diversas maneiras, inclusive através dos *e-games*.

3.6 Avatar e-games, educação informal e espaços de afinidade

Neste contexto, os *e-games* funcionam como ambientes de educação informal (Gadotti, 2005; Gohn, 2008) organizados como Espaços de Afinidade (Gee, 2004), fomentando aprendizagens autônomas e modos plurais de subjetivação a partir da construção e a manipulação de avatares que funcionam como uma prática pedagógica não institucionalizada.

Se o corpo contemporâneo é um campo de batalha entre normas e experimentações, o *avatar* é um território em disputa onde o *gamer/player* jogador pode exercitar práticas de resistência (Muñoz, 2009), de ficcionalização e de autonomia radical (Preciado, 2022; Freire, 1967; 1968; 1996). Ao selecionar o gênero e modificar a aparência, a voz, os movimentos e até a história de seu *avatar*, o *gamer/player* realiza um exercício de imaginação e deslocamento e aprende sobre si ao performar outros modos de ser (Butler, 2018) com uma tecnologia de si (Foucault, 2006).

Ao considerar os *e-games* como espaços de afinidade que propiciam a educação informal, deslocamos o foco de práticas de formação tradicionais para as que emergem do desejo e da invenção. Esses espaços favorecem uma forma de aprender que se dá por imersão e, neles, o saber é construído em fluxo com o corpo, com o erro e com a ficção. Em síntese, os

avatar e-games representam ambientes potentes de formação pela via de uma pedagogia da autonomia, da diferença e da experimentação (Freire, 1967; 1968; 1996; hooks, 1994; 2000; 2003): uma educação em que o sujeito não só aprende conteúdos como também se torna um.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Enquanto metodologia de análise de dados, optei por utilizar o Entrelace Analítico (Boa Sorte *et al.*, 2023). A metodologia em questão foi desenvolvida por membros do grupo de pesquisa e estudos do qual faço parte, o Tecnologias, Educação e Linguística Aplicada (TECLA), da Universidade Federal de Sergipe (UFS). O Entrelace Analítico se baseou na combinação entre outros caminhos para a análise já seguidos pelo grupo, sendo eles o da Pesquisa Docente (Freeman, 1998) e o do Processo de Codificação (Auerbach; Silverstein, 2003).

Dessa forma, o Entrelace Analítico (Boa Sorte *et al.*, 2023) deu origem aos quatro movimentos derivados das etapas e degraus utilizados pelas suas inspirações, sendo estes: localizando trechos relevantes; reconhecendo ideias repetidas; categorizando temas revelados; e elaborando construtos teóricos. Tais movimentos foram destacados pelos autores como “ir e vir” que permite o recalcular da rota durante o “fluir” de interpretação do “mar de dados”, assim o pesquisador pode enfrentá-lo de forma comedida, não linear, e ciente da possibilidade de alterações, pois:

Durante esse processo, o pesquisador realiza diversos movimentos de ir e vir que, mesmo buscando alcançar os objetivos ou responder questões de pesquisa, provocam reflexões, questionamentos, mudanças e redirecionamentos no percurso da pesquisa. Apesar de os prováveis redirecionamentos no caminho percorrido durante a análise gerarem estados de angústia e incertezas, muitos são oriundos daquilo que emerge dos dados, por fazer-se necessário no agir ético e por estar atento às falas dos participantes. (Boa Sorte *et al.*, 2023, p 25)

Na seção de metodologia, utilizei de alguns exemplos retirados do meu próprio processo analítico para explicar como cada um dos quatro movimentos do entrelace se dão na prática. Nesta seção de análise de dados, foco nos dois últimos (categorizando temas revelados e elaborando construtos teóricos) ao comentar cada construto teórico elaborado e a sua relação com cada objetivo específico, assim como cada tema revelado a partir das ideias repetidas reconhecidas que levaram a eles. Trago, também, alguns trechos relevantes (primeiro movimento) retirados das entrevistas, para ilustrar tais comentários.

A seguir, a subseção que se dedica à apresentação e discussão do construto teórico I, explicitando os fundamentos que sustentam a sua formulação, suas principais dimensões constitutivas e suas possíveis implicações analíticas para a compreensão do fenômeno estudado.

4.1 Construto Teórico I - Avatar e-games enquanto interfaces para a elaboração de corporeidades dissidentes

Nessa subseção, vou explorar o construto teórico de *avatar e-games* enquanto interfaces para a elaboração de corporeidades dissidentes. O objetivo específico que guia essa exploração é o de identificar as possibilidades de experimentações que os *avatar e-games* e suas customizações trazem para os sujeitos dissidentes.

Ao compreender os *e-games* como não somente espaços de entretenimento, mas também de produção de si, penso neles enquanto espaços onde regimes de verdade (Foucault, 1975) podem ser tensionados e reconfigurados. Nesse sentido, recursos como avatares podem operar como algo que vá além da sua intenção original, deixando de ser apenas uma representação visual do *gamer/player* e passando a ser também suporte performativo que possibilita a subversão de normas de gênero aplicadas ao corpo (Butler, 2018; 2004).

Os *avatar e-games* podem, portanto, servir de laboratórios de subjetivação onde é possível experimentar diferentes formas de presença no mundo, ainda que primeiramente/unicamente virtual. Dessa maneira, por meio da seleção e customização, sujeitos dissidentes podem encontrar brechas para se (re)inventar e elaborar a respeito dessas (re)invenções. Nesse sentido, essa subseção ilustra a complexidade da relação entre tecnologias digitais e corpos dissidentes. O caminho aqui seguido pode ser visualizado na imagem abaixo:

Figura 21: caminho para a elaboração do primeiro construto teórico



Fonte: autoria própria

A figura apresentada organiza visualmente a articulação entre o primeiro objetivo específico da pesquisa, os três temas revelados categorizados e o construto teórico elaborado – sendo os dois últimos conceitos (temas e construtos) resultados da execução do Entrelace Analítico (Boa Sorte *et al*, 2023). No topo, encontra-se a caixa do objetivo e, a partir dele, uma ramificação em três caixas centrais que representam os temas revelados durante o terceiro movimento da análise dos dados. Esses temas revelados convergem para a base da figura, onde se localiza a caixa do construto teórico elaborado a partir deles, no quarto movimento da análise dos dados. Assim, a figura acima ilustra parte do percurso analítico da pesquisa e a seguir me dedico à discussão do primeiro tema revelado categorizado desse construto.

Tema I - *E-games* e sua presença na vida de *gamers/players* dissidentes

O tema revelado “*e-games* e sua presença na vida de *gamers/players* dissidentes” deriva de ideias repetidas relacionadas ao primeiro contato com *e-games* e seus suportes; aos primeiros *e-games* e seus tipos; frequência atual de contato com *e-games* e quais são eles; aos modos (*solo/single player*, *duo/twooplayer*, *co-op*, *multiplayer*) utilizados e interação com outros *gamers/players*; e à manutenção de comunidades e interações do *off-line* no *on-line* e *vice-versa*. Tais ideias foram reconhecidas nos discursos dos participantes e trechos desses discursos estarão exemplificados aqui.

Nesses trechos, temos acesso a fragmentos de memórias de quando os participantes jogaram um *e-game* pela primeira vez, quais foram esses *e-games*, se utilizaram um console ou um computador, quem os iniciou nesse hobby e quem participava dele, as primeiras sensações causadas pelo contato com ele, as relações interpessoais construídas a partir dele e a relação construída com ele e seu estado corrente.

A partir dessas memórias, foi possível perceber como os *e-games* operam enquanto marcos afetivos na trajetória de vida dos participantes. Em alguns relatos, o primeiro contato com os *e-games* está vinculado a laços familiares, ainda que eles não tenham perdurado. A forma como esse contato se dá (on-line ou off-line e *solo/single player*, *duo/two player*, *co-op*, *multiplayer*), bem como a presença em comunidades híbridas que vão se formando para além das comunidades familiares (normalmente, comunidades de amizades), revela a tentativa de (re)construção de redes. Além disso, o ultrapassar do tempo naturalmente associado ao envolvimento com os *e-games* como o da infância e/ou adolescência e a extensão deste na vida adulta – mesmo que, muitas vezes, com mudanças de constância, suporte e/ou tipo de jogo – os reafirma como espaços seguros. Tudo isso configura a prática de jogar vídeo game como uma experiência fundante de pertencimento, o que é de extrema importância para qualquer processo de subjetivação, especialmente para os sujeitos marcados pela dissidência.

A seguir, trago os exemplos de trechos das narrativas produzidas por cada participante, respeitando a singularidade de cada experiência. Os trechos foram comentados de maneira contextualizada, buscando evidenciar como e por que atribuí os sentidos mencionados anteriormente a cada partilha – principalmente, aos fragmentos destacados em grifos.

Durante as entrevistas, os participantes Fania, Aku, Toad e Mokujin relataram ter tido o primeiro contato com *e-games* ainda na infância, por meio de diferentes suportes. Os *e-games* que marcaram esse início foram abrangiam desde títulos de luta, ação e aventura, a simulação de dança e fotografia e esse primeiro contato foi normalmente mediado por familiares. No entanto, ao longo do tempo, o envolvimento com os *e-games* passou a ser experienciado com amigos ou de forma individual. De uma forma geral, as primeiras sensações evocadas por esses contatos com *e-games* foram marcadas por entusiasmo, encantamento e uma conexão afetiva profunda, consolidando desde cedo uma relação intensa com os *e-games*. Apesar dessa conexão, a construção de relações interpessoais dentro desses ambientes foi descrita com

ressalvas, em vez disso, preferem transportar para o ambiente on-line as relações já existentes no off-line, mantendo-se em espaços de confiança previamente estabelecidos.

No quadro 13, destaco como os trechos de primeiro contato com *e-games* mostram que ele se deu na infância para todos os participantes, revelando uma imersão precoce nesse universo desde os primeiros anos de vida. Uma iniciação como tal coloca os jogos como dispositivos que atravessaram o crescimento e acompanhando as trajetórias de mudanças e transformações dos participantes. Dessa forma, o vínculo estabelecido entre eles e os *e-games* constitui uma base significativa para compreenderem as experiências ao longo de suas vidas, fazendo com que os *e-games* evoluam de simples dispositivos de entretenimento para dispositivos que podem configurar modos de existência e, por isso, estabelecer centralidade na formação da subjetividade destes.

Quadro 13: primeiro contato com *e-games* e seus suportes⁹³

<p>Participante Fania: “Desde moleca, desde que eu me entendo por gente, eu sempre joguei. [...] Desde que eu me vejo como pessoa, tipo, eu penso sobre jogos, eu jogo, eu faço isso. [...] Eu não tenho memória de idade, diretamente, mas eu lembro que, assim, antes dos nove anos, eu acho que eu chutaria, tipo, uns sete. [...] Eu diria que, tipo, com sete anos eu comecei com o PlayStation 2, só que parou o PS2 e eu fiquei só no computador, sabe? Eu saí dos consoles e eu fui só pro computador mesmo. [...] E assim, eu não parei. Não teve nenhum momento, tipo “não, vou sair um pouco dos jogos”, sabe?! Não. Eu não parei.”</p>
<p>Participante Aku: “[...] aos 8/9 anos, eu acho, eu tive o Playstation 2. Eu acho que por volta dessa época, comecei a meter os pés em televisão e computador também. [...] Eu nunca tive muito jogo. Mas era sempre alguma coisa que realmente me prendia. Que era exatamente isso, era... Não era que nem assistir TV, que você é uma figura meio passiva, é exatamente você no controle de si próprio. [...] Então eu acho que realmente, desde sempre, eu tenho um interesse, uma relação muito forte com os videogames. Porque é uma coisa muito fácil de você se desligar um pouco e se manter ali e ficar entretido por um bom tempo.”</p>
<p>Participante Toad: “Eu nasci em 1988, né? E eu nasci numa família pobre. Quando eu nasci ainda não tinha computador, né? Eu fui ter acesso ao computador, aquele computador grandão, branco. Não sei se você conheceu. Eu lembro que tinha só esse computador em casa e eu tenho mais dois irmãos, então a gente brigava pra usar esse computador. Mas era briga mesmo, assim, sabe?! De murro. Era terrível. E a gente usava esse computador pra se divertir, pra jogar. [...] E tinha o videogame, que era o Nintendo. O da fitinha.”</p>
<p>Participante Mokujin: “Eu jogo desde criança, assim. Tive acesso a Playstation, tive acesso a GameBoy e a Xbox também.”</p>

Fonte: dados coletados pelo autore.

A fala de Fania destaca uma fusão entre o eu e prática *gamer* desde seus primeiros momentos de autopercepção. Ao fazer uma associação entre a ação de jogar e a de “se entender

⁹³ Em todos os excertos de respostas extraídos das entrevistas realizadas com os participantes para compor a seção de análise, os grifos e as inserções entre colchetes são de autoria própria.

por gente”, ela revela que os *e-games* foram elementos intrínsecos à construção e compreensão da sua própria pessoa. Aku segue a mesma lógica, ao reforçar o caráter denso desse vínculo ao compartilhar que sempre teve interesse por *e-games* e que a sua relação com eles é muito forte, se consolidando como estruturante na experiência de mundo e na constituição de si.

Já Toad, menciona dispositivos que ativam uma memória sensorial que compõem uma paisagem anterior em termos de temporalidade, enquanto Mokujin exemplifica a diversidade de dispositivos acessados e sugere um trânsito entre diferentes ecossistemas. Essa multiplicidade de tempo-espço no que diz respeito aos *e-games* aponta para uma imersão cultural mais ampla nos discursos, imagens e experiências proporcionadas por eles. Porém, ainda que com variações, estão presentes na vida destes desde criança.

Tendo o universo dos *e-games* como uma das primeiras formas de mediação simbólica da autoimagem, temos, conseqüentemente, os avatares como um dos primeiros dispositivos através do qual o *gamer/player* articula sentidos de si (Butler, 2004). Estes, portanto, se tornam próteses tecnopolíticas que não apenas mediam o cotidiano, mas também se integram ao corpo e ao desejo do sujeito de forma constitutiva (Preciado, 2014).

No quadro 14, destaco como os primeiros *e-games* e seus tipos também revelam diferentes modos de subjetivação. Esses jogos, mesmo em sua aparente simplicidade no sentido de não envolver a customização de avatares ou envolvê-la minimamente, abrem brechas para a experimentação de mundos outros, com regras alternativas e formas de existência que tensionam ou escapam os limites impostos pela normatividade cisheterocentrada do mundo off-line. Nesse sentido, ainda que não houvesse a possibilidade explícita de criar um corpo-*avatar* dissidente, as mecânicas, os enredos e as atmosferas desses jogos ofereciam espaços onde as identidades podiam ser exploradas de maneira implícita, deslocada ou até mesmo fantasiada. Portanto, as subjetivações dos participantes não se produziam apenas pela customização direta de avatares, mas também nas formas como se habitava o universo ficcional onde eles estavam presentes ao jogar.

Quadro 14: primeiros *e-games* e seus tipos

<p>Participante Fania: “Eu tinha, sei lá, jogos bem bestas. Eu não sabia exatamente nem inglês, exatamente, pra realmente jogar. Mas, tipo, a habilidade mecânica/motora de uma criança pra jogar. Então, eu diria que nesse iníciozinho, era um jogo tipo Pokémon Candy Crush. Eu acho que era</p>

<p><i>Pokémon Snap</i>, não lembro o nome do jogo. Mas era isso, basicamente. Tipo, eu acho que começou ali e não parou.”</p>
<p>Participante Aku: “No início, de qualquer jeito, eu acho que era mais uma questão de recursos. Porque eu, com oito anos em dois mil e não sei quantos, eu não tinha como simplesmente sair e comprar o que eu queria. Então era mais do que meus pais viajavam e traziam de presentes. Então era o que eu tinha. Então, por exemplo, eu tinha um jogo chamado <i>Ratchet & Clank</i>, que é tipo um lêmure espacial que atira nas coisas e ele tem um pássaro robô. Só que aí, o outro jogo era tipo o vídeo game baseado no filme... Eu não sei como é em português, tipo, <i>Gatola de Cartola</i>, aquele <i>Cat In The Hat</i>. Então, assim, eram coisas bem variadas. Eu também tinha um vídeo game que era de corrida de quadriciclo. Nada a ver comigo. Mas era isso. Ainda que não fosse a minha cara, eu tentava jogar. Era o que eu tinha. Com o advento de um computador, eu fui refinando um pouco mais o meu gosto. Então, eu sei que eu gosto muito de coisas vinculadas à fantasia medieval, coisas vinculadas ao espaço do RPG. Eu me lembro que quando eu comprei <i>Skyrim</i> [<i>The Elder Scrolls V</i>] pela primeira vez, lá em 2012, alguma coisa assim, eu joguei por anos aquele negócio. Eu ficava... Eu parava em algum momento, reiniciava o jogo porque eu gostava tanto do início. Então, eu gosto muito de <i>RPG</i>. [...] Um dos meus irmãos mais velhos, quando eu tinha acho que uns 10 anos, ele tinha colocado um servidor pirata do <i>World Of Warcraft</i> no computador. E eu me lembro que eu fiquei obcecado com esse jogo, porque eram esses elementos de <i>RPG</i>, não sei o que. Era o meu primeiro MMO. Então eu tenho essa memória fixa do <i>World Of Warcraft</i>.”</p>
<p>Participante Toad: “A gente tinha <i>Mario</i> [Super Mario Bros], a única fita que a gente tinha era <i>Mario</i> [Super Mario Bros]. Tinha um jogo de futebol também e tinha <i>Street Fighter</i>, que é aquele de briga de rua. [...] Na infância [o jogo favorito] era o de luta, porque eu me sentia muito forte. E o <i>GTA</i> [Grand Theft Auto] era a criminalidade, era tipo, “caralho, eu posso fazer o que eu quiser, eu não vou preso”, sabe?! Era, tipo, eram esses dois, assim [os jogos favoritos]. [...] Qualquer dinheiro que a gente tinha, eu e meu irmão [mais velho], a gente corria pra <i>Lan House</i> pra jogar <i>Mortal Kombat – de luta – e Street Fighter</i>. Ah, a gente tinha um jogo que a gente jogava também, que era aquele <i>Zombies</i>. Acho que é esses três jogos, assim, que eu jogava mais.”</p>
<p>Participante Mokujin: “Inclusive, eu comecei a me interessar pela dança jogando <i>Xbox</i>. Eu dançava muito <i>Xbox</i>. O <i>Just Dance</i>. E fiquei muito viciada, assim, por muitos anos. [...] Eu jogava <i>The Sims</i>, também. Eu tinha os <i>CDs</i>”</p>

Fonte: dados coletados pelo autore.

Fania exemplifica como mesmo as experiências iniciais sendo marcadas por *e-games* considerados simples, sua importância na formação de vínculos com seus universos não diminui e mesmo os jogos casuais podem ser entendidos como mergulhos em ficções interativas e rotinas de experimentação (Haraway, 1991; 2000). O mesmo acontece com Aku, que ainda que diante de escolhas inicialmente limitadas pela mediação familiar, explora as possibilidades que esses mundos que não são “a sua cara” oferecem e estabelece um vínculo que, a partir do momento que pôde “refinar” o seu gosto e fazer as suas próprias escolhas, é fortalecido.

Toad aponta para uma forte identificação com *e-games* baseados em transgressões e, ao descrever seu gosto por jogos desse tipo, se utiliza de falas como “eu me sentia muito forte” e “eu posso fazer o que eu quiser”. Com esse discurso, ela explicita a relação entre o jogo e a produção de uma sensação de potência simbólica que podem ser vistos como performances (Butler, 2018; 2004) que, fora deles, talvez não fosse plenamente experienciada. Além disso, a ênfase na presença da liberdade e na ausência de punição (Foucault, 1975) revelam um fascínio

com a suspensão das regras sociais e indicam como o jogo permite simular cenários de radicais de desvio de normas. Já Mokujin traz à tona uma dimensão mais performativa da relação com os *e-games* ao mencionar um título centrado na construção de vidas alternativas, rotinas simuladas e identidades manipuláveis.

Essas sensações, embora causadas por mundos on-line, reverberam no mundo off-line e abrem espaço para experiências que subvertem a rigidez deste, podendo funcionar como campos de compensação, válvulas de escape ou territórios de ensaio subjetivo onde se experimentam formas de agir e existir a partir de tecnologias de si (Foucault, 2006).

Nessa perspectiva, é possível ver os *e-games* como dispositivos de subjetivação rizomática (Deleuze; Guattari, 1997) nas quais as linhas de fuga podem surgir nos detalhes e na apropriação. Assim, esses espaços, ainda que não diretamente relacionados a práticas identitárias explícitas, já dão a sensação de pertencimento a universos que podem operar segundo outras lógicas e produzir oportunidades momentâneas de existências que – ainda que inconscientemente (Rolnik, 2006) – se inscrevem na memória como brechas.

Ao serem perguntados sobre a frequência com que jogam atualmente, os participantes tiveram respostas que variaram entre diariamente e o encerramento do hábito. No quadro 15, enfatizo a frequência diária ao destacar os excertos das entrevistas de Fania e Aku, quando mencionam que jogam desde 5 a 12 horas por dia ou até mesmo o dia inteiro.

Quadro 15: frequência atual de contato com *e-games* (participantes Fania e Aku)

Participante Fania: “**Diariamente.** Eu acho que, tipo, se fosse contabilizar em horas, eu diria que assim, né?! **Umas 5 horas. Quando eu tô, tipo... não tô em férias. E quando eu tô em férias, eu acho que mais de 12 [horas], provavelmente. Na época do PlayStation 2, eu jogava, tipo, muito menos do que eu jogo hoje atualmente.** [...] Quando eu tô com tédio, quando eu não tô fazendo nada, eu vou jogar. Jogar e ficar aqui, tipo, de fundo, sabe? Não precisa ser algo também ativo. Mas, tipo, eu tô só aqui jogando. **Mas é isso, a maior parte do tempo é jogando.**”

Participante Aku: “**Depende do meu estado emocional, eu diria.** Porque é isso, eu também tenho o histórico de lidar com os transtornos mentais e isso já é um outro problema em si mesmo. Muitas vezes eu uso vídeo games exatamente pra me desligar. Eu não quero pensar na minha vida, eu não quero pensar nas coisas. Então, eu uso vídeo game porque eu preciso ficar pensando no que eu tô fazendo, preciso ficar calculando *etc.* Então todas as minhas funções cognitivas se voltam pra lá. [...] **Quando eu tô em crise e eu começo um jogo novo que me pega, eu perco o dia inteiro.** Ainda mais porque eu sou uma pessoa que procrastina demais. [...] Eu me lembro que quando eu comecei a jogar o *Genshin [Impact]*, e a mesma coisa quando eu descobri que tinha... Quando a minha mãe comprou o Playstation novo e eu vi que na loja tinha um jogo que era de graça, que era *Path Of Exile*. Eu não sei nem exatamente como descrever ele, mas ele tinha elementos de RPG também. **Esses dois jogos, quando eu comecei a jogar, eu acordava 6 horas da manhã, eu ia pro computador/pro Playstation e eu parava 11 horas da**

noite. E aí eu ia dormir, acordava e fazia a mesma coisa de novo. Então, assim, eu acho que em pouquíssimo tempo eu fechei mais de 100 horas no *Path Of Exile*. É coisa de eu esquecer de comer, esquecer de tomar banho, esquecer de escovar o dente. Só que aí também é isso, não era só o videogame, também é a crise. Mas é isso. E aí depois geralmente a coisa tende a estabilizar. Por exemplo, esses dias eu tenho dificuldade de ficar jogando *Genshin Impact* por muito tempo. Eu entro, eu faço as coisas diárias e depois saio. E isso já supre a demanda pra mim.”

Fonte: dados coletados pelo autore.

No caso de Fania, o ato de jogar diariamente configura um tipo de performance recorrente (Butler, 2018; 2004). Essa repetição instala uma presença constante da prática jogante em sua vida, o que permite compreender os *e-games* como espaços de manutenção do *self*. Nesse sentido, o simples fato dela engajar diariamente numa interface onde avatares e seus papéis são manipulados, já constitui um ensaio do eu que pode, mesmo que indiretamente, servir para confirmar ou suspender certas normas – mesmo que isso não se dê sempre de maneira consciente.

Para Aku, a frequência de performance é intensificada nos momentos de crise e sua fala aponta para o *e-game* como um refúgio. Nesse sentido, o *e-game* passa a ser o espaço em que o *self* é reorganizado frente à crise e a repetição do ato de jogar passa a ser uma técnica de si (Foucault, 2006) na tentativa de reinstaurar um senso mínimo de coesão subjetiva frente à desorganização emocional. Isso só reforça a possibilidade de utilização dos *e-games* enquanto contradispositivos (Preciado, 2014) de invenção micropolítica da existência (Rolnik, 2006).

Ao falar sobre os *e-games* que jogam atualmente Fania menciona *League of Legends* e *Osu!* como parte da rotação frequente para relaxar e Aku menciona *Genshin Impact* como a zona de conforto, como destaque no quadro 16. Assim, fica clara a possibilidade de visualização do *e-game* como um espaço seguro.

Quadro 16: *e-games* que jogam atualmente (participantes Fania e Aku)

Participante Fania: “Com frequência, eu jogo *League of Legends*. Eu jogo *Osu!* também. Eu jogo *The Binding of Isaac's*. E, assim, essa é a rotação. Eu tenho uma lista extensa, mas eu acho que quando perguntam, eu fico tipo “tá, qual eu falo que eu jogo?”, sabe? Porque, tipo, eu não tenho limites. **Mas esses três é a rotação atualmente que eu tenho, tipo, mais frequência mesmo. Quando eu relaxo, eu quero... Eu não quero pensar muito. Tipo “ah, o que eu vou jogar?”, eu só abro um desses três e eu fico o resto do dia, sabe? [...] E *Fallout: New Vegas*. Que é, tipo, o que eu mais realmente me senti conexão, assim, sabe?** Primeiro que, tipo, é uma franquia que eu gosto bastante. E segundo que eu acho que, tipo, é um jogo que... É... Não sei, tem bastante liberdade, sabe? Óbvio que tem outros jogos que também tem essa liberdade, mas eu acho que o tema do *Fallout [New Vegas]* e a ambientação, a música, as personagens... Eu acho que me dá um gosto maior, sabe? Eu diria que é o favorito, tipo, de

jogos de história, sabe? [...] **Eu acho que, tipo, *all time*, eu acho que é *Fallout: New Vegas*.** [...] Tem um meme com *Fallout: New Vegas* que tipo, que as pessoas que jogam *Fallout: New Vegas* acabam sendo trans e tipo... É um buraco de coelho.”

Participante Aku: “[**Gosto**] **muito de jogo antigo também.** Porque, recentemente, eu redescobri a maravilha... Eu me lembrei que eu podia... Que eu tinha a opção de usar emulador no computador. Então, **eu estava jogando os jogos do Game Boy de *Fire Emblem*,** que é um jogo de “estrategiazinha. E agora, também, **eu acho que os jogos que eu mais gasto o meu tempo são os *gachas*.** Então, **eu jogo muito o *Genshin [Impact]* e o [inaudível].** **Eles são os que mais ocupam o meu tempo. Só que aí, também, mantendo a linha com *RPG*, recentemente, eu tinha comprado o *Baldur's Gate*, no *Playstation*, que eu afundei também acho que mais de 200 horas no primeiro mês.** [...] Mas eu acho que o *Genshin [Impact]*, eu acabo meio que sempre voltando. Porque a música é incrível, o cenário é incrível. Eu acho que o *Genshin [Impact]* seria, tipo, minha zona de conforto, assim.”

Fonte: dados coletados pelo autore.

A menção de Fania ao “buraco de coelho” – expressão recorrente para descrever uma jornada de autoconhecimento – revela como o jogo pode operar como portal para o reconhecimento de si como sujeito dissidente. O meme citado por ela, de que pessoas que jogam *Fallout: New Vegas* “acabam sendo trans” (excerto da entrevista com a participante Fania), não é apenas uma brincadeira cultural, mas um indício de como certas comunidades de jogos criam ecologias de sentido em que experiências de gênero dissidente são mobilizadas, reconhecidas, validadas e compartilhadas.

Aku compartilha uma trajetória marcada tanto pela nostalgia e valorização de jogos antigos quanto pelo engajamento intenso com títulos contemporâneos. Os *RPGs* normalmente oferecem muita liberdade para o *gamer/player* e os *gachas*⁹⁴ são conhecidos pela combinação entre estética e narrativa envolvente, o que favorece uma relação contínua com jogos desse tipo. Porém, o que chama maior atenção é o tempo de jogo que sugere um grau elevado de investimento de si e pode ser interpretado como uma espécie de busca por refúgio on-line.

No quadro 17, enfatizo ambos os casos ao destacar os excertos das entrevistas de Toad e Mokujin no qual eles mencionam a frequência cada vez menor ou inexistente com *e-games*. Ao reconhecerem que não jogam mais com a mesma frequência, os participantes mostram como a relação com os jogos é marcada por fases e esse movimento de afastamento pode não indicar o fim da importância dos desses em suas vidas, mas uma reconfiguração de seus sentidos e funções. Em vez de espaços atuais de imersão, os *e-games* passam a ocupar um lugar de memória/arquivo de experiências que seguem operando simbolicamente, ainda que não mais

⁹⁴ Tipo de *e-game* que utiliza uma mecânica de sorte semelhante às máquinas de cápsulas japonesas (*gachapon*) para distribuir personagens, itens ou outros recursos dentro do jogo.

na prática cotidiana. Assim, a ausência total ou parcial não invalida sua potência subjetivadora, somente evidencia que as subjetividades que estes ajudam a constituir também se dão por meio da reorganização da relação dos sujeitos com os mesmos.

Quadro 17: frequência atual de contato com *e-games* e quais são eles (participantes Toad e Mokujin)

Participante Toad: “Como eu tô muito nas telas, por conta da escrita [equanto doutorando]. E, também, eu trabalho em casa atendo [enquanto psicoterapeuta] também on-line. Aí eu tenho evitado me divertir agora com as telas, né?! Por isso que eu falei “ó, eu parei, não tô mais jogando” e tal. Porque eu já passo muito tempo, né?! Olhando pras telas. Aí eu tô tentando me divertir de outras formas, assim, fora das telas.”
Participante Mokujin: “Rapaz, com certeza [a frequência] diminuiu, sabe? Porque eu tô lembrando aqui que eu jogo <i>Haboo</i> também. Eu jogo <i>Haboo</i> até hoje. [...] Mas, cada vez menos. Porque, enfim... Rolê de tempo mesmo, sabe? Mas, na pandemia, eu tinha muito mais tempo pra jogar.”

Fonte: dados coletados pelo autore.

Toad, ao falar sobre frequência atual de contato com *e-games* e quais são eles, menciona que o que anteriormente era diário, hoje virou raridade. Contudo, o afastamento com os *e-games* não é descrito por ele como perda de interesse ou rejeição das experiências proporcionadas, mas como gestão da saúde em função de um cotidiano já hiper conectado e com excesso de exposição às telas.

Mokujin, também falando sobre frequência atual de contato com *e-games* e quais são eles, revela uma relação intermitente com a prática. A continuidade, porém, mostra um vínculo persistente que sobrevive as obrigações cotidianas. Portanto, a redução da periodicidade não implica na recusa em habitar esses espaços, mas sim na reconfiguração das possibilidades de fazer isso.

A preferência dos participantes pelos modos *solo/single player* indica um desejo de manter o controle da experiência. No quadro 18, destaco as falas nas quais eles demonstram que essa escolha, somada ao desinteresse pela interação com outros *gamers/players* no modo on-line, remetem a possibilidade de uma performance avaliada apenas internamente e não pela externalização da possível reação/leitura de outros (Butler, 2004). Tal comportamento pode ser entendido como resistência ao olhar normativo associado à matriz de inteligibilidade de gênero (Butler, 2004), o que reforça ideia de busca por um espaço de desprogramação normativa (Preciado, 2022) menos exposta aos assujeitamentos sociais.

Quadro 18: modos (*solo/single player*, *duo/twooplayer*, *co-op*, *multiplayer*) utilizados e interação com outros *gamer/players*

<p>Participante Fania: “Raramente eu jogo online, tipo... É... Eu tenho bastante amigos que jogam, mas também com o tempo que eu tô... A UFS tá, tipo, comendo tempo, então assim... Eu não quero esquentar a cabeça, sabe? Eu só vou jogar alguma coisa que seja off-line, tipo... Se a culpa for de alguém, é minha. E assim, isso não exclui, que eu jogo jogos online. Na verdade, é tipo, realmente mais propensa a off-line. Tipo, na minha mesmo, no single player... Geralmente isso. [...] Eu acho que dentro da linguagem do jogo, eu acho que eu, tipo, uso [interação com outros avatares] bastante, sabe? Mas, tipo, teve períodos que eu não gostava. Mas eu acho que comecei a me acostumar e, tipo, ficou mais tranquilo, sabe? [...] Não diria que, tipo, é importante [interagir com outros players/gamers via <i>call</i> e/ou <i>chat</i>]. Tipo, eu gosto de <i>call</i> porque, assim, é mais cômodo, sabe? E também, a conexão fica mais fácil.”</p>
<p>Participante Aku: “Eu acho que depende do jogo, o interesse de estar sozinho ou não. Só que eu sinto que eu lido melhor com os off-line e os solos mesmo. [...] Eu prefiro jogar coisas sozinho. Tipo, o <i>Genshin [Impact]</i>, como é um <i>gacha</i>, ele é um jogo que tá sendo atualizado constantemente. Volta e meia ele faz um... Ele coloca uns mini [inaudível] que são em <i>co-op</i>. Você tem que... Pra participar, você tem que jogar com uma pessoa. Pra mim é a parte mais insuportável do jogo, você tem que ter essa demanda de jogar com outra pessoa. Então geralmente eu sinto que eu tenho uma preferência maior por jogar sozinho.”</p>
<p>Participante Toad: “Eu jogava xadrez nessa coisa on-line. Eu já joguei xadrez, já. De disputar campeonato. Mas antes eu acho que é mais... Até pela minha idade, assim, não tem muita, né? Essa prática de [jogar on-line]. Mais off-line mesmo”</p>
<p>Participante Mokujin: “Eu jogo nos dois. Se eu tiver com internet, eu jogo on-line. Se eu tiver sem internet, eu jogo off-line mesmo. [...] Eu acho que depende da situação. Assim, do momento de vida, também, sabe? Porque, como eu falei, por exemplo, na pandemia... O <i>Gartic</i> e outros [jogos] similares... A questão de ter um bate-papo, ficava mais interessante. Até porque a gente tava com mais sede de se comunicar, de estar junto. Então, é mais uma forma de interação, né? Mais uma forma de poder socializar.”</p>

Fonte: dados coletados pelo autore.

Fania expressa uma preferência por *e-games* off-line e *single player* que é motivada, principalmente, pelo desejo de controle do ritmo e das responsabilidades do jogo. Além disso, mesmo reconhecendo as interações on-line como possíveis em alguns contextos, relativiza sua importância e demonstra que essa dimensão dos jogos não é necessariamente central para ela, oscilando entre o incômodo e a adaptação até mesmo quando se trata do contato com outros avatares (normalmente, *NPCs*). De forma semelhante, Aku também expressa uma preferência por *e-games solo*, descrevendo a obrigatoriedade de interações em alguns como “a parte mais insuportável” (excerto da entrevista com o participante Aku). Para ela, o modo off-line auxilia a habitar o jogo sem a fricção das demandas sociais.

Toad, por sua vez, associa sua menor participação em *e-games* on-line a sua idade e sua fala ilustra como preferências e hábitos em relação à conectividade nos jogos também são atravessados por marcadores geracionais. Já Mokujin apresenta uma visão mais fluida ao

compartilhar que não tem uma preferência e a sua escolha por um modo ou outro depende da disponibilidade de acesso à *Internet* e do contexto social em que está inserido – faz referência ao isolamento físico da pandemia como período em que os jogos on-line foram ativados como recurso de socialização e manutenção de vínculos.

Em conjunto, os relatos dos participantes mostram que a escolha entre os modos de um *e-game* não se reduz a uma questão técnica, estando profundamente conectada aos modos de vida dos *gamers/players*. Essa diversidade de usos e significados aponta para os *e-games* como tecnologias sensíveis que se adaptam conforme os usuários e suas necessidades.

Nesse caso, quando as interações atravessam os mundos off-line e on-line e *vice-versa*, elus mencionam que elas não se dão com *gamers/players* aleatórios que conhecem no ambiente do *e-game*. No quadro 19, destaco falas nas quais os participantes explicitam que a manutenção de comunidades e interações se dá do off-line pro on-line, a partir da interlocução com amigos, colegas e familiares nos *e-games*.

Quadro 19: manutenção de comunidades e interações do off-line no on-line e *vice-versa*

<p>Participante Fania: “Eu tenho alguns familiares que eram mais próximos de idade de mim que jogavam. Tipo, quando eu ia pra casa deles. Então, eu acho que também teve essa aproximação mais familiar, sabe? Tipo “ai, meu primo joga, então eu vou jogar também aqui”, sabe?. [...] De vez em quando [jogo com pessoas da UFS]. É porque eu tenho amigos de mais longa data que eles tão na UFS há muito mais tempo, então eu nem penso que eles estão na UFS. Mas, sim, quando eu jogo on-line, é com eles, e eles tão na UFS. E até mesmo fora desses que são mais de longa data, tem outros que também eu jogo de vez em quando e que são da UFS. Colegas de curso ou amigos de amigos do curso, sabe?”</p>
<p>Participante Aku: “[...] Recentemente eu me dei conta e falei “bom, eu sou uma pessoa adulta agora, eu tô recebendo bolsa, eu posso usar o meu dinheiro pra pagar a mensalidade e jogar [World of Warcraft] de verdade”. E aí eu comecei a jogar e eu percebi que era um jogo tão solitário, que você ficar fazendo as <i>quests</i> e não tem nada acontecendo. Não era mais aquela experiência da minha infância, porque quando eu era criança, eu não fazia nada. Eu não acompanhava as <i>quests</i> e só ficava perambulando pelo jogo. E aí, agora, eu acho que eu sou adulto, as minhas demandas são outras, a minha experiência é outra e eu simplesmente achei solitário demais. Então, quando eu jogava o <i>World of Warcraft</i>, eu me sentia frustrado por não ter ninguém. E, coincidentemente, todos os meus amigos que jogavam, quando eu comecei a jogar, toda eles já tinham parado.”</p>
<p>Participante Toad: “[Eu jogava] com irmãos. E eu acho que a experiência de sociabilidade se dava nessas <i>Lan Houses</i>, né?! Que aí, tipo, a gente ficava disputando, jogava com outro. Aí ficava sempre nessa disputa, assim, né? E aí, conhecia os caras e tal, sempre marcava pra jogar. Aí sempre tinha um que era riquinho, a gente ia pra casa jogar. [...] Meu irmão [mais velho] ia escondido [pra <i>Lan House</i>], porque ele não queria que eu fosse, porque eu era mulher. E aí eu ia atrás. Aí quando eu chegava na <i>Lan House</i>, aquela “ruma” de pivete e eu tava lá interagindo, não tava nem aí. E aí ele, enfim... Odiava. Mas não tinha o que fazer, aí acabava cedendo.”</p>
<p>Participante Mokujin: “Eu jogo com pessoas aleatórias. Eu marco de jogar também com pessoas que eu conheço. [...] Acho que não todo mundo [é conhecido da UFS]. Não todo mundo. Não é uma coisa que, por exemplo... Ah, eu vou jogar com uma pessoa da UFS. Não, sabe? Não marco com pessoas da UFS pra jogar, às vezes acontece de ser. Mas não é um parâmetro.”</p>

Fonte: dados coletados pelo autore.

Fania associa seu primeiro contato com os jogos a um contexto familiar e isso indica como, pra ela, o jogar não foi sempre uma prática majoritariamente individual. Além disso, revela que, quando dá chance a jogo como uma prática social novamente, isso ocorre somente com pessoas com as quais ela já tem alguma espécie de vínculo formado.

Aku apresenta uma reflexão melancólica sobre o deslocamento de sentidos na experiência de jogo quando conta que ao reativar o *World of Warcraft* na vida adulta se deparou com um cenário de solidão e frustração, o que vai de encontro direto com o que elu diz anteriormente sobre ter como preferência os modos *solo/off-line* de jogo. Mas há uma diferença fundamental aqui, pois se refere a interações com outros *gamers/players* como “a parte mais insuportável” (excerto da entrevista com u participante Aku) quando elas precisam ser estabelecidas com pessoas aleatórias que não são sus amigos.

Toad traz uma perspectiva que se assemelha às de Fania e Aku no que diz respeito a estabelecer interações nos jogos somente com pessoas que já tem uma relação fora deles, mas difere, pois, as interações estabelecidas por ele se davam pessoalmente, nas *Lan Houses*. Além disso, sua narrativa de insistência para estar em tais ambientes e estabelecer tais relações mostra que o desejo de jogar se fundia com o desejo de pertencer e de ultrapassar barreiras impostas à sua circulação, denunciando a cisheteronormatividade dos espaços *gamer* tradicionais e fazendo do ato de jogar um gesto de afirmação e resistência.

Já Mokujin, assim como na escolha por modos de jogo, apresenta uma relação mais aberta e flexível com os modos de socialização dentro deles ao jogar tanto com conhecidos quanto com pessoas aleatórias. Em conjunto, os relatos dos participantes mostram que os *e-games* podem ser encontro, continuidade de vínculos, disputa por espaço ou simplesmente ocasião circunstancial. O que se evidencia, sobretudo, é que jogar nunca é apenas jogar.

A seguir, me dedico à apresentação e discussão do segundo tema revelado categorizado e relacionado ao construto teórico “*avatar e-games* enquanto interfaces para a elaboração de corporeidades dissidentes”, explicitando os fundamentos que sustentam a sua formulação, suas

principais dimensões constitutivas e suas possíveis implicações analíticas para a compreensão do fenômeno estudado.

Tema II - *E-games* e os processos de seleção e/ou customização de avatares para *gamers/players* dissidentes

O tema revelado “*e-games* e os processos de seleção e/ou customização de avatares para *gamers/players* dissidentes” deriva de ideias repetidas relacionadas à relação com *e-games* que dispõe de seleção e customização de avatares e à relação com o processo de seleção e customização de *avatar*. Tais ideias foram reconhecidas nos discursos dos participantes e trechos desses discursos estarão exemplificados aqui.

Nesses trechos, temos acesso a fragmentos de histórias de como se iniciou a relação dos participantes com *e-games* que possibilitavam a seleção e customização da figura que iria representá-los, se esse recurso os interessa, o que os interessa e porque, se é um critério para que elus escolham os *e-games* que irão jogar, se utilizam essas possibilidades somente quando são gratuitas ou também quando são pagas, como as utilizam e quanto tempo passam as utilizando.

A partir dessas histórias, foi possível perceber como os *avatar e-games* assumem um papel significativo nos processos de expressão, experimentação e afirmação do *self*. Sendo, assim, recursos apropriados e mobilizados por essas participantes como estratégias de agência subjetiva que oferecem a possibilidade de operar práticas de si.

A seguir, trago os exemplos de trechos das narrativas produzidas por cada participante, de forma individualizada, respeitando a singularidade de cada experiência. Os trechos foram comentados de maneira contextualizada, buscando evidenciar como e por que atribuí os sentidos mencionados anteriormente a cada partilha – principalmente, aos fragmentos destacados em grifos.

Durante as entrevistas, as participantes Fania, Aku, Toad e Mokujin relataram que a relação com *e-games* que permitem a seleção e a customização de avatares se estabeleceu desde os primeiros contatos com jogos eletrônicos, ainda que minimamente, sendo esse recurso sempre percebido como atrativo e significativo. Para elas, essa funcionalidade é um critério

relevante na escolha dos *e-games* que irão jogar, embora sua importância possa variar conforme o contexto, o tipo de jogo e se é uma funcionalidade gratuita ou não. Além disso, o tempo dedicado a essas práticas também costuma ser expressivo, mesmo que por intenções diferentes.

Sobre à relação com *e-games* que dispõe de seleção e customização de avatares, a fala de Fania revela a valorização da customização de avatares, mesmo que essa não seja uma condição eliminatória para o envolvimento com o *e-game*. A nova menção ao *Fallout: New Vegas* como exemplo de jogo preferido, mesmo com opções limitadas de customização, mostra que qualquer nível de agência sobre o corpo-*avatar* já possui valor subjetivo. Ao escolher *e-games* com algum grau de maleabilidade corpórea, ela já exerce pequenos atos que constroem e consolidam seu lugar no mundo on-line (e, por extensão, no mundo off-line) de maneira menos normativa, como se observa no excerto a seguir:

Eu não diria que, tipo, é eliminatório, sabe? Eu acho que, se eu tenho interesse no jogo, não vai ser isso que vai me limitar, sabe? Mas, tipo, eu acho que qualquer nível de customização me agrada, sabe? Então, tipo, eu acabo optando, sabe? [...] É outro ponto do porque o *Fallout [New Vegas]* ele tá lá em cima. Mesmo que o *Fallout [New Vegas]*, ele embora seja mais antiquinho. Então, tipo, que seja menor a customização. Mas ainda existe alguma customização e **eu opto mais pra que eu consiga ter esse controle, sabe? Mas, tipo, sei lá, se o jogo for esses de história que o protagonista já é pré selecionado, eu não me importo muito. Tipo, não é eliminatório pra mim, sabe?** (Excerto da entrevista com a participante Fania)

Esse relato de Fania marca o desejo de agência sobre a representação de si e a abertura à experiência narrativa mesmo quando esse agenciamento é parcial ou inexistente. Ao afirmar que a ausência de customização não a faz desistir do jogo, ela recusa uma postura rígida ou normativa sobre o que o torna válido e mostra que o vínculo com este pode existir mesmo quando não há liberdade plena. No entanto, ao dizer “qualquer nível de customização me agrada” (excerto da entrevista com a participante Fania), deixa claro que a possibilidade de intervenção sobre o avatar, mesmo que mínima, opera como um componente importante na sua relação com os jogos.

De forma sutil, Fania articula como os *gamers/players* podem encontrar nos jogos espaços onde nem sempre é possível escapar completamente das estruturas normativas, mas sempre se pode optar por caminhos de maior identificação. Sendo esta uma prática de navegação crítica na qual os detalhes são valorizados, visto que o poder se infiltra nos detalhes (Foucault, 1975) e, portanto, é justamente neles que sujeitos dissidentes encontram brechas para reconfigurar a si mesmos.

Já em relação ao processo de seleção e customização de *avatar*, Fania afirmou: “tipo ‘ah, eu tinha tal roupinha ou eu tinha tal cabelo, tal coisinha específica, bem pequena’ eu vou lá e tipo... Faço um outfit e um... Uma roupinha bacana, sabe?” (excerto da entrevista com a participante Fania). Essa fala evidencia novamente como elementos aparentemente mínimos adquirem valor simbólico a partir de táticas de significação (Butler, 2018) no processo de construção do *avatar* e, conseqüentemente, na produção de subjetividade dentro do jogo.

As escolhas passam de gestos estético a atos que comunicam desejo, pertencimento e diferença – um modo de afirmar-se em um ambiente que, muitas vezes, oferece moldes rígidos. Nesse sentido, a atribuição de valor a essas escolhas mostra como os jogos podem ser apropriados por sujeitos dissidentes como espaços de microintervenções e micropolíticas do corpo (Preciado, 2018; Rolnik, 2006), pois estes não precisam de transformações grandiosas para resistir.

A fala de Aku marca uma relação diferente da dos outros participantes com *e-games* que dispõe de seleção e customização de avatares, pois a recusa em criar algo que se assemelhe a si e a necessidade de romper com qualquer possibilidade de espelhamento remetem a uma tentativa de distanciamento identitário, como se observa no excerto a seguir:

Eu acho que eu nunca tive exatamente uma ligação muito forte com essa ideia de customizar. [...] Eu nunca achei reconfortante saber “ah, não, em algum lugar, outras pessoas vão estar vendo algo que eu criei”. Eu nunca tive essa... **Eu nunca me importei com esse aspecto.** [...] Um dos jogos da minha infância, o *World of Warcraft*, que é o *MMO*, você cria um personagem. Só que o personagem vai estar sempre olhando para longe de você, você não vai ver a cara dele. E provavelmente ele vai estar de armadura, então, você não vai ver o corpo dele. Ou seja, **era como se a customização, para mim, quase nunca fizesse sentido.** Ainda mais se você, tipo, remover o zoom e aí você não vai nem ver o detalhe da armadura que você escolheu. [...] **Eu realmente nunca me preendi tanto na customização, por causa desse problema também, que é o mecanismo do jogo.** Em algum momento a câmera vai se afastar dele. [...] Um outro jogo era o *The Sims*, [...] meio que tinha o mesmo problema, **que era a censura. Mais recentemente, um jogo que tem customização que eu comprei, o *Baldur's Gate*, ele tem customizações interessantes.** [...] **Uma das coisas que viralizou na internet é porque ele tem customização genital, em que você...** Ele não coloca corpo feminino ou masculino, ele coloca tipos de corpos e você pode escolher que genitália você quer colocar no corpo. **E, assim, é uma coisa que faz sentido nesse jogo, em específico, porque tem cenas de sexo.** Ou seja, você pode criar o corpo que você quiser, com a configuração que você quiser e você tem o *payoff*. **Em algum momento você vai ver aquela genitália, em algum momento você vai ver aquele corpo. Então, eu acho que *Baldur's Gate* foi o primeiro jogo assim que fez mais sentido para mim, com essa customização.** (Excerto da entrevista com o participante Aku)

O relato de Aku traz uma perspectiva sofisticada sobre a relação entre mecânicas de customização e produção de subjetividade nos *e-games*, destacando que o valor simbólico da customização vai além na sua disponibilidade técnica, sendo de extrema importância uma funcionalidade visual narrativa. Ao afirmar que a customização quase nunca fazia sentido, por conta de “problemas” como a distância da câmera, a censura e/ou a ausência de *payoff*, Aku coloca em xeque uma suposição recorrente nos estudos de jogos: a de que a customização sempre opera como um espaço privilegiado de expressão de identidade.

O que emerge desse relato é a noção de que a customização só adquire valor subjetivo quando ela é visível e, sobretudo, integrada a experiência. Pois o corpo, mesmo “avatarizado”, é sempre um artefato que não existe isolado de redes de sentido (Preciado, 2018; Haraway, 1991; 2000). Portanto, quando o *gamer/player* vê e interage com aquilo que criou, o investimento na customização se torna realmente significativo.

Aku, ao criticar jogos por ocultarem o corpo do *avatar* ou desfazerem a visibilidade da customização, denuncia a neutralização da diferença no *design* dos jogos que prometem liberdade de criação, mas a esvaziam funcionalmente – como uma falsa agência na qual a possibilidade de escolha está presente apenas em nível superficial, não tendo efeitos concretos na experiência do *gamer/player*. Para sujeitos que buscam nos jogos oportunidades de experimentar corporalidades e modos de existência que são limitados ou negados no mundo off-line, isso pode ser frustrante.

Já ao falar em relação ao processo de seleção e customização de *avatar*, Aku aciona a infância como um momento de não-reconhecimento da própria autonomia, inclusive nos *e-games*. Essa narrativa, porém, exemplifica também como se dá a interiorização de normas sobre o que é possível ou aceitável diante dos regimes de verdade (Foucault, 1975), como se observa no excerto a seguir:

Na infância, eu tinha até um problema de reconhecer que eu estava no controle. Quando eu jogava The Sims, quando eu ia montar uma família, eu montava assim: um homem e uma mulher. **E eu não pensava “peraí, eu posso fazer o que eu quiser”** e então eu resolvia ser a família que eu quisesse. **Eu nem sequer reconhecia que eu tinha algum nível de autonomia no que eu estava fazendo. [...] Hoje, eu não consigo nem imaginar me representar dentro de um jogo e aí ver aquele simulacro de mim mesmo agindo e sendo sei lá o quê. Não. Eu preciso romper totalmente o vínculo. Eu preciso criar alguma coisa que eu não sou.** (Excerto da entrevista com o participante Aku)

Nesse relato, Aku compartilha a transformação na forma como a agência subjetiva foi experienciada por ele nos *e-games*, apontando para um deslocamento entre a normatividade internalizada na infância e uma postura crítica na vida adulta: (1) Na infância, descreve que não reconhecia que estava no controle e seguia roteiros normativos sem questionar que os jogos ofereciam possibilidades para além desses moldes. Aqui, a ausência de consciência sobre a própria autonomia no jogo funciona como metáfora para o modo como o sujeito é capturado de forma insidiosa pelas estruturas de poder (Foucault, 1975). (2) Na vida adulta, descreve a recusa em se representar diretamente nos jogos. Aqui, há uma forma mais radical de exercício da imaginação e de experimentação subjetiva na qual ao invés de usar os jogos como espelhos, os transforma em laboratórios de alteridade.

Assim, a relação de Aku com os avatares deixa de ser uma tentativa de mimese e passa a ser uma de ruptura, sendo estas as práticas centrais para o pensamento ciborgue e para a construção de identidades que não se fundamentam na essência e sim na multiplicidade, na escolha e na ficção política (Haraway, 1991; 2000). Aku tenta, portanto, utilizar o *avatar* não para se reconhecer, mas para se perder. Porém, a criação de “alguma coisa que eu não sou” (excerto da entrevista com o participante Aku) é, paradoxalmente, baseada na performance de um eu possível (Butler, 2018; 2004).

Mokujin apresenta uma relação dividida entre a funcionalidade e a experimentação estética, pois ao responder sobre o processo de seleção e customização de *avatar* diz “eu demoro, porque eu gosto muito de moda, então eu gosto de ficar experimentando, assim, coisinhas.” (excerto da entrevista com o participante Mokujin). Já ao responder sobre a sua relação com *e-games* que dispõe de tal seleção e customização de avatares, fala que “depende do objetivo de quando eu vou jogar, assim, sabe? Porque como são jogos que, sei lá, você vai pra alcançar algum objetivo então eu vou focado naquilo que eu quero fazer.” (excerto da entrevista com o participante Mokujin).

Nesse sentido, Mokujin mostra um engajamento que ora é sensível com a dimensão na qual o *avatar* se torna um espaço de criação e expressão dentro do jogo, ora é pragmático e dá lugar à lógica da eficiência do *avatar* de acordo com as metas do jogo. Essa alternância entre funcionalidade e a experimentação estética mostra que a relação com o *avatar* é moldada por contextos, disposições e intencionalidades diversas, podendo ser compreendida como

estratégica. Além disso, também sugere que os jogos oferecem camadas de possibilidade, nas quais o sujeito pode escolher como ativar o *avatar*. Para sujeitos dissidentes, essa fluidez pode ser particularmente valiosa, pois permite escapar de binarismos fixos e experimentar formas plurais de ser e de jogar.

Toad, ao comentar o processo de seleção e customização de *avatar*, traz à tona as tensões entre performance de gênero e normas internalizadas. Ao relatar que sempre escolhia avatares ditos masculinos e desobedecia às imposições do irmão mais velho, ele expressa uma prática de resistência às expectativas normativas de gênero (Muñoz, 2009), como se observa no excerto a seguir:

Eu tinha ele [o irmão mais velho] como referência pra mim, então **eu sempre queria pegar um bonequinho, um avatar, que fosse mais forte que o dele. Então geralmente eu pegava homens**. E aí ele ficava "ah, você tem que pegar uma mulher, porque você é mulher". Mas as mulheres eram fracas, na minha concepção, né?! E eu falava "não, eu quero pegar esse daqui, porque é mais forte". Então ele sempre me convocava pra "ah, não, você tem que pegar mulher", mas eu não queria. Eu queria pegar homem, pra poder vencer dele. (Excerto da entrevista com o participante Toad)

Embora marcada por um imaginário sexista no qual homens são mais fortes e mulheres mais fracas, a escolha de Toad operava no plano da subversão performativa (Butler, 2004), pois mesmo sendo inicialmente motivada pela lógica funcional de vencer o irmão mais velho nas partidas, marcava um momento de dissidência no qual tomava para si uma identidade que desafia a inteligibilidade de gênero (Butler, 2004).

A seguir, me dedico à apresentação e discussão do terceiro tema revelado categorizado e relacionado ao construto teórico “*avatar e-games* enquanto interfaces para a elaboração de corporeidades dissidentes”, explicitando os fundamentos que sustentam a sua formulação, suas principais dimensões constitutivas e suas possíveis implicações analíticas para a compreensão do fenômeno estudado.

Tema III - *E-games* e suas inovações para *gamers/players* dissidentes

O tema revelado “*e-games* e suas inovações para *gamers/players* dissidentes” deriva das ideias repetidas relacionadas à relação com as novidades no processo de seleção e customização de *avatar* em *e-games*. Tais ideias foram reconhecidas nos discursos dos participantes e trechos

desses discursos estarão exemplificados aqui. Nesses trechos, temos acesso a fragmentos de reflexões de como as inovações em recursos (como por exemplo, aplicação de RV, RA, RM por meio de dispositivos) e possibilidades (como por exemplo, maior variedade de traços customizáveis nos avatares) são lidas pelos participantes, se eles as utilizam ou gostariam de utilizar e como, e o que eles pensam sobre o uso.

A partir dessas reflexões, foi possível perceber como os *avatar e-games* que incorporam novos recursos tecnológicos potencializam formas de expressão e experimentação para os sujeitos, produzindo experiências imersivas e impactando diretamente na percepção de si.

A seguir, trago os exemplos de trechos das narrativas produzidas por cada participante, de forma individualizada, respeitando a singularidade de cada experiência. Os trechos foram comentados de maneira contextualizada, buscando evidenciar como e por que atribuí os sentidos mencionados anteriormente a cada partilha – principalmente, aos fragmentos destacados em grifos.

Durante as entrevistas, os participantes Fania, Aku, Toad e Mokujin relataram como os *avatar e-games* que incorporam novos recursos tecnológicos (como gráficos mais realistas; interações sociais complexas; personalização detalhada e inclusiva; RV, RA, RM *etc.*) potencializam formas de experimentação e expressão para os sujeitos, oferecendo espaços mais amplos para a construção de subjetividades, ampliando as possibilidades estéticas e performativas dentro dos jogos e permitindo que eles se vejam e se reconheçam nos avatares de maneira mais vívida através da maior imersão.

No quadro 20, destaco os relatos dos participantes sobre a relação com as novidades no campo dos *e-games* que disponibilizam seleção e customização de avatares em *e-games* revela um campo fértil para a compreensão da ampliação das possibilidades de experimentação nesse contexto. As falas indicam que, ao mesmo passo em que os jogos vêm evoluindo e oferecendo sistemas mais inclusivos de customização de avatar, novas formas de subjetivação se tornam possíveis. Tal sofisticação técnica é uma abertura simbólica para que sujeitos dissidentes possam explorar cada vez mais modos de existir que escapam às cisheteronormatividades tradicionalmente presentes nos *e-games* e tem tido uma recepção positiva por parte dos participantes da pesquisa.

Quadro 20: relação com as novidades no processo de seleção e customização de *avatar* em *e-games*

<p>Participante Fania: “Depende, tipo, da forma como ela é colocada, sabe? Eu acho que com The Sims... Eu tenho muitos problemas com a EA, eu tenho muitas críticas, mas tipo, quando eu estava jogando na época, eu tipo, achei bacana essa adição, sabe? [...] Eu acho que sobre essa questão da customização, uma hora ou outra ia vir, sabe? Mesmo que fosse por ganância, acho que para puxar mais pessoas para o jogo. Ou então por vontade mesmo, eu acho que o mundo estava levando para que isso fosse uma realidade, sabe?”</p>
<p>Participante Aku: “Eu acho que é uma chance, é um simulacro, um espaço que você pode experimentar com o corpo. [...] Porque às vezes tem a dificuldade de acesso, de recursos. Às vezes é uma questão de segurança de você não poder transicionar, fazer uma transição social ou clínica. Então é um espaço em que uma espécie de transição, uma espécie de experimentação com o corpo, seria viável, seria possível.”</p>
<p>Participante Toad: “Eu acho incrível! Porque, às vezes eu fico pensando um pouco... Talvez, se na minha época, né?! Eu tivesse tido acesso a isso, eu acho que seria muito mais rápida a minha transição. Eu acho que justamente por eu não ter tido acesso a essas possibilidades, que eu demorei muito tempo pra transicionar. Porque se eu for pensar, na minha infância, na minha adolescência e até a minha vida adulta, eu não conhecia nenhuma pessoa trans ou não binária. Fora da cisnormatividade, não conhecia, sabe?! Eu fui conhecer uma pessoa trans quando eu fiz a minha segunda graduação, eu tinha 25 anos de idade. Então, olha só, eu passo 25 anos pra conhecer uma pessoa trans, sabe?! E saber que é possível, que existem outros corpos, que existem outras possibilidades, né?! Então, eu acho que se eu tivesse tido acesso a isso, pelo menos num vídeo game ali, já ampliaria há muito tempo a minha... Né?! Teria um repertório, assim. Então, eu acho que é super!”</p>
<p>Participante Mokujin: “Poucas pessoas ainda têm acesso, eu mesma nunca tive acesso a poder utilizar esses óculos [de realidade aumentada, virtual ou mista]. De poder estar ali dentro do jogo, né? Mas deve ser uma sensação muito, muito interessante, assim. Muito interessante. Porque, às vezes, a construção social se forma muito a partir disso, né? De a gente se espelhar no outro, de a gente querer ser aquilo que o outro é, de a gente entender. E é isso, é mais uma forma de estar em outros corpos, em outros locais. [...] Eu acho muito legal, porque eu lembro que muitas vezes eu ficava ‘viji, tudo é muito 8 ou 80’, assim, sabe? E eu gosto de brincar com as possibilidades. Justamente por isso que eu gostava mais de mudar o nome, porque o nome eu podia criar da forma que eu queria, entendeu? E, às vezes, esses jogos eles já tinham lá definido [o avatar] e aí você vai selecionar o que você quer. Não tem uma coisa que você possa criar e eu acho que pelo menos o meu rolê é mais de poder criar mesmo, sabe?”</p>

Fonte: dados coletados pelo autore.

A fala de Fania demonstra uma posição crítica, mas aberta às inovações na customização de avatares. Apesar da ciência da lógica capitalista das desenvolvedoras, ela reconhece que essas mudanças refletem uma exigência do mundo contemporâneo, na qual a diversidade se impõe – seja por demanda de mercado, seja por transformações sociais. Isso evidencia que, embora essas inovações nem sempre partam de uma ética de inclusão genuína, sua abertura a corpos e identidades dissidentes responde a uma transformação social mais profunda, onde a pressão por reconhecimento se faz presente até mesmo nas lógicas da indústria do entretenimento.

A leitura de Aku aponta os *e-games* como espaços que oferecem uma “espécie de transição” (excerto da entrevista com u participante Aku), adentrando a dimensão existencial da customização que se aproxima das perspectivas que entendem o corpo contemporâneo como tecnovivo. Sendo assim, articulado por fármacos, dispositivos e interfaces digitais (Preciado, 2018). Portanto, em contextos de insegurança, violência, falta de recursos e outras barreiras à transição clínica e social, os jogos oferecem uma alternativa simbólica (Texeira, 2023).

O depoimento Toad aborda exatamente como a ausência de contato com representações dissidentes anteriormente retardou sua própria transição de gênero, pois sem referências, a subjetivação fica paralisada (Butler, 1990; 2004). Por isso, sua fala enfatiza poder da visibilidade e o potencial dos *e-games* como espaços de ampliação do imaginário, suprimindo a falta de experiências sociais e oferecendo acesso a mundos onde a cisnormatividade não é o único caminho possível.

Mokujin, por sua vez, oferece uma perspectiva crítica sobre as limitações e as potências desses espaços e recursos, pois “tudo é muito 8 ou 80” (excerto da entrevista com u participante Mokujin). Reforçando, assim, que as novidades devem focar modos de subjetivação que não sejam pré definidos.

Por fim, as falas dos participantes demonstram que eles veem e têm os *e-games*, especialmente os que permitem customização avançada, como mais que espaços de diversão. Apontando estes como territórios políticos onde sujeitos dissidentes podem experimentar corpos, nomes, afetos e existências que resistem à norma, operando como laboratórios de subjetividade onde o on não substitui o off-line, amplia.

A seguir, a subseção que se dedica à apresentação e discussão do construto teórico II, explicitando os fundamentos que sustentam a sua formulação, suas principais dimensões constitutivas e suas possíveis implicações analíticas para a compreensão do fenômeno estudado.

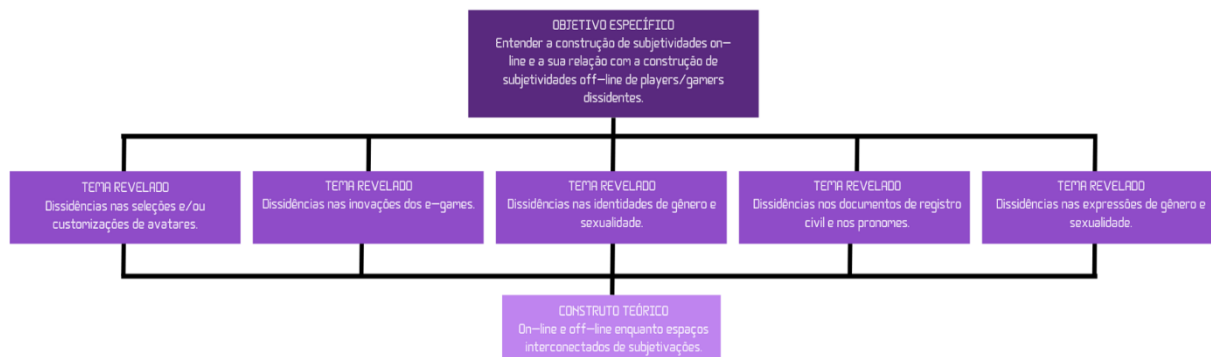
4.2 Construto Teórico II - On-line e off-line enquanto espaços interconectados de subjetivações

Nessa subseção, vou explorar o construto teórico de on-line e off-line enquanto espaços interconectados de subjetivações. O objetivo específico que guia essa exploração é o de

entender a construção de subjetividades on-line e a sua relação com a construção de subjetividades off-line de *gamers/players* dissidentes.

Partindo da compreensão de que as experiências vividas no ambiente on-line não estão dissociadas daquelas que se desenvolvem no off-line, busco problematizar as formas pelas quais tais esferas se atravessam e se co-implicam na produção de subjetividades dissidentes. Ao considerar a fluidez entre esses dois domínios como um aspecto central da experiência contemporânea, especialmente para sujeitos que buscam por alternativas para burlar aos regimes normativos de gênero e sexualidade, esta discussão visa evidenciar as potências que emergem dessa interconexão. Assim, esta análise busca compreender como as subjetividades são produzidas nesse trânsito e como os *e-games* se estabelecem enquanto espaços significativos nesse processo. Portanto, essa subseção ilustra o continuum do on e off. O caminho aqui seguido pode ser visualizado na imagem abaixo:

Figura 22: caminho para a elaboração do segundo construto teórico



Fonte: autoria própria

A figura apresentada organiza visualmente a articulação entre o segundo objetivo específico da pesquisa, os cinco temas revelados categorizados e o construto teórico elaborado – sendo os dois últimos conceitos (temas e construtos) resultados da execução do Entrelace Analítico (Boa Sorte *et al*, 2023). No topo, encontra-se a caixa do objetivo e, a partir dele, uma ramificação em cinco caixas centrais que representam os temas revelados durante o terceiro movimento da análise dos dados. Esses temas revelados convergem para a base da figura, onde se localiza a caixa do construto teórico elaborado a partir deles, no quarto movimento da análise

dos dados. Assim, a figura acima ilustra parte do percurso analítico da pesquisa e, a seguir, me dedico à discussão do primeiro tema revelado categorizado desse construto.

Tema I - Dissidências nas seleções e/ou customizações de avatares

O tema revelado “dissidências nas seleções e/ou customizações de avatares” deriva das ideias repetidas relacionadas a *e-games* que dispõem de seleção e customização de avatares e seus impactos em si e em outras pessoas de gêneros dissidentes; ao processo de seleção e customização de *avatar* e seus impactos em si e em outras pessoas de gêneros dissidentes; e à percepção de diferenças e semelhanças na forma como se veem e se apresentam no mundo off-line e no mundo on-line. Tais ideias foram reconhecidas nos discursos dos participantes e trechos desses discursos estarão exemplificados aqui.

Nesses trechos, temos acesso a fragmentos de reflexões sobre o início da relação dos participantes com *e-games* que possibilitavam a seleção e customização da figura que iria representá-los, se esse recurso us interessa, o que us interessa e porque, se é um critério para que elus escolham os *e-games* que irão jogar, se utilizam essas possibilidades somente quando são gratuitas ou também quando são pagas, como as utilizam e quanto tempo passam as utilizando, e se/como essas visualidades on-line refletem as/nas visualidades off-line e *vice-versa*.

A partir dessas histórias, foi possível perceber como os *avatar e-games* além de assumirem um papel significativo nos processos de expressão, experimentação e afirmação do *self*, possibilitam a construção de figuras on-line de quem se é ou quem se deseja ser no off-line, emergindo como um espaço de liberdade “anônima”⁹⁵ onde se é possível produzir presenças que desafiam os padrões hegemônicos que operam sobre os corpos, seja gerando modos outros de existência ou subvertendo os usuais. Provocando, portanto, reflexões sobre as continuidades e discontinuidades das visualidades dos participantes.

A seguir, trago os exemplos de trechos das narrativas produzidas por cada participante, de forma individualizada, respeitando a singularidade de cada experiência. Os trechos foram comentados de maneira contextualizada, buscando evidenciar como e por que atribuí os

⁹⁵ Entre aspas pois, em alguns *e-games*, o *player/gamer* pode se identificar até mesmo com imagens de si mesmo vinculadas ao seu perfil dentro do jogo. Porém, é uma escolha delu.

sentidos mencionados anteriormente a cada partilha – principalmente, aos fragmentos destacados em grifos.

Durante as entrevistas, os participantes Fania, Aku, Toad e Mokujin relataram que a relação com *e-games* que permitem a seleção e a customização de avatares se estabeleceu desde os primeiros contatos com jogos digitais, ainda que minimamente, sendo esse recurso sempre percebido como atrativo e significativo. Para eles, essa funcionalidade é um critério relevante na escolha dos *e-games* que irão jogar, ainda que sua importância possa variar conforme o contexto, o tipo de jogo e se é uma funcionalidade gratuita ou paga. Além disso, o tempo dedicado a essas práticas também costuma ser expressivo (mesmo que por intenções diferentes) e as visualidades construídas nos ambientes on-line parecem ser influenciadas e influenciar as visualidades reais ou desejadas no ambiente off-line dos participantes, em um processo de retroalimentação entre os mundos.

Fania aponta para a retrospectividade como chave para compreender seus processos de subjetivação mediados pelos *e-games*. Ao responder sobre os *e-games* que dispõem de seleção e customização de avatares e seus impactos em si e em outras pessoas de gêneros dissidentes, ela diz o seguinte:

É até curioso, porque tipo... É suspeito eu falar isso, sabe? **Porque eu acho que, retroativamente falando, muitos pontos do meu gênero também vieram com os jogos eletrônicos, sabe? É um processo que eu já penso, tipo “caramba, há um tempo atrás eu fazia isso inconscientemente”.** Eu criava tais coisas específicas e que hoje em dia fazem sentido o porquê eu optaria por isso. Assim, não que seja um indício de desvio de gênero da pessoa ela criar um personagem com sexo oposto no jogo. Não é isso. Mas, é que assim, desde que eu tive essas possibilidades, **que eu criei personagens**, eu falei tipo “vamos criar aqui a personagem, vamos ver como é que é”. Por gostar demais das roupas, ou por gostar demais do estilo, sabe? (Excerto da entrevista com a participante Fania)

Ao descrever uma recapitulação, Fania descreve também um percurso de autoconhecimento e subjetivação a partir das escolhas que fazia ao criar avatares nos *e-games* há um algum tempo. Portanto, ela não só recupera experiências passadas, como também reinscreve nelas sentidos que não eram evidentes à época, aproximando memória e invenção de si a partir da noção de subjetivação como processo histórico e relacional (Foucault, 2006) no qual as experiências que pareciam neutras ou triviais se revelam como fundamentais na constituição do sujeito.

Essa perspectiva remete à performatividade como dinâmica que antecede o sujeito autoconsciente pois o gênero, longe de ser uma expressão interior de uma essência, emerge como repetição de atos, gestos e estilos que produzem a aparência de uma identidade estável (Butler, 2018). No espaço dos *e-games*, essas repetições se dão de outra forma, pois ali a corporeidade física é deslocada por um corpo-*avatar* que pode ser customizado, movimentado e visto a partir de outras possibilidades.

Além disso, a recusa de Fania em afirmar que a criação de avatares que rompem com cisheteronormas seja um “indício de desvio de gênero” (excerto da entrevista com a participante Fania) se assemelha a ética da indeterminação que problematiza o desejo de transformar toda ambiguidade em diagnóstico patologizante (Preciado, 2022; Favero, 2022).

Já sobre os processos de seleção e customização de *avatar* e seus impactos em si e em outras pessoas de gêneros dissidentes, Fania diz “eu não me considerava trans ainda na época. Mas, novamente, eu criei uma personagem transfeminina e ‘uau!’. E assim, eu gostava. Tipo, eu acho que pelo menos no espaço de *The Sims* eu gostava.” (excerto da entrevista com a participante Fania). Ao revisitar experiências passadas para dar sentido atual a elas no que diz respeito a construção de si, Fania ativa a hermenêutica do sujeito (Foucault, 2006). Pois, mesmo que no momento destacado ela ainda não tivesse consciência identitária plena, o ato de criar “tais coisas específicas e que hoje em dia fazem sentido o porquê eu optaria por isso” (excerto da entrevista com a participante Fania) funcionava como uma experimentação que, no presente, revela sua potência como gesto de subjetivação dissidente. Nesse sentido, o espaço on-line, especialmente através de *avatar e-games* como o *The Sims*, é um campo de invenção.

Ao falar sobre os *e-games* que dispõem de seleção e customização de avatares e seus impactos em si e em outras pessoas de gêneros dissidentes, os processos de seleção e customização de *avatar* e seus impactos em si e em outras pessoas de gêneros dissidentes e percepção de diferenças e as semelhanças na forma como se veem e se apresentam no mundo off-line e no mundo on-line, Aku aponta o *avatar* como um corpo outro no qual se projeta o desejo de inexistir ou de habitar uma plenitude impossível no mundo off-line, como se observa no excerto a seguir:

De novo, volto pra questão de que eu não necessariamente me vejo. Eu tenho essa relação dispare em que eu não quero me ver. Então, como eu tendo a projetar o meu desejo, eu tendo a sempre manter uma estabilidade, uma plenitude. Tendo

a não me permitir explorar tantas outras coisas, exatamente porque pra mim não é um reflexo meu. [...] Na minha vida existe muita dor, existe muita negatividade, existe muito... Enfim, existem inúmeros problemas. Então, eu quero fugir disso. Eu quero escapar disso em todos os aspectos. [...] Eu sinto que quando eu uso a minha cabeça, quando eu penso, quando eu sento para fazer trabalho, quando eu tenho que organizar as coisas... Toda vez que eu ativo a minha cognição, todos os meus problemas, as vozes na cabeça, tudo volta, tudo retorna. As feridas se abrem, a dor volta. Então, o videogame é exatamente o momento em que eu tenho como me desligar. Eu tenho como sair do meu corpo, eu tenho como fingir que eu não existo, que a minha vida não existe. Então, **eu não posso ter alguma coisa que me lembre, que me remeta a mim lá dentro.** Porque senão, eu saio. Porque senão, tem um desencaixo. (Excerto da entrevista com u participante Aku)

Acabo escolhendo alguém que me atraia. Tipo, era uma coisa que eu percebi jogando *The Sims*, na minha adolescência. Em que os homens que eu criava, eu sempre criava o mesmo tipo de homem. **Era sempre alguém alto, era sempre alguém sarado, era sempre alguém de barba, era sempre alguém de cabelo curto.** [...] **Eu tinha essa dificuldade de me enxergar no avatar, era sempre uma coisa que eu tinha que projetar. E o que é que eu projeto? Eu projetava o meu desejo. Eu não quero me ver, eu não quero estar ali, eu quero ter outra coisa. Então eu acabava projetando isso, eu projetava algo que refletisse o meu desejo.** [...] **Então, o meu critério é isso, meu critério é encontrar alguma coisa que não me cause repulsa.** (Excerto da entrevista com u participante Aku)

Há, nos dois excertos de falas de Aku, a formulação de uma estética do desaparecimento baseada no desejo de inexistir como forma de não reencenar continuamente o sofrimento. A recusa de reconhecimento nu *avatar* é mais que alienação, é uma tática de enfrentamento diante da dor psíquica. Quando Aku afirma que não se vê e nem quer se ver no *avatar*, pois não pode ter algo que u remeta a si mesmu dentro do *e-game*, elu aponta para a falência da imagem como espelho possível e para o fato de que a construção de si no *e-game* não se dá por identificação e sim por projeção.

Nesse sentido, u *avatar* funciona como um vetor de distanciamento do eu, na tentativa de existir fora dos limites do corpo legível. A escolha de projetar o desejo, e não a identidade, desloca a lógica da representação para a da fabulação, permitindo a criação de personagens que expressam um ideal erótico em vez de uma reprodução de si. Essa dissociação permite instaurar uma zona de segurança em que u sujeito não precisa lidar com a própria repulsa, podendo investir libidinalmente em outra forma a partir de uma dinâmica de proteção subjetiva na qual u *avatar* funciona como barreira contra a autorreferência angustiante. Portanto, a prática de jogar se torna uma zona liminar entre o ser e o não ser, entre o corpo e a imagem, entre o sofrimento e a suspensão dele.

Porém, essas compreensões precisam ser revistas quando ele afirma que as características dos homens que ele atrai e que ele acaba representando são características que ele gostaria de ter, como se observa no excerto a seguir:

Eu acho que teria essa relação, de tipo, a coisa que me atrai a coisa que eu desejo acaba sendo ainda mais no mundo dos jogos que pode ser uma coisa idílica e inatingível eu acho que eu acabo projetando essa relação também. **Eu gostaria de ser tudo aquilo. Eu gostaria de ser mais alto. Enfim, eu gostaria de ter mais barba. São coisas que eu desejo, que eu gostaria de ter, mas que são distantes também. [...] Em termos de outras características não físicas, eu tenho como ver que mesmo que eu não queira me representar, através do desejo, eu acabo representando algo que eu gostaria de ser. Que eu gostaria de mudar na direção de.** (Excerto da entrevista com o participante Aku)

Nessa fala, Aku tensiona compreensões anteriores sobre a dissociação entre *avatar* e identidade, ao revelar que as características projetadas e inicialmente lidas como expressão de desejo erótico voltado à alteridade são também atributos que gostaria de incorporar a si mesmo. Esse deslocamento do desejo do outro para o eu nebula a separação entre a representação e a projeção, mostrando que, mesmo quando há recusa em se ver diretamente no *avatar*, a imagem construída ainda carrega traços de um eu idealizado.

O reconhecimento de que as qualidades que o atraem nos personagens são, na verdade, expressões de um desejo de posse de tais qualidades, indica um processo de subjetivação marcado por deslocamento e retorno nos quais a imagem desejada se converte em figura de si, mesmo que não conscientemente intencionada como tal. Esse tipo de dinâmica é central para pensar os modos pelos quais sujeitos dissidentes constroem suas identidades em meio a sistemas de apagamento onde a representação direta é muitas vezes impossível, mas a indireta, mediada pelo desejo, atua como forma de elaboração e de vir a ser (Butler, 2018).

Toad, ao falar sobre o processo de seleção e customização de *avatar* e seus impactos em si e em outras pessoas de gêneros dissidentes e a percepção de diferenças e semelhanças na forma como se veem e se apresentam no mundo off-line e no mundo on-line, afirma que “a construção que eu fazia é sempre masculina” (excerto da entrevista com o participante Toad). Para ele, isso espelha a preferência que sempre teve por vestir as roupas do irmão e revela um circuito de subjetivação no qual o on-line e o off-line são mutuamente informativos, como se observa no excerto a seguir:

A construção que eu fazia é sempre masculina. Eu lembro muito, assim. Não só em relação ao videogame, mas em relação à minha própria roupa. Por exemplo, pra você ter uma ideia, eu vestia as roupas do meu irmão. Meu pai, ele tinha uma questão comigo de não querer comprar roupa, porque eu não vestia. Então é meio que “ah, as roupas que eu compro você não veste”. Eu vestia sempre a do meu irmão, né?! **Então, isso aparecia também no videogame. Isso aparecia. Não era nenhuma questão pra mim. Assim, eu não pensava, era meio que automático. Era só ir lá e fazer. Escolher o que eu me identificava e eram essas figuras masculinas.** (Excerto da entrevista com o participante Toad)

A naturalidade no ato de escolher figuras masculinas sem pensar e de forma automática reforça o argumento de que os *e-games* são espaços onde subjetividades se constituem de maneira híbrida, cibernética e, por vezes, não verbalizável (Haraway, 1991; 2000). Dessa forma, o *avatar* para Toad é uma extensão do corpo e da experiência social dele, funcionando como interface entre desejo, identificação e performance.

Mokujin, ao falar sobre o mesmo tópico que Toad, destaca a preferência pela customização de avatares com aparência andrógina e com nomes neutros, o que sugere uma busca ativa por formas de se distanciar dos marcadores binários de gênero, como se observa no excerto a seguir:

Mudo bastante, sim. **Mas eu acho que muito mais do que a aparência, eu mudo muito o nome também, dos personagens. Eu coloco outros nomes, assim, sabe? Que, às vezes, sei lá, parece comigo, mas vai deixar um pouco sem gênero, sabe? Eu gosto de nome que não identifique meu gênero, também.** [...] Porque a aparência, realmente... Assim, **fica uma aparência sempre mais andrógina dos meus avatares.** Porque é, realmente, o jeito que eu acho mais legal. Que eu mais me identifico. (Excerto da entrevista com o participante Mokujin)

Além disso, relata que esse processo de criação se intensificou a partir da adolescência, momento em que passou a ter mais liberdade de expressão também na vida off-line, como se observa no excerto a seguir:

Costumo deixar o avatar muito parecido comigo, assim, sabe? É isso. Isso acontece desde criança, eu sempre tento deixar mais parecido comigo. [...] Assim, a diferença é que quando você é criança, você realmente é condicionado, né? Você não tem total liberdade pra fazer algumas coisas. Então, a partir da adolescência, eu tive muito mais liberdade. E foi justamente a partir da adolescência que eu tive mais acesso a jogos, a jogos eletrônicos assim. (Excerto da entrevista com o participante Mokujin)

Nesse caso, a interconexão entre on-line e off-line se dá através de um paralelismo no qual à medida que a agência subjetiva aumenta fora do jogo, a possibilidade de experimentar

novos corpos e nomes dentro dele também aumenta. Sendo, assim, uma continuidade entre os mundos, pois u *avatar* é tanto uma expressão quanto um vetor de elaboração de si.

A seguir, me dedico à apresentação e discussão do segundo tema revelado relacionado ao construto teórico “on-line e off-line enquanto espaços interconectados de subjetivações”, explicitando os fundamentos que sustentam a sua formulação, suas principais dimensões constitutivas e suas possíveis implicações analíticas para a compreensão do fenômeno estudado.

Tema II - Dissidências nas inovações dos *e-games*

O tema revelado “dissidências nas inovações dos *e-games*” deriva das ideias repetidas relacionadas às novidades no processo de seleção e customização de *avatar* em e-games e seus impactos em si e em outras pessoas de gêneros dissidentes. Tais ideias foram reconhecidas nos discursos dos participantes e trechos desses discursos estarão exemplificados aqui.

Nesses trechos, temos acesso a fragmentos de reflexões sobre como as inovações em recursos (como por exemplo, aplicação de RV, RA, RM por meio de dispositivos) e possibilidades (como por exemplo, maior variedade de traços customizáveis nos avatares) são lidas pelos participantes, se elus as utilizam ou gostariam de utilizar e como, o que elus o uso e quais são/podem ser os efeitos dele na vida de sujeitos dissidentes.

A partir dessas reflexões, foi possível perceber como os *avatar e-games* que incorporam novos recursos tecnológicos potencializam formas de expressão e experimentação, produzindo experiências imersivas e impactando diretamente na percepção de si. Tais recursos, quando atrelados às demandas de diversidade, se tornam aliados na construção de espaços laboratoriais que, por tabela, tornam os *e-games* territórios de afirmação para os sujeitos dissidentes.

A seguir, trago os exemplos de trechos das narrativas produzidas por cada participante, de forma individualizada, respeitando a singularidade de cada experiência. Os trechos foram comentados de maneira contextualizada, buscando evidenciar como e por que atribuí os sentidos mencionados anteriormente a cada partilha – principalmente, aos fragmentos destacados em grifos.

Durante as entrevistas, os participantes Fania, Aku, Toad e Mokujin relataram como os *avatar e-games* que incorporam novos recursos tecnológicos (como gráficos mais realistas; interações sociais complexas; personalização detalhada e inclusiva; RV, RA, RM *etc.*) potencializam formas de experimentação e expressão para os sujeitos, oferecendo espaços mais amplos para a construção de subjetividades dissidentes, ampliando as possibilidades estéticas e performativas dentro dos jogos e permitindo que eles se vejam e se reconheçam nos avatares de maneira mais vívida através da maior imersão. Para eles, a imersão proporcionada por esses recursos impacta diretamente na percepção de si, favorecendo processos de autoconhecimento, de questionamento de normatividades, de negação e/ou afirmação identitária e de outras possibilidades válidas de existência. Assim, têm os *e-games* não são apenas formas de entretenimento, mas também territórios de experimentação nos quais o *self* pode ser revisto, ampliado ou reinventado a partir do contato com tecnologias que reconfiguram a própria experiência de ser.

A fala de Fania ao refletir sobre o uso de um dispositivo de realidade virtual para interagir com uma personagem feminina criada por ela, evidencia a potência do espaço digital como plataforma de simulação e experimentação de gênero, mesmo que não a reconheça enquanto algo que seria útil para ela, como se observa no excerto a seguir:

Tipo, se eu colocasse um VR em mim agora e eu criasse a personagem feminina, tipo, eu não sei como eu ficaria, como seria a minha opinião, sabe? Eu acho bastante interessante. Porque, assim, **eu posso não achar que tipo, que pertence a mim. Eu posso achar que não me ajudaria. Mas, tipo, eu não posso tirar o fato de que pessoas podem achar que isso é interessante e utilizem isso para tipo, se sentir bem, sabe?** Eu acho que é uma coisa que eu posso separar, sabe? Eu acho que é uma coisa que eu não posso negar que acontece, sabe? (Excerto da entrevista com a participante Fania)

Ao imaginar a situação hipotética de colocar um dispositivo de realidade virtual (VR) e criar uma personagem feminina, Fania aciona uma zona de incerteza sobre como reagiria e essa dúvida marca a consciência de que o engajamento com tal lateralidade de si pode produzir efeitos que não são completamente previsíveis, já que envolvem a ativação de desejos, desconfortos e percepções que ultrapassam o controle racional.

Nesse relato, Fania também oferece um argumento de recusa de universalizar as experiências, reconhecendo a legitimidade das estratégias subjetivas que outras pessoas mobilizam para existir e resistir e mostrando uma postura que se opõe frontalmente a modelos

clínicos que desautorizam subjetividades dissidentes por não corresponderem a critérios normativos de congruência entre identidade e imagem (Favero, 2022). Assim, ela define um limite entre o que vive e o que reconhece como válido para a vida do outro, refletindo uma ética *queer* da não imposição e recusa das totalizações.

Ao comentar a publicação de uma mulher trans em uma rede social, Aku oferece uma materialização potente do fenômeno investigado nesta pesquisa, como se observa no excerto a seguir:

Você fazendo a pergunta, eu me lembrei imediatamente de uma publicação no *Twitter* [atual *X*], ou não me lembro se era no *Reddit*, em que uma mulher trans tinha encontrado um print antigo de um personagem, um *avatar* que ela tinha criado quando era adolescente e não sabia nem que era trans. E aí, percebeu que ela, depois de ter passado, pela transição dela, ela era idêntica àquele personagem. Que, sabe, anos antes, completamente dissociada da possibilidade de transição, foi algo que mexeu e se encaixou. Ou seja, eu acho que esse seria o interesse. (Excerto da entrevista com u participante Aku)

A fala de Aku traz à tona uma dimensão profundamente significativa dos avatares como dispositivos de antecipação subjetiva por meio da lembrança do relato de uma mulher trans que depois de muitos anos teve acesso a imagem do *avatar* que havia criado na adolescência e reconheceu ali um traço antecipado da própria transição, ilustra como os *e-games* podem operar como um espaço de inscrição de anseios ainda não nomeáveis ou conscientes, mas já ativos. Portanto, essa lembrança compartilhada não é casual, ela aponta para o que se pode chamar de memória projetiva – um gesto de criação que, mesmo quando não intencionalmente vinculado à identidade de gênero, já carrega a potência de um porvir dissidente.

Toda essa história exemplifica que os processos de constituição do eu não se dão também por vias prefigurativas nas quais imagens, gestos e criações aparentemente desconectadas do real produzem efeitos concretos na constituição do sujeito (Butler, 2018; Foucault, 1978). Nesse caso, o *avatar* criado numa época de uma completa dissociação da possibilidade de transição se revela posteriormente como ficção somatopolítica (Preciado, 2014) que não reflete o eu passado e sim uma dissidência já latente que encontrou forma na imagem digital antes mesmo de ser articulada como tal.

A reflexão de Toad perpassa a dimensão política da ficção como espaço de elaboração e realização simbólica de si. Especialmente para sujeitos que, por quaisquer que sejam os

motivos, não possam realizá-las materialmente. A ficção, nesse sentido, não é o oposto da realidade, mas sua extensão especulativa. Assim como o on-line é uma extensão do off-line e vice-versa, como se observa no excerto a seguir:

E aí fico pensando também na galera que por algum motivo não pode transicionar agora. Fico pensando na galera nova, assim, mesmo. Que ainda depende da família, que ainda tem, sei lá... Até uma religião que impede, né? De fazer isso. E ali, pelo menos ali no jogo você consegue fazer isso, sabe? Você consegue criar uma ficção. E isso salva, né? Isso salva muito, porque é esse mundo da fantasia que a gente precisa acessar, enfim. O ideal seria que fosse real, né? Mas acho que a ficção ela consegue também dar conta, assim, pelo menos inicialmente, de algumas demandas. E você consegue, acho que pra além da fantasia... Porque é isso, eu acho que tudo é ficção, né? Então, assim, eu não consigo separar muito o que eu faço ali no jogo é ficção e o que eu faço não é. Porque tudo é ficção, né? E o jogo é mais uma ficção, mais um lugar que você socializa, que você conhece pessoas, que você interage. Então, de alguma forma, você consegue se expressar como você deseja naquele momento. Então, eu acho fantástico! [...] Eu acho que talvez a Inteligência Artificial, ela tem o poder de radicalizar isso. Porque a experiência é muito mais real, assim, muito mais próximo da realidade. Talvez porque tem uma ampliação dos sentidos também, né? Que eu acho que o vídeo game ele ainda não é uma terceira dimensão, né? Quer dizer, tem um 3D ali, mas não é tão imersivo. Então, acho que radicaliza isso, porque aí você mexe com seus outros sentidos. Com seu campo mesmo. Eu não sei muito bem. Porque assim, eu já usei aqueles óculos, em algum shopping. Então, assim, é uma experiência muito mais intensa, né? Muito mais radical. Tô aqui tentando fazer uma relação com essa experiência de Inteligência Artificial e com a experiência da terapia hormonal... Por exemplo, a partir do uso do hormônio, você cria características fenotípicas e genotípicas também. Porque tem alguns endocrinologistas que vai dizer, assim, que a testosterona ela altera o seu DNA. Então tem uma alteração genética. Embora outros falem que não, que é só fenotípica. Que se você parar de usar, pronto... As características retornam. Então, assim, é uma criação. Você tá criando ali. O seu rosto modifica, a sua voz modifica. No meu caso, né? Eu fico com mais pelos no corpo. Então é uma criação, sabe? Uma criação de si que eu acho que na Inteligência Artificial isso também pode acontecer. Eu acho que é muito parecida a experiência, assim, no sentido de uma produção de si, sabe? (Excerto da entrevista com o participante Toad)

Nessa fala, Toad parte de uma preocupação com aquelas pessoas que, por razões familiares, econômicas, religiosas ou políticas, não podem transicionar clínica ou socialmente no presente. Esse reconhecimento da impossibilidade de muitos sujeitos de acessarem os recursos para esse processo transição trazem à tona uma dimensão da ciseterobrutalidade (Teixeira, 2023) e, nesse contexto, os *e-games* emergem como zonas de suspensão dessas violências. Neles o corpo pode, enfim, experimentar-se de outro modo e “isso salva muito” (excerto da entrevista com o participante Toad).

A ficção, para Toad, não é oposta ao real. Ao contrário: “tudo é ficção” (excerto da entrevista com o participante Toad). Com essa afirmação, ele desloca radicalmente a hierarquia entre o que é considerado verdadeiro e o que é considerado criado. A criação do *avatar*, a

habitação do *e-game*, o uso de hormônios, as cirurgias – tudo é produção de si. Portanto, quando ele pauta que a realidade virtual/aumentada/mista (que ele se refere como “inteligência artificial” no excerto da entrevista) radicaliza essa experiência, está pautando uma intensificação da imersão na qual o uso de dispositivos que acessam essas realidades deixa de ser compreendido como simulação e passa a ser compreendido como forma de vida. Por isso, provoca uma transformação subjetiva similar à provocada pela terapia hormonal. Nesse sentido, a analogia entre esses conceitos é poderosa porque reconfiguram os limites entre natural-artificial e real-virtual/off-on de invenção corporal, revelando que a transição é sempre um *hack* biopolítico (Preciado, 2018).

De maneira semelhante, Mokujin aponta que os *e-games* funcionam como portais de descoberta ao expor os *gamer/player* a possibilidades que não eram concebíveis para estus antes, como a livre escolha de gênero, a experimentação de nomes e pronomes diversos, e a vivência de formas de sociabilidade menos marcadas pela vigilância cisheteronormativa, conforme o excerto a seguir:

Eu acho muito, muito, muito legal porque as pessoas podem... Ah, é porque são muitas camadas, né? **Às vezes, as pessoas não sabem que têm a liberdade de poder escolher um gênero. Por exemplo, porque nunca conviveu ou nunca ouviu falar daquilo. Então é um terreno totalmente seco e aí quando a pessoa vê aquela possibilidade, ela vai lá e experimenta. Aí ela pode decidir se ela gosta ou não, se ela acha interessante ou não. Ela pode brincar, ela pode usar da criatividade, ela pode entender outras possibilidades, ela pode se investigar a partir de outra troca, né? De comunicação, de sociabilidade.** Por exemplo, se a pessoa vai lá... A pessoa se identifica como um homem, né? Sei lá, é um homem cis. E aí essa pessoa vai lá e fala “olha, eu posso usar esse corpo aqui, como é que vai ser essa interação?”. **E aí ela vai poder se questionar, né?** Depois, enfim. **E a questão de ser em jogos eletrônicos, torna mais interessante. Porque atinge muito um público que tá ali na pré-adolescência, na adolescência, que é um público que ainda não tem total liberdade, né? Às vezes, enfim, financeira. Ou, às vezes, social mesmo. De poder ser quem a pessoa é, né? Mas lá, ele vai poder ter essas possibilidades de uma forma mais livre. Ele vai poder, né? Tomar sua própria decisão, sabe? Sem ser algo que foi imposto. [...] No sentido de justamente o que eu falei, de entender que existe aquela possibilidade e de poder ser livre naquela possibilidade e naquele espaço que no caso é um jogo.** Então posso ter bate-papo ou não. Enfim, posso socializar ou não. Posso estar naquela interação tentando alcançar N objetivos. Mas eu posso passar por tudo isso de maneira que eu me identifique com esse avatar, de maneira que eu me identifique com os nomes, com os pronomes que eu tô utilizando ali naquele jogo. E não necessariamente pra alcançar o objetivo do jogo, mas pra eu poder me sentir mais confortável. Sem tanto julgamento e sem tanta manipulação, sem tanto controle mesmo, como acontece na vida real, né? (Excerto da entrevista com u participante Mokujin)

Nesse relato, Mokujin destaca que “às vezes, as pessoas não sabem que têm a liberdade de poder escolher um gênero” (excerto da entrevista com u participante Mokujin) e com isso

aponta para um dos efeitos mais perversos da cisheteronorma: o apagamento sistemático da diversidade de possibilidades de ser. Essa terra seca a que elu se refere não é apenas uma metáfora para a ignorância individual, serve também para falar da escassez de repertórios culturais, referenciais encarnados e espaços seguros que tornem pensável e vivível (Butler, 2018) a dissidência de gênero. Os *e-games*, nesse cenário, atuam como catalisador de descobertas e como meio de irrigar simbolicamente esse solo árido.

Ao trazer o foco para o público adolescente, Mokujin aponta para um momento crítico da constituição subjetiva no qual o corpo está em disputa e os mecanismos de controle operam com mais força. O jogo, nesse momento, atua como exceção onde se pode ser livre para fazer escolhas não impostas. Essa liberdade, ainda que parcial e condicionada pelas limitações das plataformas, constitui uma saída do regime normativo e uma entrada para práticas de subjetivação que escapam do roteiro socialmente esperado (Foucault, 1978; Preciado, 2014) e fazem do jogo um lugar de acolhimento e experimentação de um eu mais confortável.

A seguir, me dedico à apresentação e discussão do segundo terceiro revelado relacionado ao construto teórico “on-line e off-line enquanto espaços interconectados de subjetivações”, explicitando os fundamentos que sustentam a sua formulação, suas principais dimensões constitutivas e suas possíveis implicações analíticas para a compreensão do fenômeno estudado.

Tema III - Dissidências nas identidades de gênero e sexualidade

O tema revelado “dissidências nas identidades de gênero e sexualidade” deriva das ideias repetidas relacionadas ao reconhecimento interno de dissidência de gênero; às presunções externas sobre identidade de gênero e seus impactos; ao reconhecimento interno de dissidência de sexualidade; às presunções externas sobre identidade sexual e seus impactos; aos processos de autoafirmação de dissidência de gênero e sexualidade para as pessoas do convívio. Tais ideias foram reconhecidas nos discursos dos participantes e trechos desses discursos estarão exemplificados aqui.

Nesses trechos, temos acesso a fragmentos de histórias sobre como se deu o processo de autoidentificação de dissidência de gênero e sexualidade dos participantes, como elus são lidus pelas pessoas ao redor (conhecidas ou não) no que diz respeito a gênero e sexualidade,

como se deu o processo de autoafirmação de gênero e sexualidade para essas pessoas e como elas reagiram/reagem a essa autoidentificação.

A partir dessas reflexões, foi possível perceber como as trajetórias de reconhecimento e afirmação das dissidências de gênero e sexualidade são atravessadas por tensões constantes das normas que insistem em interpretar corpos e desejos de forma binária e heterocentrada. Os relatos indicam que o processo de se compreender e autoidentificar enquanto sujeito dissidente às vezes é linear e pontual, outras vezes é gradual e contínuo. Porém, é quase sempre marcado por conflitos entre o íntimo e o social, experiências de violência simbólica ou material e, felizmente, pelo estabelecimento e fortalecimento de redes de apoio que compartilham e/ou validam tais dissidências, produzindo fissuras nos regimes de inteligibilidade.

A seguir, trago os exemplos de trechos das narrativas produzidas por cada participante, de forma individualizada, respeitando a singularidade de cada experiência. Os trechos foram comentados de maneira contextualizada, buscando evidenciar como e por que atribuí os sentidos mencionados anteriormente a cada partilha – principalmente, aos fragmentos destacados em grifos.

Durante as entrevistas, os participantes Fania, Aku, Toad e Mokujin relataram como se deu o processo de autoidentificação de dissidência de gênero e sexualidade, revelando trajetórias singulares. A forma como eles são lidados pelas pessoas ao redor varia conforme os contextos sociais e incluem experiências de não reconhecimento e incompreensão ou, em alguns casos, validação (ainda que distorcida). Para eles, o processo de autoafirmação de gênero e sexualidade envolveu a construção de estratégias de resistência e proteção, bem como a busca por espaços e linguagens que possibilitassem a expressão de suas subjetividades de maneira autêntica e segura. As reações a essa autoidentificação, por parte das pessoas ao redor, vão desde o acolhimento à abjeção.

Fania fala sobre o momento inaugural de reconhecimento interno de dissidência de gênero enquanto mulher trans a partir da expressão “eu cheguei em casa um dia e eu falei para mim mesma que talvez eu fosse.” (excerto da entrevista com a participante Fania), o que remete a um ato performativo no qual a linguagem tanto descreve a realidade quanto a constitui (Butler, 2018; 2004). O gênero emerge no momento em que se diz, e nesse dizer, o sujeito se experimenta como possibilidade.

Aku se apresenta num percurso contrário, no qual em vez de uma vivência de identidade estável ou afirmativa, ele vivencia uma experiência desidentificatória, como se observa no excerto a seguir:

Eu flertei brevemente o título de travesti. Depois veio a ideia de que eu sou não binário. Só que aí, por conta das minhas leituras, eu não sei se... Não sei se eu mencionei isso em lugar... A minha graduação é em psicologia, eu tô no mestrado agora em psicanálise. Então, assim, a minha área de interesse era sempre gênero e sexualidade. **Então, as minhas leituras começaram a afetar muito no jeito que eu me entendia. Então, agora eu tô num momento em que eu tô num processo “desidentificatório”.** Em que o processo de rotulação, de taxonomia, ele tá deixando de fazer sentido pra mim. [...] **Eu não reivindico nenhum termo trans, eu acho que é uma coisa tão distante de mim, em certos aspectos. Então, assim, é como se eu não me visse como um dissidente o suficiente,** mas as pessoas reconhecem que a dissidência tá aí. Então o gênero, ele tá meio que nesse espaço, nesse não espaço, de não ser nomeado. **Mas eu tô em algum lugar nesse território. [...] Eu reconheço que eu não ocupo um lugar de proteção da cisgêneiridade.** Quando eu penso nessa frase, quando eu expresso isso, é mais em termos de gestão de recursos, sabe? Porque eu sei que as pessoas, as dissidências de sexualidade e de gênero, existe todo um processo de marginalização, existe uma situação de vulnerabilidade. E eu sinto, seja pela cor da minha pele, seja pelo status econômico, eu sinto que eu não encarno isso. [...] Existe tanto conforto. Eu sinto que eu não tenho demandas, eu não tenho o que expressar, eu não tenho o que dizer. Então, eu sinto que a minha experiência íntima, com relação a gênero, ela não é relevante. [...] Eu acho que existem coisas mais urgentes a serem ouvidas, sabe?! As pessoas não-binárias que querem a retificação do documento. Eu não preciso disso, eu não quero isso, mas alguém precisa e isso precisa ser ouvido. Sobre a dificuldade de acesso ao sistema de saúde. Só que, de novo, eu não tenho problema que errem meu pronome, eu não tenho nome morto, eu não pretendo me hormonizar agora. Ou seja, eu sinto isso, que existem tantas coisas a serem ouvidas, existem tantos problemas a serem resolvidos, que eu sinto que a minha experiência e a minha voz simplesmente não são relevantes, elas não deveriam ocupar espaço. (Excerto da entrevista com u participante Aku)

A fala de Aku expõe a sua trajetória marcada pelo “flertar” com categorias de gênero seguida de um deslocamento em direção um espaço em que o gênero se esgarça e as categorias deixam de operar como ferramentas de reconhecimento. Esse gesto de desidentificação pode ser lido sob as lentes de propostas nas quais a recusa da normatividade é ponto de partida não para outra identidade fixa, mas para a fuga, a rasura e a invenção constante do corpo como território político e instável (Valencia, 2023; Mombaça, 2019).

Porém, logo vemos que a desidentificação compartilhada por Aku também está atrelada ao fato de que elu não se vê não binário “o suficiente” (excerto da entrevista com u participante Aku), evidenciando a internalização de uma vigilância normativa que se infiltra nas comunidades dissidentes e produz expectativas de sofrimento visível, demanda institucional e intervenções clínicas e/ou cirúrgicas que funcionam como selo de autenticidade que, próximo

do que pode ser compreendido com política da dor, tende a legitimar apenas as subjetividades atravessadas por violências explícitas ou por experiências médicas (Greiner, 2023). Nesse contexto, vivências que escapam tais atravessamentos são silenciadas e inviabilizadas.

A trajetória de Toad evidencia a não-linearidade da transição de gênero (Texeira, 2023), desafiando narrativas hegemônicas de linha do tempo coerente e progressiva. A oscilação entre gêneros e sexualidade ao longo da vida, mostra como construção de subjetividades não é um processo fixo, mas sim contínuo (Butler, 2018; 2004), como se observa no excerto a seguir:

Eu me iden... Eu tenho me afirmado enquanto homem trans... **Homem trans.** [...] É por que isso que não é linear também, né?! **Essa questão da transição de gênero não é um processo linear, assim. Eu consigo identificar isso desde a infância. Mas, por algum motivo, a gente acaba se conformando ao que é esperado pela sociedade, né?! Então, acho que tem um período aí na adolescência que eu tenho que me conformar ao que é esperado de uma mulher, né?! E eu acabo...** Por conta da igreja também e uma série de coisas, assim. **E aí, depois, eu volto de novo a me afirmar enquanto homem trans. Então, primeiro infância, aí quando chega na adolescência aí eu vou pra o gênero feminino e depois agora de novo masculino. Acho que isso tem uns dois anos.** (Excerto da entrevista com o participante Toad)

No relato, Toad reconhece a complexidade do percurso: a infância como tempo de identificação, a adolescência como tempo de adequação, e o presente como tempo de reafirmação. Na adolescência, ao reconhecer que teve que se conformar ao que era esperado de uma mulher, Toad aponta para o caráter coercitivo das instituições normativas. A experiência religiosa aparece aqui como um dos vetores desse controle, funcionando como instância de contenção da dissidência e reforço de uma identidade de gênero que não condizia com a sua experiência interna. Esse tipo de ajustamento forçado evidencia um processo contínuo de conformação subjetiva aos discursos dominantes, que produz tanto obediência quanto sofrimento ao inscrever os corpos em regimes de verdade (Foucault, 1975).

Depois, ao reconhecer a reafirmação da identidade de homem trans após anos de deslocamento e apagamento, Toad não narra um retorno linear, mas sim a reinscrição de si em uma trajetória marcada por negociações constantes entre desejo, contexto e possibilidade. Esse movimento de retorno é também um gesto político de reapropriação do próprio corpo e da própria história, que se dá através das hesitações vividas ao longo do caminho. A afirmação de si como homem trans, neste momento, é menos uma chegada definitiva e mais uma resposta situada às condições atuais de enunciação e liberdade, reconhecendo que os processos de subjetivação são contínuos, instáveis e em disputa.

Hoje, Toad não nega os momentos pré-transição. Ao contrário, os reinscreve como parte do percurso, como zonas de resistência e sobrevivência diante da impossibilidade momentânea de afirmar sua verdade. Esse reconhecimento da não-linearidade do gênero alinha-se com proposições que compreendem o *self* como um processo em constante reelaboração (Butler, 2018; Greiner, 2023) e desafia expectativas cisnormativas de coerência e estabilidade identitária.

Ademais, a fala de Mokujin segue a mesma lógica e ao destacar um marco temporal estável com “eu me identifico com o gênero não-binário, é um processo de identificação gênero que já vai fazer cerca de seis anos. Então, já é um tempo.” (excerto da entrevista com u participante Mokujin), destaca também a indicação de que a subjetivação de gênero é um percurso que configura uma assemblagem de experiências vividas (Haraway, 1991; 2000). A estabilidade temporal, por sua vez, não anula a fluidez, pois o termo “processo” remete à contínua (re)produção de si.

Essa perspectiva desestabiliza a lógica binária que opõe identidade estável e movimento, mostrando que o reconhecimento de si como pessoa não binária pode se constituir como uma experiência de estabilidade situada, sem perder seu caráter aberto e experimental. Os relatos de Mokujin, portanto, se alinham com proposições teóricas que ao mesmo tempo que recusam a rigidez fixa da identidade, reconhecem os modos como sujeitos dissidentes criam continuidades e permanências a partir de suas próprias trajetórias e modos de vida (Preciado, 2022; Greiner, 2023).

Ao falar sobre presunções externas sobre identidade de gênero e seus impactos, Fania expressa a fricção entre o reconhecimento Estatal e o reconhecimento social baseados na sua expressão de gênero, como se observa no excerto a seguir:

Às vezes, a galera escapa. Mas, tipo, acontece. [...] Eu acho que eu dou total razão se alguém me olhar torto [no banheiro feminino] e falar tipo “você não devia tá aqui!”. Obviamente eu ia ficar um pouco mal. Mas, assim, eu não tenho como ficar com raiva também. Mesmo que eu tenha assinado um “contrato” [termos para retificação de gênero e utilização do nome social no sistema burocrático da universidade] que tipo, eu deveria ser tratada como uma tal, tal, tal, tal, tal. Mas, assim, acontece que eu não tenho controle sobre isso ainda, sabe? [...] Eu tava com problema de saúde e eu passei por isso dentro da UFS. E, assim, eu tive que vomitar dentro do banheiro masculino, porque, assim, eu não pensei duas vezes, sabe?. Eu falei, tipo “Ok, eu preciso vomitar. Então, eu preciso fazer isso em um ambiente que

não tenha nenhum olhar torto, nenhum nada que complique mais ainda a minha situação aqui”. E aí eu acabo optando pelo banheiro masculino. **Por mim, eu iria no banheiro feminino. Eu acho que é um lugar que eu sinto mais segura. Mas, tipo, eu não vou tentar também entrar em espaços que talvez as pessoas lá não estejam 100% confortáveis comigo, sabe?** [...] Ainda é uma coisa que não só é confusa pra mim, mas também pros meus amigos, sabe? Porque, assim, **eu falo com frequência “eu vou no banheiro” e aí eu vou no banheiro masculino.** E, tipo, até minha própria amiga ela fala “não, bora, entra aqui [se referindo ao banheiro feminino]”, aí eu fico “não, agora não, espera esvaziar”, sabe? **É um pouco confuso ainda, porque eu não sei exatamente onde que eu pertença, sabe?** (Excerto da entrevista com a participante Fania)

O relato de Fania evidencia a forma como os espaços públicos, especialmente os banheiros, operam como zonas de vigilância, ameaça e instabilidade para pessoas dissidentes. Sua narrativa expõe um dilema cotidiano atravessado por sentimentos de insegurança, autoquestionamento e autopolicimento que revelam como a cisnormatividade se impõe tanto por meio de discursos quanto pela arquitetura dos espaços, pelos olhares alheios e pelos códigos não ditos que tentam regular quem pode ou não pode estar onde.

Ao dizer que daria total razão a alguém olhasse torto por estar no banheiro feminino, ela está naturalizando a violência simbólica que a exclui desse espaço e performando a internalização das normas de controle social (Foucault, 1975). Há aqui uma consciência aguda de que, mesmo tendo assinado documentos institucionais que garantem o uso do nome social e o reconhecimento da identidade de gênero dentro daquele ambiente, seu corpo não escapa ao julgamento do outro pois a materialidade corporal que é lida sob o filtro da cisheteronorma continua sendo tomada como critério de pertencimento legítimo. Portanto, um documento não é suficiente para romper com os sistemas de percepção social que associam identidade de gênero expressão e anatomia presumida.

Esse atravessamento é ainda mais evidente na cena em que Fania, adoecida, opta por usar o banheiro masculino para evitar olhares tortos e constrangimento. A escolha do espaço de menor risco, ainda que contraditório com sua identidade de gênero, revela o tipo de negociação que pessoas trans precisam fazer constantemente para garantir sua integridade física e emocional (Teixeira, 2023). Essa negociação, longe de ser simples ou neutra, é profundamente marcada pela precariedade e pela autossupressão da própria existência em contextos que não oferecem segurança (Butler, 2004; Preciado, 2014).

Ainda que Fania afirme seu desejo de ao dizer “por mim, eu iria no banheiro feminino”, imediatamente o confronto com a responsabilidade de não causar desconforto em outras pessoas e se colocar em risco por isso. Essa inversão da lógica da opressão na qual a pessoa dissidente assume o peso e a responsabilidade de garantir o bem-estar alheio e evitar conflitos que ele não produz é uma expressão da cisnormatividade. Sendo assim, a confusão mencionada por ela não é sinal de indecisão individual, mas produto direto de uma autocontenção que revela um tipo de violência silenciosa e ausência de espaços que legitimem sua existência sem constrangimento.

Os relatos de Aku são atravessados pela gestão externa da inteligibilidade de gênero (Butler, 2003), atravessada por perguntas invasivas e normativas. Essas interpelações, que se repetem tanto no cotidiano off-line quanto on-line (como na rede social, *Instagram*), produzem uma forma de subjetivação paradoxal na qual mesmo quando Aku não toma pra si um marcador de gênero específico, o olhar social insiste em tomar pra ela. Tal insistência, a partir de dúvidas sobre como nomeá-la, ou qual pronome usar para/com ela, revelam a instabilidade do gênero como norma e expõem a falibilidade da própria norma (Butler, 2004), como se observa no excerto a seguir:

O que eu percebo é que as pessoas ao meu redor ainda me veem como uma pessoa dissidente. [...] Como eu mencionei antes, eu passei por um processo de afeminação ao longo da graduação. Então quanto mais tempo se passava, mais eu ia vendo os efeitos disso nas pessoas ao meu redor. [...] Quando eu entrei [no curso de psicologia], ninguém perguntava o meu pronome, ninguém perguntava nada. E, eventualmente, se tornou em peso, se tornou via de regra que os calouros iam me perguntar meus pronomes. [...] Sempre que chegava calouro novo, **eu era sempre a pessoa a quem as pessoas perguntavam o pronome.** Eu não ouvia ninguém perguntando o pronome de outras pessoas. Mas era sempre pra mim. [...] **Amigos meus me perguntavam, “Ah, eu não sei nem como te chamar... Se é ele, é ela, o que é?”, “você tá tomando hormônio?”, “você vai [inaudível] alguma coisa?”.** Era sempre essa dúvida. Que também, a dúvida era fomentada por mim, exatamente por causa da minha dificuldade de colocar um nome nas coisas [...] Por exemplo, **no dia 11 de março [sic], o meu psicólogo virou pra mim no meio da sessão e disse “ah, eu não sei nem se eu deveria te dar parabéns [pelo dia das mulheres]” e eu disse “como assim?”, sabe?** Então sempre tem esses comentários. [...] **Teve uma vez que eu postei no Instagram que eu tava de mudança, que eu tava mudando de casa. E aí, o namorado de um amigo meu assumiu que eu tava transicionando e ia começar a terapia hormonal.** [...] Ou seja, eu sei que essa dissidência está ali. [...] **Eu já tive também o filho do meu primo, que viu que eu estava com as unhas longas e pintadas de vermelho, que virou para mim e perguntou se eu era menino ou menina, porque ele não estava entendendo.** Ou seja, eu sei que essa dissidência tá aí, eu sei que esse marco de confusão tá aí e que as pessoas reconhecem isso. **Eu reconheço que eu não ocupo um lugar de proteção da cisgeneiridade. Quando eu andava na UFS, na rua, de saia, de vestido, as pessoas olham para mim, as pessoas me encaram, às vezes as pessoas me xingam. Tipo, eu sei que eu ocupo esse lugar.** Mas ainda assim eu acho que me falta muita coisa. [...] Quando eu estou em casa, eu uso simplesmente uma bermuda e uma camisa e eu não tenho nenhum problema com a minha barba, o meu

cabelo, a minha voz, *etc.* Então, **eu reconheço que, em boa parte do meu dia e da minha vida, as pessoas simplesmente me olham como um homem também.** [...] **A minha mãe mesmo já virou para mim e falou “não, mas você não acha que... – porque ela anda pensando em se mudar para o Canadá – você não acha que para viver uma vida assim, de homem gay de saia, é melhor ir para o Canadá do que ficar no Brasil?”.** Ou seja, eu sei que essa leitura de homem também está presente. Não é só confusão. Não é só androginia que as pessoas projetam em mim. Mas é uma coisa que não me incomoda. (Excerto da entrevista com o participante Aku)

Na sua fala, Aku apresenta um panorama multifacetado da vivência de uma subjetividade dissidente que é atravessada por constante reconhecimento e invisibilização que partem tanto de si quanto, principalmente, do outro. Ao relatar que, durante a graduação, se tornou um costume os calouros perguntarem somente os seus pronomes, ele evidencia um mecanismo de hipervisibilidade seletiva no qual o corpo dissidente é constantemente destacado e interrogado enquanto os corpos cis passam despercebidos. Tal processo reitera a lógica normativa que torna o “gênero correto” algo presumido nos corpos alinhados a ela e suspeito e interrogável nos corpos desviantes (Valencia, 2023). Essa vigilância, que se manifesta mesmo em contextos considerados acolhedores e é frequentemente disfarçada sob aparência de cuidado ou inclusão, reafirma o caráter disciplinador do olhar social, acionando uma forma de controle difuso que se distribui nas práticas cotidianas e é exercido por múltiplos sujeitos (Foucault, 1975).

A tensão entre como Aku se vê e como é lido pelos outros emerge como elemento central na sua narrativa, o reconhecimento da dissidência que “está ali” convive com a recusa de ocupar plenamente determinadas categorias identitárias. Além disso, a narrativa dele explicita como performa gênero de uma maneira situada e fluida na qual há a oscilação entre momentos de expressão mais subversiva e outros de maior conformidade, mas essa ambivalência não anula sua dissidência. Com isso, ele aponta para uma espécie de coexistência que é vivida com lucidez e como parte de um processo complexo de ocupação de um não-lugar de gênero. É justamente nessa instabilidade entre o que se é, o que se parece ser e o que se espera ser, que se abre espaço para modos outros de existência.

Toad articula de forma muito clara o entrecruzamento entre subjetividade de gênero e espacialidade ao relatar sua vivência com os banheiros como espaços de ameaça, mas principalmente de micropolítica do corpo como resistência (Rolnik, 2006; Butler, 2004), como se observa no excerto a seguir:

Mas, sempre tem uma preocupação, né? Por exemplo, agora mesmo, antes de vir pra cá, eu fui no banheiro. E aí, **eu tô usando um banheiro masculino agora. Porque se eu for usar o banheiro feminino, causa um estranhamento, né?** E aí, enfim... **Se você quer passar despercebido, você vai num banheiro que cola mais, né?** Só que, ao mesmo tempo, você tem... Eu, pelo menos, tenho medo, né? De sofrer violência, de sofrer transfobia. Porque é a realidade. Então, aí quando eu vejo que o banheiro não tem ninguém, aí dá um alívio, né? Falo "ai, que bom, só quero fazer meu xixi e ir embora". E aí você vai num banheiro que só tem mictório. Porra, eu não tenho pau, né? Mas aí você vai, enfim, pra cabine. E aí rola aquela tensão "será que tem alguém escutando?", né? "o que eu tô fazendo aqui?". [...] Então, eu acho que o fato de eu usar... E aí, pensando micro politicamente, né? Isso já é algo que convoca a pensar. **Mesmo que agora, digamos assim, eu tenha uma certa passabilidade. Ainda é um corpo que é aquela interrogação, assim, né? "será que é homem ou mulher?", né? Fica uma coisa assim, meio dúbia, assim. Isso convoca a pensar. Acho que o nosso próprio corpo, a nossa presença nesses espaços institucionais, ele já provoca pensamento, independente do que a gente faça ou diga. Por exemplo, eu quando trabalhava no CREAS, e as pessoas sabiam que eu era trans, elas ficavam assustadas porque era quase que... A gente é sempre visto num lugar de paciente, né? E nunca num lugar de analista. Então, é sempre nesse lugar do divã, como a pessoa que tem uma doença, que tem uma patologia,** que há pouco tempo as pessoas trans eram. Estavam no DSM, né? Como uma patologia. E ainda, se a gente for pensar... A gente vai aqui no ambulatório trans, aqui em Lagarto, a gente é tratado como pessoas doentes, né? Ainda. A gente saiu do DSM, que é o Manual de Classificação da Psiquiatria, mas a gente continuou no CID. Então, é como se a transexualidade/a transgeneridade, não fosse mais uma doença mental, mas ainda é uma disfunção. É uma disforia de gênero. Então, pra qualquer coisa que eu precise – medicamento – eu preciso desse CID que é o... Acho que é o E24, ou é o F24, esqueci agora. Então, não deixa de ser uma patologia. **Então, as pessoas não pararam de ver a gente como uma pessoa doente, né? Como uma pessoa disfuncional.** (Excerto da entrevista com o participante Toad)

No seu relato, Toad descreve a experiência de escolher o banheiro masculino como estratégia de sobrevivência, ainda que essa escolha produza desconforto e tensão. Aqui, o banheiro deixa de ser um espaço para necessidade fisiológicas e passa a ser um lugar regulado pela cisgeneridade presumida dos corpos (Favero, 2022), onde o direito à vida e à existência pública é negado aos que diferem dessa presunção. Ao dizer “se você quer passar despercebido, você vai num banheiro que cola mais”, ele ilustra a lógica de negociação constante a que pessoas trans são submetidas pois mesmo quando a passabilidade protege, ela não dissolve o incômodo interno diante de espaços organizados para corpos normatizados e não garante pertencimento pleno, pois o corpo trans continua sendo uma zona de interrogação ameaça à matriz de coerência sexo-gênero-desejo (Butler, 2018).

Toad aprofunda a discussão ao relatar que, ao atuar profissionalmente no CREAS, causava estranhamento por não estar no lugar do paciente, mas do analista, denuncia o imaginário biomédico que definem identidades dissidentes como anomalias patológicas a serem tratadas. Portanto, ao mobilizar seu corpo como vetor de agir micropolítico (Deleuze; Guattari,

1997; Rolnik, 2006) destaca que a simples ida ao banheiro e a presença nos espaços institucionais, enquanto corpo trans, convoca pensamento. Pois, ao ocupar espaços públicos, ele rompe com o destino social da abjeção traçado pelas normas aos que as rompem e afirma que o simples ato de existir e ocupar já é, por si só, um ato de resistência.

Mokujin relata uma lógica seletiva para o uso dos banheiros, baseando-se no grau de familiaridade com os ambientes e as pessoas que frequentam aquele ambiente. Essa lógica invoca uma subjetividade situada que se aproxima da ideia de posicionamento encarnado, levando o corpo a agir politicamente em função do contexto, do risco percebido e das alianças possíveis (Haraway, 1991; 2000), como se observa no excerto a seguir:

Eu me sinto à vontade para usar qualquer banheiro. Só que, na UFS, né? Eu tenho utilizado mais o banheiro feminino mesmo. Por questão de, acho que costume e por não estar ali todos os dias. Então, eu não sei quem são as pessoas que estão por lá e o que elas podem fazer. O CULTART, eu estou lá todos os dias, eu sei quem são todas as pessoas que se circulam lá, então, é muito de boas. Mas na UFS, não. Então, eu tenho utilizado o banheiro feminino mesmo. Mas se for em outros lugares, eu... Depende muito do lugar. Por exemplo, se eu for no shopping, eu vou usar o banheiro feminino. É um lugar que tem pessoas muito estranhas para mim. Se eu for num bar, eu vou usar qualquer banheiro ali. Então, depende muito do lugar. (Excerto da entrevista com o participante Mokujin)

A fala de Mokujin mostra como sua escolha sobre qual banheiro usar não se baseia em uma identificação fixa com um gênero, mas na avaliação constante de contextos e riscos. Ao mencionar que utiliza o banheiro feminino na universidade, pois não é um lugar que frequenta todos os dias, ele aponta para a importância do pertencimento e da previsibilidade nos espaços. Isso acontece, principalmente, quando ele estabelece a distinção entre esse ambiente e o do CULTART – onde se sente à vontade por frequentar assiduamente e conhecer as pessoas.

Assim, corpo de Mokujin, ao se deslocar entre espaços como o shopping, o bar ou a universidade, precisa operar uma leitura atenta dos códigos sociais que regulam o uso desses espaços pois embora sejam invisíveis para sujeitos cis, tornam-se centrais na experiência dos sujeitos dissidentes. Portanto, o que se evidencia aqui é uma gestão constante da própria presença, na qual Mokujin calcula onde sua presença será menos questionada e mais tolerada, correndo menos riscos com base em sua legibilidade de gênero (Butler, 2018).

Já no que diz respeito ao reconhecimento interno de dissidência de sexualidade, Fania compartilha que se reconhece de forma direta como homossexual e afirma que “sempre foi uma

realidade.” (excerto da entrevista com a participante Fania). Esse reconhecimento da sexualidade funciona como marca de estabilidade subjetiva e a adesão a uma identidade nomeável e contínua pode ser vista como uma performance que reitera normas sexuais inteligíveis (Butler, 2004). No entanto, ainda que produza inteligibilidade social e certa coesão narrativa, essa nomeação não está situada em moldes normativos fixos, já que convive com tensionamentos e deslocamentos que atravessam sua experiência dissidente.

Aku, por sua vez, descreve mudanças que apontam para a instabilidade dos significantes que tentam capturar sua vivência (Preciado, 2014) ao afirmar “essa foi a grande confusão pra mim ao longo da minha vida, a mudança de termos identificatórios em que eu senti que eu passei do homossexual pro gay e pra bicha.” (excerto da entrevista com u participante Aku). A oscilação entre os termos reafirma a mesma inadequação de categorias fixas que elu demonstra no que diz respeito a identidade de gênero. Nesse sentido, percurso entre “homossexual”, “gay” e “bicha” só expressa que a dissidência sexual também não se fixa em um nome.

Toad, no caminho para se reconhecer, oferece uma reflexão sobre a recusa heterossexualidade enquanto termo que descreva o seu desejo, pois a leitura que faz dele é vinculada a cisgeneridade. Portanto, não vê sentido na associação da sua dissidência com tal estrutura epistemológica, como se observa no excerto a seguir:

Eu acho que essa identificação, essa não identificação, né? Melhor dizendo. Com o termo heterossexual, né? Essa dificuldade de me afirmar agora como heterossexual. [...] **Eu entendo que a heterossexualidade ela é muito mais do que uma prática sexual, sabe? Eu acho que a heterossexualidade ela compõe uma base de uma estrutura de uma sociedade que é patriarcal. Então, nesse sentido, me afirmar heterossexual é complexo, né? Existe uma resistência da minha parte justamente por entender que eu não sou uma pessoa cis, que eu não faço parte, né? Dessa identidade hegemônica que é a cisgeneridade. Então, nesse sentido, eu compreendo que me dizer heterossexual não é possível, porque a heterossexualidade ela só funciona dentro de um sistema que é cisgênero, né? É como se não fizesse sentido, como se a gente, como se a transgeneridade tivesse que criar o seu próprio sistema, né? Os seus próprios conceitos, a sua própria epistemologia.** Porque eu acho que se trata disso, pelo menos é isso que eu compreendo. Não se trata de querer caber dentro de um sistema cisgênero pré-existente, né? Mas se trata de explodir esse sistema e de criar uma outra coisa. Então, nesse sentido, não faz sentido nenhum eu me afirmar heterossexual porque a heterossexualidade é um problema, é uma questão, da cisgeneiridade, né? **E nesse sentido, me afirmar sapatão, tem a ver com uma disputa de narrativa. Tem a ver com a mesma coisa de entender que ser sapatão está pra além de uma prática sexual. O que é sapatão, se não amar mulheres, né? Amar mulheres cis ou trans. Amar o feminino.** Então acho que tem a ver com uma estética, tem a ver com a ética, que eu não quero abrir mão, sabe? Agora eu só não sei como operacionalizar isso, porque de fato isso não é compreendido em todos os grupos, né? Mas eu vou achar algum caminho. (Excerto da entrevista com o participante Toad)

Na sua fala, Toad justifica que sua identificação como “sapatão” se torna uma apropriação tática momentânea que desafia as fronteiras de gênero e sexualidade a fim de desorganizar os dispositivos que regulam corpos e desejos, criando novos códigos (Preciado, 2018). Dessa maneira, termo “sapatão” trata de uma reivindicação que afirma com quem se deseja e como se deseja para além da cisgeneridade epistêmica (Favero, 2022). Portanto, ao se apropriar dessa categoria a partir de uma posição transmasculina, ele tensiona os limites normativos da própria identidade lésbica, expandindo suas bordas e demonstrando que os nomes não encerram a experiência. Porém, argumenta que “é como [...] como se a transgeneridade tivesse que criar o seu próprio sistema.” (excerto da entrevista com o participante Toad), propondo então uma ruptura que é ao mesmo tempo de linguagem e de mundo e desloca o debate da inclusão para o da invenção, pois se trata de produzir uma subjetividade que desafia os enquadramentos dominantes e se articula pela invenção de sentidos próprios.

Mokujin expressa um desinteresse em se nomear e este se aproxima da política da desidentificação (Muñoz, 1999) ao afirmar que só o faz quando “há alguma necessidade [de se autoidentificar/de definir], mas em geral, não [faz].” (excerto da entrevista com o participante Mokujin). Isso sugere que o sujeito dissidente nem sempre deseja ser legível ou categorizável (como vimos em Aku, ao falar sobre sua identidade de gênero). O “silêncio” delu pode ser interpretado como uma forma estratégica de resistência às tecnologias de nomeação e controle (Foucault, 1975), pois ao rejeitar uma identidade estável, Mokujin exerce uma forma de liberdade que rompe com expectativas.

No mais, os relatos sobre as presunções externas sobre a identidade sexual e seus impactos evidenciam como os sujeitos dissidentes estão expostos a um regime de inteligibilidade normativo que constantemente os interpela com base em códigos visuais, expressivos e relacionais. Como podemos ver no excerto da entrevista com a participante Fania, que diz “de aparência, eu acho que, sei lá, numa festa, a galera fala “não, ele é um hétero”.” (excerto da entrevista com a participante Fania).

As leituras externas não apenas os posicionam como sujeitos determinados, mas funcionam como dispositivos que produzem e impõem verdades sobre seus corpos e desejos (Foucault, 1975). Tais leituras se baseia em marcadores performativos pré-estabelecidos (voz,

gestualidade, vestimentas *etc.*) e funcionam como um julgamento prévio que impede a fluidez subjetiva e cancela a possibilidade de uma autoinscrição dissidente (Butler, 2018).

O episódio vivido por Aku ao ser chamado de “viado” por um desconhecido, na rua, é um exemplo claro de injunção normativa na qual u sujeitu é chamado à existência dentro de uma moldura hostil (Butler, 2018). Aku compartilha que estava “voltando do estágio, um carro passou no quebra-molas e aí nisso que o carro subiu, o cara botou a cabeça pra fora da janela e gritou “ei, viado!” e simplesmente passou. E eu demorei pra registrar que ele tava falando comigo e o que que ele tava falando.” (excerto da entrevista com u participante Aku). Nesse episódio, o grito público constitui mais do que uma violência verbal, passa a ser um gesto performativo que busca fixar a identidade do outro dentro de categorias socialmente estabelecidas como humilhantes, deslocando u sujeitu para um lugar de abjeção (Butler, 2018).

Toad afirma que a lógica cisheteronormativa regula a leitura dos casais que performam a masculinidade aliada ao desejo por mulheres e faz com que este seja presumido como heterossexual ao compartilhar que “se eu me apresento como, se eu performo a masculinidade, e o meu desejo ele é direcionado, né? Ao feminino, logo, pra sociedade, né? A gente vai ser lido, né? O casal vai ser lido como um casal heterossexual.” (excerto da entrevista com o participante Toad). Sendo assim, sua recusa quanto a autoafirmação heterossexual é uma posição política contra o regime heterotécnico (Preciado, 2014) que codifica os corpos e desejos com base em binarismos de gênero e em uma matriz hétero-reprodutiva. Nesse sentido, ao tensionar as fronteiras da inteligibilidade sexual, desafia os sistemas de nomeação e discurso que organizam a vida social.

O relato de Fania sobre os processos de autoafirmação de dissidência de gênero e sexualidade para as pessoas do convívio evidencia uma cisão entre os espaços, como se observa no excerto a seguir:

Dentro de casa e na família, algumas poucas pessoas sabem disso, mas não apoiam. Mas dentro, tipo, do ciclo de amigos da faculdade, tanto online também, eles são bem mais receptivos. Tipo, todo mundo sabe, sabe? Se eu convivo por mais de cinco minutos com a pessoa, eu já, tipo, falo a realidade, sabe? **Mas a família, eu tento limitar, porque, assim, não sei... Não tenho a liberdade financeira e não tenho a segurança, também. Pra, tipo, falar tão abertamente assim, sabe?** Eu tenho [respeito e segurança] com as pessoas que eu ando. Mas, tipo, em questão de família, em questão de agregados da família também, eu não tenho essa segurança, sabe? (Excerto da entrevista com a participante Fania)

Para Fania o espaço familiar é regulado por normas tradicionais e vigilância moral, aparecendo como um *locus* de silenciamento, enquanto os espaços de sociabilidade entre pares se configuram como *locus* de enunciação. Podemos entender essa dinâmica como uma gestão da própria veridicção (Foucault, 2006), ou seja, do que se pode ou não dizer sobre si a depender do regime de verdade vigente.

Essa gestão realizada por Fania envolve estratégias cotidianas de autorregulação da própria subjetividade, nas quais as falas sobre si mesma são mediadas pela leitura dos limites de aceitação em cada contexto. O ambiente familiar, atravessado por afetos condicionados e por relações hierárquicas estruturadas, impõe uma lógica de pertencimento baseada na conformidade às cisheteronormas e o ocultamento da sua identidade de gênero e sexualidade é uma tática de preservação diante da vulnerabilidade socioeconômica. Já nos espaços entre pares, marcados por relações horizontais e por códigos de reconhecimento mútuo, a autoafirmação se torna possível e natural – não por ausência de normas, mas por uma abertura maior à multiplicidade dos modos de existir.

Aku continua a relatar casos em que não precisa/consegue se autoafirmar pois o reconhecimento da sua dissidência ocorre antes mesmo da sua verbalização (enquanto presunção), como se observa no excerto a seguir:

Tinha uns professores que eu nem falava com eles sobre nada, mas que quando me viam de saia e de vestido, começavam a se referir a mim no feminino. Que era algo que “pronto, fechou!”. **Eu não tinha nem essa demanda de eu me explicar o que eu queria ou o que eu não queria.** [...] Então, **todo mundo reconhecia, mas acolhia isso. Não era algo que eu me sentia alienado do meu ciclo de amigos, dos meus colegas, nem nada. Era sempre algo que era reconhecido e que era acolhido.** (Excerto da entrevista com u participante Aku)

Na sua fala, Aku evidencia a mudança de tratamento por parte de professores e colegas de turma ao vê-lo experimentar expressões de gênero codificadas como femininas. Esse redirecionamento imediato, baseado na leitura do corpo e da performance, continua a ilustrar como o olhar social opera sob regimes de inteligibilidade que associam signos estéticos a identidades de gênero fixas e binárias. Embora esse reconhecimento tenha gerado um acolhimento vivido como uma experiência positiva, tê-lo condicionado a aparência só reforça o controle normativo sobre os modos de existir que, ainda que disruptivos, só são validados quando o corpo se mostra legível dentro dos parâmetros esperados. (Preciado, 2022; Butler,

2004). Portanto, ainda que aparentemente progressista, esse redirecionamento imediato de tratamento se mantém preso a um paradigma que exige certa conformidade com os códigos dominantes para legitimar até mesmo a diferença.

O relato de Toad explicita os efeitos materiais da independência financeira sobre a possibilidade de viver e afirmar a dissidência, narrando um processo de reconhecimento subjetivo diante de sistemas que continuamente impõem binarismos e invisibilidades, como se observa no excerto a seguir:

Tem a ver também com o processo de independência financeira. Que é **quando você não depende mais da tua família, você se sente muito mais a vontade de afirmar quem você é, sem ter medo de punições, de retaliações, assim. E também com você sentir bem o espaço que você tá acolhido com as pessoas, né?! Que você escolheu pra chamar de família. E aí, você começa a se sentir mais seguro pra afirmar quem você é. Então, algumas pessoas sabem, outras pessoas não. Acho que quem importa, no final das contas, né? Que acaba sabendo isso. [...]** Pra mim é muito difícil ainda ter que estar dentro do armário, né? Eu tive que sair do armário algumas vezes, assim. Tive que sair e entrar no armário, né?! Primeiro pela experiência da sexualidade, né? Onde eu me afirmava uma mulher cis sapatão. E agora pela experiência da transgeneridade, que eu tenho que me afirmar uma pessoa trans. Só que isso em relação à família, isso ainda não aconteceu pra todas as pessoas. Então eu sinto que há uma distância, né?! Há, aí, um impasse mesmo. Porque a minha família, ela é uma família conservadora. É uma família que tem uma base cristã muito forte. E a gente sabe que, no cristianismo, essa dicotomia, esse binarismo, né?! Ele é muito... Ele é muito incrustado, né?! Então, eu tenho evitado falar com algumas pessoas que eu acho que eu vou precisar ter um embate maior, né? [...] **E o fato de eu ter conseguido sair de casa e ter conquistado uma certa independência, isso faz também com que eu tenha tido essa força e essa liberdade pra bancar o meu desejo, né?! Pra me afirmar. Mas ainda não sei quando será esse momento de retornar na minha cidade. Enfim, aí eu prefiro não pensar nisso.** Até porque eu tenho trabalhado isso também em análise, né?! Pra conseguir mesmo sentir qual o momento certo, o momento propício pra poder fazer esse retorno na minha cidade. O que acaba me deixando numa condição de vulnerabilidade muito grande, né?! Porque quando você transiciona, se você não tem um apoio, se você não tem uma rede, se você não tem uma família que te acolhe, isso fica muito mais solitário. Esse processo, né?! Fica muito mais doloroso. E aí dá uma sensação, realmente, de que você tá só, né?! Embora a família de sangue é só mais uma família, né?! É possível sim construir laços, laços fortes, laços concretos pra além da relação consanguínea, né?! Para além do parentesco. Então, eu acho que nesse momento eu tenho buscado construir relações cada vez mais sólidas. E construído essa outra família mesmo, né? (Excerto da entrevista com o participante Toad)

Nessa fala, Toad compartilha como os processos de afirmação de gênero e sexualidade são profundamente atravessados por condições materiais, pois a conquista da independência financeira emerge como elemento fundamental para possibilitar o exercício da autonomia e da enunciação de si, ao oferecer certo grau de proteção. Quando ele narra a necessidade de sair e entrar no armário diversas vezes, primeiro em relação à sexualidade e depois à identidade de

gênero, evidencia que a subjetivação é marcada por descontinuidades e reposicionamentos muitas vezes mobilizados como estratégias de sobrevivência (Deleuze; Guattari, 1997).

Além disso, se atravessam também por condições afetivas e, para Toad, a rede de apoio familiar é inexistente, sendo um espaço de repressão e controle sustentado por valores cristãos. Em contraste a isso, ele aponta para a importância das redes de apoio construídas, especialmente entre pares, pois a construção de uma outra família escolhida se aproxima da proposta de parentescos pós-genômicos que recusam a lógica da filiação sanguínea como condição de pertencimento (Haraway, 1991; 2000). Assim, essas famílias-outras se tornam suportes fundamentais para a sustentação subjetiva, nãdo na contramão dos dispositivos que associam reconhecimento a conformidade e pertencimento a obediência, pois possibilitam o estabelecimento de vínculos baseados na legitimidade da diferença e na possibilidade de performar a própria verdade.

Mokujin relata uma postura de autonomia ao viver sua identidade a partir de uma lógica relacional seletiva, evitando o desgaste de se autoafirmar para quem não vai compreender, como se observa no excerto a seguir:

As pessoas que estão próximas a mim, tanto amigos quanto familiares, sim [sabem da autoidentificação]. Porém, pessoas do meu dia a dia, que não são próximas, não. [...] Tem pessoas que realmente não vão entender e vão ignorar totalmente. E eu também sou uma pessoa que não sou uma pessoa disposta pra tá ensinando, ou uma pessoa disposta pra tá cobrando. Eu sou uma pessoa que eu vivo minha realidade e a minha realidade importa pra mim. Então, pras pessoas que estão próximas e que vão querer me conhecer, há essa disponibilidade. Mas há pessoas que não vão precisar. Portanto, é igualmente acontece na sociedade. [...] Então, assim como acontece na minha família, assim como acontece com os meus amigos próximos, com meus colegas de trabalho, é isso. Depende muito do nível de intimidade que eu leve com aquele grupo. Então, na faculdade [sic] também é a mesma coisa. Vai ter pessoas que eu vou passar despercebido, que a pessoa não vai saber qual é o meu gênero, não vai querer saber, enfim. Vai ter pessoas que eu vou estar próximo e vai saber. Vai ter pessoas que nem precisam me perguntar, já me conhecia antes e só foi algo mais natural. (Excerto da entrevista com u participante Mokujin)

O relato de Mokujin emerge de uma política da convivência baseada na seletividade das relações na qual a autoidentificação não é tratada como algo que deva ser constantemente acionada, como uma prática de cuidado de si. Nesse sentido, o nível de intimidade se torna central para definir a quem se compartilha a própria verdade, o que mostra uma forma estratégica e afetiva de gestão da veridicção (Foucault, 2006) que é orientada por vínculos de confiança e reciprocidade.

Ademais, Mokujin cita uma espécie de recusa a “cobrar” educação do outro e, principalmente, a educa-lo em relação a dissidências. Isso mostra um esgotamento comum entre sujeitos dissidentes diante da expectativa de que precisam performar pedagogias da própria existência (hooks, 1994; 2000; 2003) para com sujeitos cis. Ao afirmar que vive sua realidade e que ela importa para si, ele reivindica o direito ao silêncio, à opacidade e à não explicação (Butler, 2004), tomando um posicionamento que questiona a suposição de que a inteligibilidade social é uma condição obrigatória para a existência digna e tendo uma posição similar aos princípios queer de recusa à categorização compulsória.

A seguir, me dedico à apresentação e discussão do quarto tema revelado relacionado ao construto teórico “on-line e off-line enquanto espaços interconectados de subjetivações”, explicitando os fundamentos que sustentam a sua formulação, suas principais dimensões constitutivas e suas possíveis implicações analíticas para a compreensão do fenômeno estudado.

Tema IV - Dissidências nos documentos de registro civil e nos pronomes

O tema revelado “dissidências nos documentos de registro civil e nos pronomes” deriva das ideias repetidas relacionadas às reflexões sobre a realização de mudanças oficiais de nome e gênero e aos pronomes com os quais se identifica. Tais ideias foram reconhecidas nos discursos dos participantes e trechos desses discursos estarão exemplificados aqui.

Nesses trechos, temos acesso a fragmentos de reflexões a respeito do processo de retificação de documentos oficiais e transição social e relatos sobre o interesse dos participantes nesses processos e se/como ele se deu para eles.

A partir dessas reflexões e relatos, foi possível perceber quais são os lugares que os processos de retificação de nome e gênero em documentos ou em qualquer outro item (formal ou não) que os exija, bem como o uso de pronomes que condizem com sua identidade de gênero, ocupam nas vivências de reconhecimento e afirmação dos sujeitos dissidentes. Esses processos carregam profundas implicações subjetivas, sociais e políticas, sendo muitas vezes campos de disputa marcados por entraves relacionados a expectativas de visibilidade e validação. Para os participantes, significam desde um passo fundamental na construção de uma vida digna até algo desnecessário para viver sua dissidência de forma legítima.

A seguir, trago os exemplos de trechos das narrativas produzidas por cada participante, de forma individualizada, respeitando a singularidade de cada experiência. Os trechos foram comentados de maneira contextualizada, buscando evidenciar como e por que atribuí os sentidos mencionados anteriormente a cada partilha – principalmente, aos fragmentos destacados em grifos.

Durante as entrevistas, os participantes Fania, Aku, Toad e Mokujin relataram interesses e desinteresses políticos em relação ao uso de pronomes condizentes com a identidade de gênero de cada, aos processos de retificação de documentos e a importância destes para suas vivências de reconhecimento e afirmação enquanto sujeitos dissidentes. Para parte deles, são processos fundamentais na construção de uma vida digna, para outros é se dobrar a mais uma estrutura normativa do Estado e da sociedade.

Ao falar sobre a realização de mudanças oficiais de nome e gênero e pronomes com os quais se identifica, Fania explicita uma dissociação entre o reconhecimento burocrático e o reconhecimento social ao afirmar “pretendo [realizar o processo de retificação de gênero e nome em documentos], já fiz a mudança dentro da UFS, mas além disso, só houve uma transição social” (excerto da entrevista com a participante Fania). A escolha dela por não adentrar o processo de retificação por completo (envolvendo o Estado), é sustentada pela insegurança socioeconômica e afetiva que também a faz adiar a tão desejada terapia hormonal. Assim, menos como uma escolha e mais como uma estratégia de proteção frente à precariedade material e simbólica que resultaria da ruptura com a família, limita a expressão da sua subjetividade para os espaços com menor vigilância e maior autonomia (a universidade e os espaços on-line), moldando suas condições desejadas de existência pelos riscos que envolvem se fazer ver como dissidente em diferentes contextos.

Portanto, o uso predominante dos pronomes tidos como femininos, como Fania explicita ao falar que “o ela/dela, normalmente, é o que eu mais uso” (excerto da entrevista com a participante Fania), está em consonância com a performance de gênero reconhecida e desejada por ela, demonstrando uma busca por coerência entre o *self* socialmente vivenciado e o *self* representado, mas também se restringe aos mesmos espaços.

Aku articula sua recusa à retificação documental com base na crítica à biopolítica regulamentadora estatal (Foucault, 1975; Preciado, 2018), pois ao rejeitar a ideia de que os documentos representem sua identidade, elu desnaturaliza o vínculo entre corpo, identidade e Estado. Dessa maneira, pauta uma forma ativa de dissidência na qual ao não buscar inserção nos mecanismos de legitimação do Estado, reitera uma subjetividade que se autoafirma nos campos sociais, como se observa no excerto a seguir:

Voltando de novo para o Preciado, ele tem um outro texto, se não me engano, é um livro mesmo: “*Manifiesto Contrasexual*”. E eu acho que logo na primeira parte desse livro, no final da sessão, ele fala sobre a produção de uma sociedade contrasexual. E ele traz alguns princípios, e um dos princípios de uma sociedade contrasexual, para ele, seria [...] a remoção de marcadores de gêneros sexuais de documentos oficiais. Essa remoção do Estado do nosso processo de constituição de si. Por que isso? Muito do que se critica também sobre as pessoas que querem colocar na certidão de nascimento, documento e passaporte, *etc.* o sexo não binário é isso, de que, se você faz isso, você fica bem mais facilmente rastreável também. E isso pode ser usado para bem ou para o mal. Eu imagino que seja mais fácil mapear as pessoas por causa desse registro. Mas também, sabe-se lá, daqui a alguns anos, que consequências isso vai ter em termos de legislação, em termos de governo, em termos de política. As pessoas querem fazer isso, eu não entendo exatamente qual é a proposta dessa demanda, mas é isso, a gente também ainda não sabe as consequências exatamente de alguma coisa que está acontecendo mais agora, especificamente em relação à não binaridade. **A minha relação com a retificação de documento e tudo mais, é por essa linha do Preciado. Eu não entendo por que eu preciso alterar o marcador de gênero da minha carteira, porque aquilo para mim não é relevante. Aquilo ali é simplesmente uma codificação estatal, um documento político, burocrático. Aquilo ali não sou eu, sabe? Aquilo ali é uma entidade própria.** Tanto é que em todos os meus documentos que eu faço, a minha aparência está diferente. A minha carteira de identidade, eu estou completamente careca sem sobrelance. Meu passaporte, eu estou com o cabelo todo grande, encaracolado, pintado de rosa. Minha carteira da UFS, eu estou de barba e cabelo curto. Ou seja, nada a ver com nada. Então, é isso. **Eu reconheço que esses documentos não são capazes de me capturar. Então, eu não entendo a relevância de alterar eles, porque é isso, para mim, os meus documentos não me representam. Eles são só uma ferramenta, sabe? Eles não me compõem.** (Excerto da entrevista com u participante Aku)

Na sua fala, Aku rejeita a necessidade de alterar o seu nome e marcador de gênero em seus documentos, deslocando o foco da afirmação identitária para uma crítica mais profunda ao regime de saber-poder que estrutura os sistemas de classificação e controle dos corpos (Butler, 1993; 1997; 2004). Sendo assim, a recusa da retificação é um posicionamento político que se ancora na desconfiança dos interesses estatais e na não credibilização da redução da identidade a um dado burocrático.

No mais, a indiferença de Aku quanto ao uso de pronomes ao dizer que “em termos de pronome, o que eu sempre falo com as pessoas é usar o que fizer sentido no momento. É, porque eu não tenho nenhuma preferência.” (excerto da entrevista com u participante Aku) só confirma

seu desinteresse numa fixação identitária. Nesse sentido, suas posições sugerem que para ele, existir fora dos parâmetros legíveis é uma forma de resistência aos dispositivos de normalização que tentam fixar as subjetividades em categorias administráveis (Foucault, 1978; Preciado, 2014).

Toad associa seu processo de retificação documental a um processo de renascimento simbólico, com forte carga subjetiva e afetiva. Para ele, o reconhecimento estatal é uma ferramenta de validação identitária, como se observa no excerto a seguir:

Sim, eu realizei mudanças oficiais, eu retifiquei meu nome, né? Pra isso a gente precisa tirar uma nova certidão de nascimento e a partir daí ir mudando os outros documentos. Então eu já retifiquei meu RG e meu CPF, que é o principal junto a Receita Federal. E aos poucos tô modificando os outros documentos. **É um B.O., mas é muito legal também quando você faz uma nova certidão de nascimento, porque de fato marca um renascimento, assim. É bem significativo, foi bem significativo pra mim. E ao mesmo tempo acho que tem a ver com esse reconhecimento jurídico também, né? Porque sem o CPF a gente não faz nada, a gente não é reconhecido como cidadão. Enfim, a gente precisa disso também.** (Excerto da entrevista com o participante Toad)

O comentário sobre o CPF como uma espécie de chave para a cidadania evoca a noção de biopoder (Foucault, 1975; Preciado, 2018), no qual o controle estatal se estabelece sobre os corpos por meio de sua inscrição em sistemas administrativos. Entretanto, para Toad, ao apropriar-se desse processo com sentido próprio, ele também reinscreve esse poder de forma afirmativa (Butler, 1993; 1997; 2004). Ademais, a fala “os pronomes que eu tenho utilizado são pronomes masculinos: ele/dele.” (excerto da entrevista com o participante Toad) reafirma uma identidade masculina e pode ser lido como continuidade da retificação jurídica em nível performativo. Dessa maneira, a coerência entre documentos e pronome funciona como estratégia de legibilidade social que é vista por ele como essencial para o bem-estar.

Mokujin parece refletir uma posição que não vê a retificação de documentação como algo essencial para viver sua identidade ao afirmar que não vê necessidade de passar por esse processo, ou pelo menos “não por agora.” (excerto da entrevista com o participante Mokujin). Ao utilizar todos os pronomes, como afirma ao dizer “eu utilizo todos os pronomes: ela, ele, ela e outras possibilidades.” (excerto da entrevista com o participante Mokujin), ela se aproxima de uma subjetividade múltipla e aberta que recusa os binarismos e reivindica a fluidez do gênero, ressoando com a ideia de que tanto o corpo quanto o sujeito não são zonas fixas que buscam um ponto final identitário (Preciado, 2022).

A seguir, me dedico à apresentação e discussão do quinto tema revelado relacionado ao construto teórico “on-line e off-line enquanto espaços interconectados de subjetivações”, explicitando os fundamentos que sustentam a sua formulação, suas principais dimensões constitutivas e suas possíveis implicações analíticas para a compreensão do fenômeno estudado.

Tema V - Dissidências nas expressões de gênero e sexualidade

O tema revelado “dissidências nas expressões de gênero e sexualidade” deriva das ideias repetidas relacionadas às performances dissidentes e performances normativas; às reflexões sobre a transição a partir de processos transexualizadores comuns enquanto opção para si; e às reflexões sobre a passabilidade cisgênera. Tais ideias foram reconhecidas nos discursos dos participantes e trechos desses discursos estarão exemplificados aqui.

Nesses trechos, temos acesso a fragmentos de reflexões sobre expressões de gênero, passabilidade cisgênera, terapia hormonal e cirurgias afirmativas, como os participantes se relacionam com cada uma desses conceitos e se/como veem essas possibilidades em seus próprios processos de subjetivação dissidente.

A partir dessas reflexões, foi possível perceber como as expressões de gênero e sexualidade são marcadas por expectativas normativas ainda que em corpos que fogem da norma. As performances de gênero, sejam elas alinhadas ou não a uma estética considerada tradicionalmente masculina ou feminina, são constantemente avaliadas socialmente e isto gera questionamentos sobre o que é esperado de uma transição e de um corpo dissidente (Preciado, 2022).

A seguir, trago os exemplos de trechos das narrativas produzidas por cada participante, de forma individualizada, respeitando a singularidade de cada experiência. Os trechos foram comentados de maneira contextualizada, buscando evidenciar como e por que atribuí os sentidos mencionados anteriormente a cada partilha— principalmente, aos fragmentos destacados em grifos.

Durante as entrevistas, os participantes Fania, Aku, Toad e Mokujin relataram reflexões densas e críticas sobre expressões de gênero, passabilidade cisgênera e processo

transexualizador⁹⁶, evidenciando as múltiplas formas pelas quais esses conceitos atravessam – ou não – os seus processos de subjetivação dissidente. Elus destacaram a importância da liberdade estética e performativa, a passabilidade como ambivalência entre proteção e vigilância e à terapia hormonal e às cirurgias afirmativas como decisões atravessadas por questões de desejo, acesso, segurança e autonomia.

Fania, na sua fala sobre performances dissidentes e performances normativas, aborda as tensões em torno da passabilidade enquanto marcador normativo que regula o pertencimento em espaços públicos, como se observa no excerto a seguir:

É engraçado porque, tipo, **eu tive a experiência da pessoa cis e da pessoa trans na UFS. Ainda tenho um pouco, porque eu não sou passável também.** [...] Eu sempre fiquei confusa também, em relação a isso [usar o banheiro feminino]. Porque, de novo, como eu disse, eu não sou uma pessoa passável. [...] Mas eu acho que também isso é por questão de tempo, sabe? **Eu acho que quando eu tentar ter uma liberdade de eu conseguir performar da forma que eu quero aparecer pro mundo e, tipo, entrar no processo de terapia hormonal, eu acho que eu vou ficar um pouco mais segura em relação a isso,** sabe? (Excerto da entrevista com a participante Fania)

A fala de Fania evidencia os efeitos da norma cisgenerificada da passabilidade sobre a experiência cotidiana de pessoas trans, pois ao afirmar que não é passável ela revela como a legitimidade do reconhecimento social da identidade de gênero ainda está profundamente atrelada à aparência física e à adequação a expectativas visuais normativas (Butler, 2004). A passabilidade, nesse contexto, funciona como um dispositivo que lhe possibilitará segurança futuramente, mas que agora lhe gera exclusão.

Aku faz uma reflexão crítica sobre os limites da performance e da identidade, pois sua trajetória de afeminação e de exploração da fisicalidade dita masculina nos próprios termos marca um deslocamento da norma de gênero imposta e faz um chamado à reinvenção do corpo para além dos códigos binários fixos (Haraway, 1991; 2000). Além disso, também reflete sobre

⁹⁶ Política pública de saúde instituída oficialmente pela Portaria nº 1.707/2008 (posteriormente atualizada pela Portaria nº 2.803/2013) do Ministério da Saúde do Brasil, voltada ao acompanhamento gratuito de pessoas trans que desejam realizar modificações corporais e hormonais. Este é bem visto por garantir atendimento psicológico e psiquiátrico, terapia hormonal supervisionada por equipe médica multidisciplinar e a realização de cirurgias afirmativas de maneira gratuita através do Sistema Único de Saúde (SUS) do Brasil. Porém, é também alvo de críticas por reforçar lógicas binárias, normativas, biomédicas e psicopatologizantes ao exigir um modelo ideal de pessoa trans, necessitar de laudos e longos períodos de acompanhamentos para conceder acesso a hormonização e cirurgias, e apresentar oferta limitada e desigual no território brasileiro.

a relação entre as suas expressões de gênero e o diagnóstico de *borderline* no sentido de intentar compreender se/em qual momento estas se atravessam, como se observa no excerto a seguir:

A vida vem em fases. Uma coisa que eu me dei conta recentemente de que quando eu era criança, e adolescente também, você meio que não tem autonomia. **A minha família dizia quando é que era para eu cortar a barba, quando é que era para eu cortar as unhas, eu não comprava as minhas roupas, as roupas eram sempre presenteadas para mim. Ou seja, eu não tinha como decidir como é que eu ia me vestir, etc. Ou seja, sempre ao longo da infância e da adolescência, sempre teve essa imposição de masculinidade, de que eu tinha que me portar de um certo jeito e me apresentar de um certo jeito. Só que aí, ainda mais a partir da universidade e tudo mais, eu comecei a tomar para mim essa autonomia. Então, veio em termos de roupa, de expressão de gênero, com esses adereços, esse processo de afeminação. Ou seja, meus gestos, o meu jeito de falar, etc.. Só que aí, alguns anos atrás, eu entrei na academia e o meu corpo tem mudado.** E aí, eu comecei a viajar nisso. Eu falei, “tá, meu corpo está mudando, só que ele está mudando na direção que se espera”. **Meu corpo está ficando mais em forma, eu posso dizer que ele está ficando mais masculino. Só que como agora é uma coisa minha, é uma coisa intencional, não é mais a imposição da minha família, eu sinto que eu estou explorando a fisicalidade da masculinidade nos meus termos. E eu sinto que talvez esse seja o momento para isso agora, sabe? [...]** Uma coisa que eu fiquei pensando bastante ao longo da graduação... Porque um dos diagnósticos que mais fez sentido, que acabou pegando, era o transtorno de personalidade *borderline*. E uma das características... **Um dos critérios de diagnósticos do *borderline*, é exatamente uma noção de si instável, uma falta de constância de percepção do *self*.** E aí, uma coisa que não é o critério diagnóstico, mas que dizem que é muito comum as pessoas com *borderline*, é a necessidade constante de mudar de aparência. Ou seja, é bem comum que os *borderline* sejam essas pessoas que mudam constantemente. **E por um tempo, eu fiquei perguntando...** Eu falei ‘Tá, mas esse meu processo de afeminação é algo meu ou sou eu tentando fugir de alguma coisa? Eu tentando simplesmente não mudar a minha imagem, não ser o que eu era antes? É uma incapacidade minha de ser uma coisa? Eu preciso ficar buscando outra coisa?’. Então, na minha cabeça, eu ficava pensando muito nisso. **A expressão de gênero em si, eu ficava pensando se isso seria uma consequência do meu próprio processo de adoecimento. E até hoje, infelizmente, eu não tenho uma resposta. Mas é uma coisa que sempre fica na minha cabeça, essa relação do *borderline* com a expressão de gênero.** (Excerto da entrevista com o participante Aku)

Ao descrever sua infância e adolescência como fases extremamente marcadas pela normatividade, Aku expõe a violência das normas de masculinidade impostas dentro do núcleo familiar, onde o corpo e os gestos são policiados desde cedo. A ida para a universidade representa aqui um ponto de inflexão que possibilita a emergência de uma autonomia que se manifesta, principalmente, por meio da afeminação generalizada. No entanto, hoje, essa autonomia é percebida como uma reafirmação de certos traços associados à masculinidade que agora são fruto de uma decisão própria. Essa inversão de agência transforma o corpo num território de experimentação no qual ele deixa de ser objeto da norma e passa a ser ferramenta de invenção (Preciado, 2018; Haraway, 1991; 2000).

Toad descreve sua performance de masculinidade como um desafio a inteligibilidade normativa do gênero (Butler, 2018), ao dizer “mesmo que agora, digamos assim, eu tenha uma certa passabilidade, ainda é um corpo que é aquela interrogação, assim, né? “será que é homem ou mulher, né?” (excerto da entrevista com o participante Toad). Fica uma coisa assim, meio dúbia, assim.”. A observação de que seu corpo é lido enquanto uma interrogação, mesmo gozando de passabilidade cisgênera, mostra que tal inteligibilidade nunca é plena (Butler, 2018), pois a passabilidade não resolve os conflitos com o olhar social e a lógica binária que o estrutura. Portanto, este permanece operando através da tentativa de fixação dos corpos em categorias legíveis e estáveis. Nesse sentido, o corpo de Toad, ao habitar esse entre-lugar expõe as falhas do sistema e sua presença convoca o olhar normativo ao desconforto ao desterritorializar a expectativa de linearidade entre gênero e aparência.

Mokujin apresenta uma relação de continuidade com sua expressão de gênero desde a infância, como se observa no excerto a seguir:

Eu não acho que eu mudei muito assim, de criança pra cá, no quesito estilo e tal. Eu sempre gostei dos mesmos estilos de roupas e do mesmo estilo de cabelo. Assim, a diferença é que quando você é criança, você realmente é condicionado, né? Você não tem total liberdade pra fazer algumas coisas. Então, a partir da adolescência, eu tive muito mais liberdade. (Excerto da entrevista com o participante Mokujin)

Ao enfatizar que a diferença central entre as formas de se expressar foi a liberdade que garantiu ao chegar na fase da adolescência, Mokujin está falando sobre a subjetivação ligada às práticas de si (Foucault, 2006), e essas práticas só se tornam possíveis na medida em que os sujeitos se apropriam da própria conduta. Isso aponta para o modo como a infância é mais facilmente regulada por normas de gênero rígidas impostas por adultos, funcionando como um dos primeiros dispositivos de controle sobre o corpo (Foucault, 1975; Butler, 2018). A continuidade no estilo pessoal desde a infância, portanto, não significa ausência de transformação, mas persistência às imposições normativas.

Sobre reflexões sobre a transição a partir de processos transexualizadores comuns enquanto opção para si, o relato de Fania explicita um processo de subjetivação marcado pela negociação entre desejo de dar continuidade a hormonioterapia e condições materiais e familiares, como se observa no excerto a seguir:

Eu tomei uma dose [de estrogênio] em outubro do ano passado [2023]. [...] Só que eu não consegui dar continuidade, porque eu coloquei na balança os riscos que eu podia ter. Porque aí as mudanças iam começar a acontecer dentro de casa e eu não ia ter como explicar isso, além de tipo, ‘olha, eu tô tomando hormônio’, sabe? E... Eu parei. Eu parei também porque eu entrei para a terapia [...] e a minha terapeuta deu um *check* em mim, tipo ‘olha, você se mantém segura por enquanto e, depois, quando você conseguir ter essa liberdade financeira, essa segurança financeira também, você pensa nesses aspectos’, sabe? **Mas todo dia eu acordo e falo, tipo ‘caramba, eu podia tomar hoje, né?’.** Porque eu tenho uma dose aqui. Escondidinha, mas eu tenho aqui. **Mas eu não quero tomar, porque eu não quero colocar em risco. Porque eu acho que não vale a pena, sabe?** Eu tô perfeitamente tranquila ainda, na faculdade. Tipo, tem pessoas que não têm essa possibilidade, sabe? De esperavam um pouquinho mais para tomar a dose, sabe? Eu tenho essa possibilidade. Então, eu acho que eu tô fazendo isso, sabe? Mas eu quero bastante. (Excerto da entrevista com a participante Fania)

A hesitação de Fania, mesmo diante da vontade latente, evidencia a produção de subjetividades em tensão entre agência e vigilância (Foucault, 1975). Nesse sentido, a sua subjetividade se constrói como ensaio constante, no qual o desejo circula, mas as possibilidades de ação são cerceadas.

Aku aborda a hormonização como forma de tensionamento ontológico e não como um caminho de adequação identitária, reconfigurando o processo transexualizador para um campo de experimentação estética e, principalmente, política do corpo (Preciado, 2014), como se observa no excerto a seguir:

Eu gosto de dizer que eu tenho vozes na minha cabeça que dizem que eu deveria tomar hormônio. Mas assim, a experimentação corporal, eu acho que não é algo pra mim no momento. [...] É uma coisa que fica muito na minha cabeça. Inclusive, eu penso até no texto de Preciado, no “*Testo Junkie*”. Em que ele fala que ele começa a experimentação dele com a testosterona não porque ele queria tornar-se homem, mas porque ele queria se expandir, ele queria tensionar as coisas, ele queria explorar. **E eu vejo a possibilidade de terapia hormonal nesse aspecto. Eu não quero me tornar uma mulher. E eu imagino que a testosterona em mim não seria tão subversiva. Mas, eu penso em tomar hormônio só porque eu tenho a curiosidade de ver, de explorar esse aspecto, de entender como é que o meu corpo mudaria. Se eu poderia criar outra coisa, se eu poderia ser outra coisa. De realmente tensionar, de explorar um pouco a vida e o corpo. Mas não é uma coisa que eu pretendo fazer agora.** [...] Quando eu penso em terapia hormonal, eu penso em ser alguma coisa mais para frente. Talvez eu comece em meados dos 30 anos, no início dos 30, talvez nos 40. **É algo que eu penso mais no futuro. Eu acho que, no momento, não é o espaço para isso.** Mas é algo que sempre fica na minha cabeça. Inclusive, tem dias que eu sonho e não é simplesmente que eu sonho que eu sou uma

mulher, mas eu sonho especificamente que eu inicie terapia hormonal. E que eu inicie essa jornada, esse processo. (Excerto da entrevista com u participante Aku)

Nessa fala, Aku não aborda esse processo de experimentação como imediato, se constituindo como futuro possível, adiável e em suspensão, que u aproxima de uma estética queer do porvir e da potência.

Toad descreve uma trajetória mais institucionalizada de acesso à hormonoterapia, o que demonstra uma subjetivação articulada com o aparato biomédico, em um modelo mais próximo das tecnologias disciplinares de normalização (Foucault, 1975), como se observa no excerto a seguir:

Eu continuo fazendo uso de hormônio sim, né? O que a gente chama de terapia hormonal. Eu faço uso do ambulatório trans, lá de Lagarto, do campus da UFS. **Eu comecei a minha terapia hormonal no dia 14 de novembro de 2022. Então agora, em novembro [de 2024], vai fazer dois anos que eu estou em terapia hormonal.** E tenho esse acompanhamento do ambulatório, dessa equipe multiprofissional, né? Que é formada por endocrinologista, psicologia, psiquiatria, fono, nutrição, ginecologista, terapeuta ocupacional, assistente social, enfermagem. (Excerto da entrevista com o participante Toad)

Ao se inserir num processo transexualizador dentro de um sistema público de saúde, Toad mostra como o corpo trans também pode ser constituído a partir de redes de cuidado, saber e poder que agem dentro dos parâmetros do Estado (Butler, 1993; 1997; 2004), mas também possibilitam a afirmação subjetiva e política. Portanto, essa inserção institucional não anula a agência, é apropriada como meio de reconhecimento e legitimação social.

Mokujin relata que seu interesse pelos processos transexualizadores se concentra exclusivamente em intervenções cirúrgicas, “como remoção de seios, por exemplo” (excerto da entrevista com u participante Mokujin), demonstrando uma relação seletiva e específica com esses procedimentos e recusando a lógica normativa da transição totalizante. Essa escolha sugere uma subjetivação tecnopolítica na qual o corpo é moldado não como correção, mas como intervenção tática. Tal abordagem fragmentada da transição se aproxima da ideia de hackear o corpo (Haraway, 1991; 2000), pois este é um campo para edições localizadas e estratégicas, mediadas por desejo, acessibilidade e possibilidades de afirmação.

No que diz respeito a reflexões sobre a passabilidade cisgênera, o relato de Fania expõe o desejo de alcançar tal passabilidade ao mesmo tempo em que reconhece sua dimensão normativa e excludente. Nesse sentido, ela descreve a passabilidade tanto como uma aspiração pessoal quanto como um artefato que pode invalidar outras formas legítimas de ser trans, como se observa no excerto a seguir:

Eu atualmente não me considero passável, mas é algo que eu quero chegar. No entanto, acredito que seja uma ideia algumas vezes prejudicial para pessoas de gênero dissidente por invalidar a posição que ela atualmente ocupa. Eu pessoalmente não me afeto por comentários como “Procura logo ser uma mulher/Ser mulher é realmente ser, não sentir” Uma hora eu chego lá! Um passo de cada vez!”. (Excerto da entrevista com a participante Fania)

Na fala “uma hora eu chego lá” (excerto da entrevista com a participante Fania), Fania remete ao regime de verdade que posiciona a passabilidade como um telos identitário. Porém, isso pode ser questionado a partir da ideia de que a identidade de gênero nunca é plenamente realizada, mas constantemente performada sob coerções sociais. Portanto, a “chegada” à passabilidade é uma promessa regulatória não plena, pois está ancorada em ideais cisnormativos inatingíveis (Butler, 2018; 2004).

Aku reconhece a passabilidade como ferramenta de segurança em contextos violentos, mas também como produtora de hierarquias internas à comunidade trans, especialmente partindo de pessoas “medicalistas”. Assim, ele defende o potencial político da não-determinação, como se observa no excerto a seguir:

Eu entendo a passabilidade como exatamente uma ferramenta que garante segurança. A passabilidade de homens e mulheres trans seria isso, seria poder se assimilar e se inserir nessa categoria de homens e mulheres [cis]. Como é que eu posso dar um exemplo conhecido?! A Caitlyn Jenner, que é uma pessoa trans super rica e super notória. Ela tem acesso a todos os procedimentos estéticos e tudo. Eu acho que ninguém reclamaria se ela entrasse no banheiro feminino. Claro, contanto que não soubesse que é a Caitlyn Jenner, já que ela também é uma figura pública. A mesma coisa com o Buck Angel, que é um homem trans, ator pornô. Ou seja, eu reconheço essa função que ela desempenha. [...] **Só que aí tem isso, às vezes, é uma ferramenta que acaba produzindo uma hierarquia dentro da comunidade trans. De que, às vezes, as pessoas entendem – em específico os transmedicalistas – de que o objetivo de toda pessoa trans deveria ser a passabilidade. O que eu não acho que deveria ser. Eu acho que, exatamente, compreendendo o espaço da não binaridade, eu acho que existe conforto, existe um lar dentro desse espaço de produzir confusão, de gerar confusão, de gerar não-determinação.** [...] E aí, eu não sei se essa pergunta também inclui a possibilidade de uma passabilidade não-binária, porque também é uma coisa que se discute muito e virou um axioma na internet de que pessoas não-binárias não te devem a androginia. [...] A importância da passabilidade seria essa, seria uma ferramenta que algumas pessoas precisam para

simplesmente sobreviver. O problema é quando ela se torna uma regra e uma imposição. Que, às vezes, acontece por dentro da própria comunidade também. (Excerto da entrevista com u participante Aku)

Ao relatar o conforto com sinais corporais lidos como masculinos (barba, voz, vestimentas), Aku revela uma subjetividade que se produz para além da inteligibilidade normativa.

Toad também articula aspectos de segurança a passabilidade, a ligando a condição de sobrevivência. No entanto, Toad aborda o reconhecimento de que atingir a passabilidade não apaga o passado, explicitando como o corpo e a memória são inscritos por discursos normativos e como o espaço doméstico é tanto o primeiro local de subjetivação quanto o de violação, como se observa no excerto a seguir:

Esse termo é um termo que tem bastante discordância, né? Entre nós, assim, pessoas trans. Mas a minha forma de compreender, que é muito singular. Assim, eu estou falando a partir da minha experiência. É que a passabilidade é um termo usado quando, por exemplo, uma pessoa trans ela se passa por uma pessoa cis na sociedade. Ela é percebida na sociedade, no seu meio, como uma pessoa cis. Isso a partir de intervenções cirúrgicas ou não, né? De performance, de voz, de... Enfim, a forma como ela se comporta faz ela ser percebida como uma pessoa cis. Então, se ela não falar que é uma pessoa trans, as pessoas elas não percebem por conta própria. [...] Então, tem algumas pessoas trans que elas não têm esse desejo de atingir uma passabilidade. Tem algumas pessoas trans que acham que é estrategicamente, politicamente, eticamente interessante manter esse... Afirmar que é uma pessoa trans, né? Por exemplo, em relação às mulheres trans. Algumas mulheres, elas não se dizem mulheres trans. Elas não se afirmam enquanto mulheres trans, elas não querem ser reconhecidas como mulheres trans e elas não querem fazer intervenções cirúrgicas, hormonais, para se parecer uma pessoa cis, né? Elas se dizem, inclusive, algumas, travestis. Que é justamente esse híbrido, né? Então, para elas é importante afirmar esse lugar da travestilidade. Para outras pessoas, é interessante recorrer a essas intervenções... Cirúrgicas, hormonais... Enfim, de vários tipos. Pra conseguir essa passabilidade. E isso, ao mesmo tempo, tem a ver com caber dentro de uma norma binária, né? Caber dentro de uma categoria, de uma identidade, em que a pessoa se reconheça. Mas também tem a ver com segurança, né? Também tem a ver com proteção. Também tem a ver com passar despercebido. Se você passa despercebido, você não sofre violência, né? Então, às vezes, a passabilidade também é uma questão de segurança. E ainda mais se a gente considerar que a gente vive num país que mais mata pessoas trans no mundo, né? A expectativa de vida de pessoas trans não passa de 35 anos de idade. Então, às vezes, a passabilidade não é só uma questão de querer caber dentro de uma categoria identitária, mas é também uma questão de sobrevivência. Por isso que não é tão fácil assim, né? [...] No entanto, há ainda alguns embates em relação a passabilidade. Porque, veja, tem algumas questões que se colocam. Algumas pessoas trans acreditam que as pessoas que atingem uma certa passabilidade, elas deixam de ser trans e passam a ser cis e a ter o privilégio da cisgeneridade. O que eu discordo, porque você não deixa, né? De ser trans, porque você tá, digamos assim, passável. E, em alguns contextos, pode ser que você seja passável. Mas em outros, não. Por exemplo, pra tua família, você nunca vai ser passável, né? Porque tem um passado ali, tem uma memória, tem uma história que não pode ser apagada, né? E a gente sabe, assim, o quanto que o primeiro lugar onde as pessoas trans sofrem transfobia é dentro

de casa, né? É nas suas famílias. Muitas são expulsas ainda muito jovens e tendo que recorrer à prostituição, principalmente. **Então, eu acho que esse debate é muito complexo. Mas eu não concordo que a passabilidade ela faz com que a pessoa trans ela vire uma pessoa cis e goze aí de um privilégio, né? Da cisgeneridade.** (Excerto da entrevista com o participante Toad)

Ao nomear a importância da travestilidade como resistência à lógica binária da cisgeneridade (Favero, 2022), Toad destaca que ser dissidente não é abandonar uma identidade por outra, mas habitar um espaço ambíguo que desafia as normas de reconhecimento (Butler, 2004).

Mokujin faz uma crítica direta à passabilidade ao dizer que esta é “algo que vai de acordo com pensamento binário. Não acho que seja legal, porque é mais uma forma de estereotipar.” (excerto da entrevista com o participante Mokujin), revelando a recusa dos imperativos normativos que estruturam a experiência dissidente com um modelo cis. Tal crítica se articula com a noção de que os regimes de verdade (Foucault, 1975) produzem normas que classificam, disciplinam e excluem. Sendo assim, ao deslegitimar a passabilidade como caminho para todos, ele desafia a narrativa dominante que tenta organizar a dissidência com os dualismos ontológicos que estruturam o pensamento ocidental (como homem/mulher, natural/artificial, real/virtual) (Haraway, 1991; 2000).

A seguir, a subseção que se dedica à apresentação e discussão do construto teórico III, explicitando os fundamentos que sustentam a sua formulação, suas principais dimensões constitutivas e suas possíveis implicações analíticas para a compreensão do fenômeno estudado.

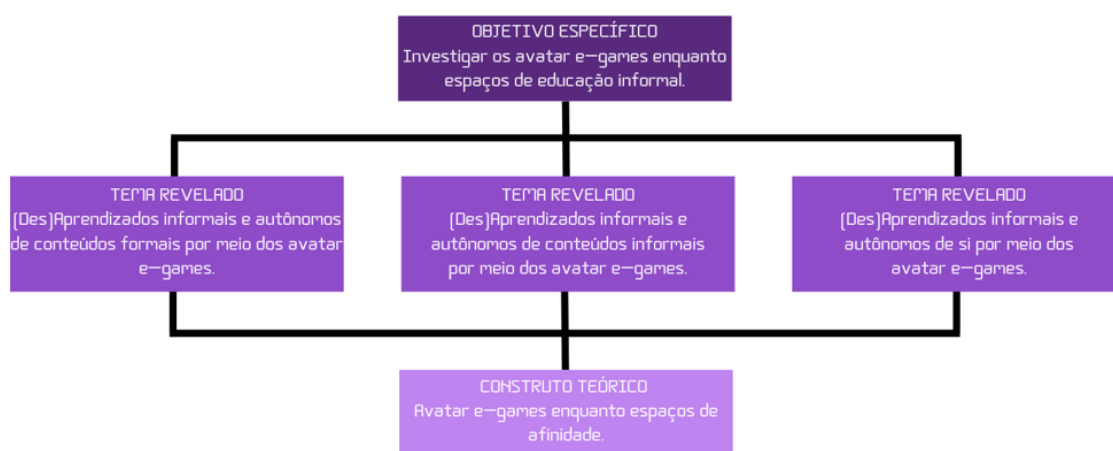
4.3 Construto Teórico III - Avatar e-games enquanto espaços de afinidade

Nessa subseção, vou explorar o construto teórico de *avatar e-games* enquanto espaços de afinidade. O objetivo específico que guia essa exploração é o de investigar os *avatar e-games* enquanto espaços de educação informal.

Parto da compreensão de que tais ambientes digitais não apenas oferecem entretenimento, mas operam como espaços formativos, nos quais sujeitos dissidentes podem acessar, construir e circular saberes formais e informais numa espécie de educação-aprendizagem autônoma e alternativa (Gohn, 2008; Gadotti, 2005). Ao considerar os *avatar e-*

games como espaços de afinidade (Gee, 2004), retomo a noção de que a aprendizagem ocorre em redes de pertencimento e engajamento, nas quais a construção de conhecimento está intrinsecamente ligada à construção de si. A análise busca, assim, iluminar as potencialidades educativas desses ambientes e as formas pelas quais eles contribuem para a constituição subjetiva, social e política de sus usuários. Portanto, essa subseção ilustra oportunidades outras dos *avatar e-games*. O caminho aqui seguido pode ser visualizado na imagem abaixo:

Figura 23: caminho para a elaboração do terceiro construto teórico



Fonte: autoria própria

A figura apresentada organiza visualmente a articulação entre o terceiro e último objetivo específico da pesquisa, os três temas revelados categorizados e o construto teórico elaborado – sendo os dois últimos conceitos (temas e construtos) resultados da execução do Entrelace Analítico (Boa Sorte *et al*, 2023). No topo, encontra-se a caixa do objetivo e, a partir dele, uma ramificação em três caixas centrais que representam os temas revelados durante o terceiro movimento da análise dos dados. Esses temas revelados convergem para a base da figura, onde se localiza a caixa do construto teórico elaborado a partir deles, no quarto movimento da análise dos dados. Assim, a figura acima ilustra parte do percurso analítico da pesquisa e, a seguir, me dedico à discussão do primeiro tema revelado categorizado desse construto.

Tema I - (Des)Aprendizados informais e autônomos de conteúdos formais por meio dos *avatar e-games*

O tema revelado “(des)aprendizados informais e autônomos de conteúdos formais por meio dos *avatar e-games*” deriva das ideias repetidas relacionadas às reflexões informais e autônomas de conteúdos formais provocadas pelos *e-games*. Tais ideias foram reconhecidas nos discursos dos participantes e trechos desses discursos estarão exemplificados aqui. Nesses trechos, temos acesso a fragmentos de relatos que mostram como o engajamento dos participantes com *avatar e-games* possibilitou a eles a aquisição informal de conhecimentos considerados formais.

A partir dessas reflexões, foi possível perceber como os *avatar e-games* podem funcionar como espaços não institucionalizados de (des)aprendizado significativo, operam como dispositivos de educação informal (Gohn, 2008; Gadotti, 2005) nos quais sujeitos dissidentes acessam e ressignificam conteúdos formais de maneira autônoma e situada. Além disso, os discursos evidenciam que tais processos não são neutros, pois o contexto dissidente dos sujeitos interfere nas formas como esses conteúdos são mobilizados, apropriados, interpretados e valorizados.

A seguir, trago os exemplos de trechos das narrativas produzidas por cada participante, de forma individualizada, respeitando a singularidade de cada experiência. Os trechos foram comentados de maneira contextualizada, buscando evidenciar como e por que atribuí os sentidos mencionados anteriormente a cada partilha – principalmente, aos fragmentos destacados em grifos.

Durante as entrevistas, os participantes Fania, Aku, Toad e Mokujin relataram como os *avatar e-games* podem funcionar como espaços de educação informal nos quais os sujeitos acessam, exploram e ressignificam conteúdos frequentemente associados à educação formal de maneira espontânea. Esses ambientes lúdicos operam como territórios onde a (des)aprendizagem se dá em diálogo com vivências e interesses próprios e de forma livre, rompendo com a lógica padronizada e hierárquica do ensino tradicional. Eles também evidenciam que tais processos não são neutros e o contexto dissidente influencia diretamente as formas como esses conteúdos são mobilizados, apropriados, interpretados e valorizados, tornando o ato de jogar e aprender uma prática de reinvenção de saberes e lugares onde a produção destes é possível.

As falas de Fania, Aku, Toad e Mokujin sobre as reflexões informais e autônomas de conteúdos formais provocadas pelos *e-games* evidenciam como os *avatar e-games* ativam a geração de conhecimentos sobre os *e-games* que consomem, a intolerância a determinados recursos dentro dos *e-games*, ao abuso de telas e a formas saudáveis de interação on-line.

A memória de Fania sobre o aprofundamento de sua relação com os jogos na adolescência aponta para uma aprendizagem informal de vertentes técnica, emocional e política. Ela passa a refletir mais criticamente sobre os *e-games* que tem contato e sobre a prática de jogar, como se observa no excerto a seguir:

Ensino fundamental eu tinha mais tempo e eu tinha mais consciência, porque eu não era uma criança de sete anos. **E assim, [a relação com os jogos] mudou, bastante. Tipo, bastante. Eu também comecei a levar mais a sério, sabe? Eu acho que, tanto de gênero de jogos, quanto de intensidade que eu me importava com aqueles jogos, sabe?** (Excerto da entrevista com a participante Fania)

O cuidado que Fania menciona passar a ter com os jogos mostram um envolvimento ativo em processos de construção de conhecimento, sugerindo um repertório ampliado e uma maior consciência das escolhas que indicam que os jogos passam a ocupar um lugar de mediação entre o mundo e o sujeito, contribuindo para a elaboração de compreensões sobre si, sobre o outro e sobre a realidade.

Aku, ao narrar a resistência de parte da comunidade *gamer* à inserção de elementos mais inclusivos nos *e-games*, evidencia que tais espaços são, simultaneamente, de possibilidades disruptivas e de aceitação/reprodução de normatividades higienistas. Os *e-games* nesse contexto seriam espaços onde experimentações podem ser realizadas, mas sob constante vigilância e retaliação, como se observa no excerto a seguir:

Sempre tem uma represália imensa de... da reação quando esses elementos [inclusivos] são introduzidos [nos e-games]. Por exemplo, teve, claro, o pessoal entrando em surto porque você podia escolher seu pronome em *Starfield*. É um jogo que você pode escolher o pronome de uma pessoa cis/padrão que você quer. Só que o fato de que existe uma possibilidade pra outras pessoas, pra alguns jogadores, é insano. Tinham as pessoas que ficaram chiando, porque no *Baldur's Gate* você tem como dar para o seu *avatar* vitiligo, você tem como deixar ele cego. Tipo, [inaudível] o olho. E as pessoas ficavam com raiva porque essas coisas estão implementadas, sendo que é uma coisa inteiramente opcional que você não precisa engajar. Tanto é que tem a opção genital. Ou seja, você tem alguns tipos de pênis: tem pênis circuncidados, pênis não circuncidados... E até isso as pessoas riem. Elas acham curioso, engraçado, ou então ridículo. **Então, assim, eu vejo que essas coisas [ações inclusivas em e-games] estão aparecendo, mas elas não estão sendo tão bem assimiladas. Então tem sempre uma tensão.** (Excerto da entrevista com o participante Aku)

A fala de Aku evidencia a tensão que se instaura quando práticas de inclusão e representatividade são implementadas nos *e-games*, destacando a reação negativa de parte da comunidade *gamer* diante da simples possibilidade de escolhas que representem corpos e experiências dissidentes. O incômodo com essas inserções, mesmo elas sendo totalmente opcionais e não alterando a experiência de jogabilidade de *gamers/players* cis, mostra o quanto a presença do outro não hegemônico é lida como uma ameaça simbólica à ordem dominante e como a exclusão simbólica busca preservar o *status quo* da representação.

Toad aponta para a ampliação do espectro de representações possíveis no que diz respeito à quebra dos padrões estéticos normativos que historicamente dominaram o imaginário *gamer* (corpos magros, brancos, jovens, cisgêneros), como se observa no excerto a seguir:

Eu sei que tem essa questão de você poder escolher roupa, escolher... **Agora tem essas pessoas mais gordas. Pessoas cada vez mais fora de um padrão, digamos assim, né? Então, tenho acompanhado isso. Que é recente, né?** Essa transformação de você poder escolher pessoas mais fora, assim, do padrão [como avatares em *e-games*]. (Excerto da entrevista com o participante Toad)

A fala de Toad evidencia o impacto político da presença desses corpos “fora do padrão”, pois ela desestabiliza as noções de normalidade e amplia as possibilidades de identificação de *gamers/players* com seus avatares. Assim, u *avatar* torna-se não só reflexo de uma corporeidade alternativa, mas também dispositivo de afirmação e pertencimento.

Mokujin destaca a importância da dimensão relacional dos *e-games*, especialmente durante momentos nos quais estes se tornam uns dos únicos meios possíveis para a socialização, como “por exemplo, na pandemia, o *Gartic* e outros [jogos] similares... A questão de ter um bate-papo, ficava mais interessante. Até porque a gente tava com mais sede de se comunicar, de estar junto. Então, é mais uma forma de interação, né? Mais uma forma de poder socializar.” (excerto da entrevista com u participante Mokujin).

A seguir, me dedico à apresentação e discussão do segundo tema revelado relacionado ao construto teórico “*avatar e-games* enquanto espaços de afinidade”, explicitando os fundamentos que sustentam a sua formulação, suas principais dimensões constitutivas e suas possíveis implicações analíticas para a compreensão do fenômeno estudado.

Tema II - (Des)Aprendizados informais e autônomos de conteúdos informais por meio dos *avatar e-games*

O tema revelado “(des)aprendizados informais e autônomos de conteúdos informais por meio dos *avatar e-games*” deriva das ideias repetidas relacionadas às reflexões informais e autônomas de conteúdos informais provocadas pelos *e-games*. Tais ideias foram reconhecidas nos discursos dos participantes e trechos desses discursos estarão exemplificados aqui. Nesses trechos, temos acesso a fragmentos de relatos que mostram como o engajamento dos participantes com *avatar e-games* possibilitou a eles a aquisição informal de conhecimentos considerados informais.

A partir dessas reflexões, foi possível perceber como os *avatar e-games* podem funcionar como espaços não institucionalizados de (des)aprendizado significativo, operam como dispositivos de educação informal (Gohn, 2008) nos quais sujeitos dissidentes acessam e ressignificam conteúdos informais de maneira autônoma e situada. Além disso, os discursos evidenciam que tais processos não são neutros, pois o contexto dissidente dos sujeitos interfere nas formas como esses conteúdos são mobilizados, apropriados, interpretados e valorizados.

A seguir, trago os exemplos de trechos das narrativas produzidas por cada participante, de forma individualizada, respeitando a singularidade de cada experiência. Os trechos foram comentados de maneira contextualizada, buscando evidenciar como e por que atribuí os sentidos mencionados anteriormente a cada partilha – principalmente, aos fragmentos destacados em grifos.

Durante as entrevistas, os participantes Fania, Aku e Mokujin relataram como os *avatar e-games* podem funcionar como espaços de educação informal nos quais os sujeitos acessam, exploram e ressignificam conteúdos informais de maneira espontânea. Esses ambientes lúdicos possibilitam o desenvolvimento de habilidades sociais, criativas, estratégicas e expressivas fora dos moldes tradicionais da educação e (des)aprendizagem, operando como territórios de experimentação e construção de saberes próprios. Eles também evidenciam que tais processos não são neutros e o contexto dissidente influencia diretamente as formas como esses conteúdos são mobilizados, apropriados, interpretados e valorizados, tornando o ato de jogar e aprender uma prática de reinvenção de saberes e lugares onde a produção destes é possível.

As falas de Fania, Aku e Mokujin sobre reflexões informais e autônomas de conteúdos informais provocadas pelos *e-games* evidenciam como os *avatar e-games* ativam a geração de conhecimentos sobre determinados avanços tecnológicos, *e-games* outros e possibilidades experimentais.

Fania menciona um estranhamento em relação a realidade virtual e um descontentamento em relação a como o *marketing* de inovações tecnológicas é feito. Ao fazer isso, ela evidencia como a experiência digital também é espaço de elaboração crítica ainda que em processo, como se observa no excerto a seguir:

vou ser sincera, nunca pensei sobre isso. [...] não sei exatamente como colocar minha opinião sobre a realidade virtual e, tipo, aumentada, mas eu sempre achei meio distópico, não sei explicar. **Eu não entendi ainda onde que vai essa tecnologia, sabe? [...] Eu não sei exatamente onde as pessoas querem levar em questão de imersão, né?** Eu acho relativamente, todo o ponto da tecnologia é a imersão. [...] Mas eu não sei, **eu não diria que eu tenho uma opinião formada sobre isso, eu não pensei sobre isso.** [...] **Eu acho que eu não tenho nenhum problema em relação a isso. Mas em relação, talvez, como seja colocado, como seja feito marketing sobre essas coisas [inovações inclusivas nos e-games], sabe?** (Excerto da entrevista com a participante Fania)

Ao apontar sua desconfiança quanto à forma como essas tecnologias são divulgadas, especialmente no que diz respeito ao marketing das chamadas “inovações inclusivas”, Fania toca na crítica do risco de que tal inclusão seja apenas instrumentalizada como valor de mercado e não como prática efetiva de escuta e transformação dos espaços de jogo. Essa crítica ressoa com a compreensão de que os *e-games*, enquanto dispositivos sociotécnicos, também operam ideologicamente e podem tanto reforçar normatividades quanto enfraquecê-las.

Aku explicita a grata surpresa ao encontrar de *e-games* que buscam, de maneira direta, provocar experiências subjetivas, indo de encontro ao *mainstream*⁹⁷ da indústria da tecnologia do entretenimento, como se observa no excerto a seguir:

Na infância e adolescência, eu não estava exatamente no controle de que jogos eu queria consumir. Então eu não... Eu nunca ia atrás de jogo pela história, ou por elementos, ou o que me fazia pensar. Eu acho que só recentemente, na minha adultez, que eu descobri a existência de jogos que eles não querem exatamente um lucro, é mais sobre as viagens. Tudo começou porque uma menina tinha feito um jogo sobre depressão, sobre a experiência dela de depressão. E o jogo era isso, era uma passagem visceral por episódios depressivos e tudo que a pessoa sente. [...] **Eu fiquei sabendo da existência de jogos que eles não são simplesmente para te**

⁹⁷ Termo da língua inglesa que se refere a algo que é amplamente aceito, consumido ou seguido pela maioria.

divertir e para te entreter, que eles são para te fazer passar por um processo, que eles querem te tocar, te mexer de alguma forma. Ou seja, essa compreensão de que jogos podiam fazer isso ela é mais recente na minha vida. (Excerto da entrevista com u participante Aku)

A fala de Aku mostra um deslocamento fundamental em sua relação com os jogos quando passa de um consumo passivo e condicionado para um engajamento mais autônomo e crítico, esse deslocamento marca não apenas uma mudança de gosto, mas também de agência, pois ele passa a escolher jogos que provocam reflexão e que funcionam como experiências sensíveis e afetivas e não apenas como entretenimento. Ao entrar em contato com jogos criados não por grandes estúdios, mas por pessoas independentes que se propõem a compartilhar vivências, ele acessa conteúdos que reconfiguram sua forma de compreendê-los e exalta o potencial dos *e-games* enquanto dispositivos de expressão emocional.

A fala de Mokujin descreve as tecnologias virtuais como possibilidades e sua menção ao episódio de *Black Mirror* mostra o potencial dos *e-games* enquanto plataformas de simulação de práticas de transgressões (hooks, 1994; 2000; 2003), como se observa no excerto a seguir:

Me lembrou um pouco de um episódio de *Black Mirror*. E ali você dá pra perceber bastante ali, né? Que é uma descoberta, né? São pessoas adultas, enfim, vivendo sua vida, e ali eles descobrem uma possibilidade. E eu acho que justamente é isso que acontece, né? **Coisas virtuais são possibilidades. E aí eu acho que o gênero com certeza entra nesse quesito também.** (Excerto da entrevista com u participante Mokujin)

Mokujin destaca como o universo dos *e-games* funciona como um espaço de experimentação, especialmente para pessoas adultas que, muitas vezes, encontram nas tecnologias digitais novas possibilidades para se expressar e explorar identidades. Essa percepção reforça a ideia de que o on-line não é apenas um lugar de escapismo, mas um território fértil para a invenção de si, especialmente para sujeitos dissidentes que podem acessar e construir subjetividades de modo mais livre e fluido.

A seguir, me dedico à apresentação e discussão do segundo tema revelado relacionado ao construto teórico “*avatar e-games* enquanto espaços de afinidade”, explicitando os fundamentos que sustentam a sua formulação, suas principais dimensões constitutivas e suas possíveis implicações analíticas para a compreensão do fenômeno estudado.

Tema III - (Des)Aprendizados informais e autônomos de si por meio dos *avatar e-games*

O tema revelado “(des)aprendizados informais e autônomos de si por meio dos *avatar e-games*” deriva das ideias repetidas relacionadas às reflexões sobre si provocadas pelo consumo de determinados *e-games* e pelo uso de determinadas funções presentes nestes e às sociabilizações dentro dos universos dos *e-games*. Tais ideias foram reconhecidas nos discursos dos participantes e trechos desses discursos estarão exemplificados aqui.

Nesses trechos, temos acesso a fragmentos de reflexões sobre como o engajamento dos participantes com *avatar e-games* e seus recursos, as interações com outros avatares e/ou outros *players/gamers*, e os atravessamentos gerados por experiências on-line nas off-line e das off-line nas online possibilitaram a eles a aquisição informal de conhecimentos sobre eles mesmos.

A partir dessas reflexões, foi possível perceber como os *avatar e-games* funcionam como ambientes potentes de autoexploração e produção nos quais processos de (des)aprendizagem de si ocorrem de maneira autônoma e ao acaso. A imersão nos mundos on-line, especialmente por meio da criação detalhada de um novo “eu”, favorece a experimentação e testagem de diferentes modos de ser indivíduo e coletivo que reverberam no mundo off-line e desencadeiam reflexões profundas sobre subjetividades e corporeidades e seus limites e regulações.

A seguir, trago os exemplos de trechos das narrativas produzidas por cada participante, de forma individualizada, respeitando a singularidade de cada experiência. Os trechos foram comentados de maneira contextualizada, buscando evidenciar como e por que atribuí os sentidos mencionados anteriormente a cada partilha – principalmente, aos fragmentos destacados em grifos.

Durante as entrevistas, os participantes Fania, Aku, Toad e Mokujin relataram como os *avatar e-games* podem funcionar como espaços de educação informal nos quais os sujeitos acessam, exploram e ressignificam conteúdos sobre eles mesmos de maneira espontânea. Esses espaços lúdicos possibilitam a (des)aprendizagem de si e a construção e negociação das próprias subjetividades de forma dinâmica, permitindo que eles explorem, experimentem, questionem e afirmem ou neguem aspectos de suas identidades em diálogo constante entre os mundos off e on-line. Eles também evidenciam que tais processos não são neutros e o contexto dissidente influencia diretamente as formas como esses conteúdos são mobilizados, apropriados,

interpretados e valorizados, tornando o ato de jogar e aprender uma prática de reinvenção de saberes e lugares onde a produção destes é possível.

As falas de Fania, Aku, Toad e sobre reflexões sobre si provocadas pelo consumo de determinados *e-games* e pelo uso de determinadas funções presentes nestes e às sociabilizações dentro dos universos dos *e-games* evidenciam como os *avatar e-games* ativam a geração de conhecimentos sobre discursos de ódio que habitam o on e off-line, a toxicidade da comunidade *gamer*, as possibilidades de reconhecimento de dissidência com o auxílio dos *e-games* e o efeito dos *e-games* na formação de subjetividade.

Fania, ao dizer que “É suspeito eu falar isso, sabe? Porque foi o que me levou... Assim, não foi apenas isso [experimentações com customização de avatares] que me levou ao gênero, mas, tipo, foi um dos fatores que eu consegui bater com o martelo, tipo ‘é isso daqui’, sabe?” reconhece que sua experiência com avatares funcionou como um espaço seguro e experimental que possibilitou confrontar, testar e validar aspectos de sua identidade de gênero que talvez estivessem até então imprecisos ou em processo de formação. A metáfora de “bater com o martelo” aponta para o momento de confirmação que emerge justamente da possibilidade de experimentar diferentes identidades num espaço flexível e protegido. Dessa maneira, reforça como as experimentações com a customização de avatares podem atuar como um elemento chave nessa trajetória de autodescoberta.

O depoimento de Aku deixa claro que os espaços dos *e-games* não estão isentos de violências. No entanto, o fato dele ter a possibilidade de não vivenciar essas violências, a partir da autonomia de um simples clicar de botão, evidencia e reforça a compreensão de que estes podem ser espaços seguros, como se observa no excerto a seguir:

Eu não me lembro como era na minha infância, mas eu sei que da adolescência até a adultez, eu fui percebendo que foi ficando insuportável [interagir com outros players/gamers], por causa da cultura extremamente tóxica de pessoas online. [...] Eu me lembro que eu estava, um tempo atrás, com uma outra menina e ela estava jogando *Tera*. E o pessoal da minha própria guilda, ela falou "não, esse jogo é tão gay". Só que não é no sentido de que o jogo era *flamboyant*, que ele era excêntrico, nada. É porque gay é uma gíria pra dizer que é “uma coisa ruim”. Ou seja, eles estavam dizendo "ah, esse jogo é um lixo, esse jogo é gay". Isso a própria guilda que eu tava. [...] Tinha um outro jogo também, eu não consigo nem descrever, era um jogo incremental. Era um desses jogos incrementais. O *chat*... Você podia falar com as pessoas que estavam no jogo ao mesmo tempo. E nesse chat... Era incrível, era tipo... Transfobia gratuita. 8 horas da manhã e o pessoal falando que as pessoas trans são doentes, num sei o quê. Num jogo incremental, em que você... O objetivo do jogo é você evoluir personagens do universo do *D&D* e conseguir favor dos deuses. E do

nada, as pessoas no *chat* falando que pessoas trans eram pessoas doentes. [...] **Eu fui me desligando disso**, porque eu sei como é a cultura virtual das pessoas. [...] Tipo, não é nem virtual. [...] Eu sei que isso não é uma coisa específica do espaço virtual. Só que era tipo, eu preciso transitar, eu preciso andar na rua pra ir de um lugar pro outro. Mas eu não preciso jogar vídeo game, eu quero jogar vídeo game. **E eu jogo pra me distrair, pra desestressar. E aí você tá jogando vídeo game e você tem que, de repente, defender a existência de pessoas trans. É insuportável. Então, eventualmente, eu parei. Eu perdi o interesse de interagir com as pessoas, de olhar o chat. Não é algo que me interessa.** Porque sei que em algum momento, alguma minoria vai ser jogada pra debaixo do ônibus. (Excerto da entrevista com u participante Aku)

Aku mostra como os *e-games*, embora ofereçam espaços de socialização, os tem majoritariamente permeados por dinâmicas tóxicas. Portanto, a necessidade de se autoprotger diante de discursos violentos é sempre maior que a vontade de interagir.

A fala de Toad evidencia o papel crucial desses espaços e das suas representações visuais no processo de autoconhecimento e afirmação de identidades dissidentes, como se observa no excerto a seguir:

Às vezes eu fico pensando um pouco. **Talvez, se na minha época, né?! Eu tivesse tido acesso a isso [possibilidades de customizações de avatares mais inclusivas], eu acho que seria muito mais rápida a minha transição. Eu acho que justamente por eu não ter tido acesso a essas possibilidades, que eu demorei muito tempo pra transicionar.** Porque se eu for pensar, na minha infância, na minha adolescência e até a minha vida adulta, eu não conhecia nenhuma pessoa trans ou não binária. Fora da cisnormatividade, não conhecia, sabe?! Eu fui conhecer uma pessoa trans quando eu fiz a minha segunda graduação, eu tinha 25 anos de idade. Então, olha só, eu passo 25 anos pra conhecer uma pessoa trans, sabe?! E saber que é possível, que existem outros corpos, que existem outras possibilidades, né?! Então, eu acho que se eu tivesse tido acesso a isso, pelo menos num vídeo game ali, já ampliaria há muito tempo a minha... Né?! Teria um repertório, assim. [...] antes eu começar a fazer terapia hormonal, eu usava aquele aplicativo *FaceApp*. E aí todas as minhas fotos eu ficava super modificando. É claro que eu não tô nem parecido com o que tava ali, né?! Porque assim, a gente acha que vai se parecer, mas não se parece, é outra coisa. Mas ali é como se eu criasse uma realidade alternativa. Eu falava ‘porra, que massa!’. Então eu fazia esse movimento antes de experimentar, né?! Iniciar a testosterona. Então o aplicativo ele servia pra isso, né?! Pra um teste. [...] **Eu acho que esse acesso, né? Ao vídeo game, ele é uma possibilidade de você se relacionar com você mesmo e com o outro de uma outra forma. De alguma maneira, quando eu pegava o controle e jogava com meu irmão e escolhia aquele avatar, né?! E conseguia ganhar dele, de alguma forma, aquilo ali me igualava a ele, né?! Ou quando eu ia na *Lan House* e ficava brincando com os guris. De alguma forma, eu criava ali um território comum onde eu me sentia igual, onde eu me sentia parte. E é uma forma de expressão no mundo. Então, se você tem territórios que te permite se afirmar e se reconhecer e reconhecer o outro e criar relações isso de alguma forma vai construindo em você uma segurança de você ir cada vez mais se afirmando.** [...] Por exemplo, o fato de eu ter saído de casa com 17 anos de idade. Morava com minha avó, era evangélico, num lar extremamente tradicional. Ter ido para Salvador sem conhecer ninguém. Todo mundo da minha família contra e eu fiz o vestibular escondido. Quando eu passei, veio todo mundo dizendo que eu não podia ir, porque eu não tinha onde ficar e eu fui. De onde que veio essa força, sabe?! **Eu não**

estou dizendo que veio do vídeo game. Mas assim, de alguma forma, a gente tendo espaços de expressão, de sociabilidade... A gente conseguindo essa rede mesmo e se sentindo pertencente, se afirmando, você fala ‘porra, velho, eu posso!’ e ‘eu posso muita coisa, eu posso ir e eu vou, mesmo que não conheça ninguém’. Eu acho que você acaba criando em você, assim, você fala ‘não, é possível!’. Você acredita. Existe possibilidade, ‘eu posso fazer isso’. [...] Tem a ver com a escolha de vida, né? De se colocar no mundo mesmo, de poder escolher o que você quer.
(Excerto da entrevista com o participante Toad)

Essa experiência de testar identidades por meio do *avatar*, mesmo que distante da realidade corporal concreta, cria um espaço de experimentação que conecta o sujeito consigo mesmo e com os outros, possibilitando a sensação de pertencimento e igualdade. Tal processo fortalece a ideia de que os *e-games* podem funcionar como dispositivos onde se aprende sobre si e se constrói uma subjetividade em transformação. Além disso, a fala de Toad mostra como a afirmação pessoal e a decisão de se colocar no mundo se nutrem desses espaços de expressão, fornecendo força e coragem para enfrentar contextos sociais opressores.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A centralidade dessa pesquisa foi compreender o impacto dos *avatar e-games* na construção de subjetividade on e off-line de *gamers/players* dissidentes e de que modo essas experiências tensionam normatividades de gênero e potencializam agenciamentos educativos alternativos. Para isso, parti do pressuposto de que jogos eletrônicos, especialmente os que possibilitam a seleção e customização de avatares não são instrumentos de lazer, mas também de formação, de si por si. Esse pressuposto nasceu de leituras e, principalmente, de vivências – minhas, de pessoas próximas e de pessoas que eu sequer conheço.

Nos *e-games*, o caráter facilmente mutável e menos monitorável do *avatar* abre portas para novas formas de ser e estar no mundo ao questionar os limites impostos às identidades fora dele. A possibilidade de acessar esses espaços como quem acessa um ensaio do eu reconfigura o modo essencialista sob o qual os regimes de normatividade querem que reconheçamos as subjetividades, deslocando-as de uma ideia fixa para uma prática fluida, performativa, interativa, situada e, sobretudo, política. Avatares, nesse sentido, operam como tecnologias de subjetivação que ao mesmo tempo que representam, produzem.

Quando sujeitos dissidentes habitam esses territórios on-line, se tornam *hackers* da norma ao reprogramar signos e desestabilizar códigos. As experiências relatadas na pesquisa demonstram que os avatares funcionam como extensões e ao mesmo tempo reinvenções do *self*, abrindo frestas pelas quais se pode escapar do controle sobre o corpo e o desejo. Para muitas dessas pessoas cujas vivências eu cito (incluindo eu), não se tratava somente de jogar, mas também de construir corpos possíveis, experimentar nomes desejados e testar estéticas negadas. Portanto, a investigação se constituiu como um chamado ao reconhecimento de experiências muitas vezes desconsideradas.

Ao longo desse percurso, diversos produtores de conhecimento me acompanharam, me ajudando a construir lentes e escutas para as multiplicidades de experiências que atravessaram e foram atravessadas por essa pesquisa. Essas leituras me serviram como respaldo teórico e como provocadoras de pensamento, fazendo com que eu me aproximasse dos relatos dos participantes com maior cuidado, sensibilidade, abertura e disposição ao desconforto produtivo que a pesquisa encarnada exige.

Antes de iniciar a pesquisa, uma das minhas maiores preocupações girava em torno de se eu iria encontrar participantes dispostos a compartilhar histórias que exigiriam deles o retorno a lugares que poderiam envolver dor. Depois, essa preocupação foi intensificada pelo reconhecimento repentino de que se eu-pesquisadore estivesse no lugar do outro-participante, talvez não estivesse disposto a compartilhar.

Mais tarde, antes de iniciar as entrevistas, a minha maior preocupação girava em torno de como me aproximar dos participantes de modo a não transformar suas histórias em simples dados. Mais tarde ainda, durante a realização das entrevistas, as minhas preocupações sumiram pois os relatos não ressoavam somente como dados, mas como encontros.

Ao finalizar as entrevistas, as preocupações retornaram e giravam em torno de como reconhecer o lugar de implicação em que eu estava, sem desrespeitar os contornos próprios de cada trajetória. A escrita, então, foi sendo feita com atenção, buscando nunca falar por e sempre falar com.

Realizar essa pesquisa foi, sem dúvida, um desafio em muitos sentidos. Contudo, a análise dos relatos apresentados permitiu compreender como os *e-games*, por meio da customização de avatares e da imersão em espaços outros onde as práticas possibilitam a imersão em narrativas não hegemônicas e estimulam reflexões, constituem territórios privilegiados de subjetivação para sujeitos dissidentes. Esses espaços funcionam enquanto espaços de afinidade que se caracteriza por constituir-se de práticas compartilhadas onde a identidade não se ancora em categorias, mas em experiências comuns, promovendo aprendizagens informais que escapam a lógica normativa das instituições educacionais tradicionais.

A educação informal é um conjunto de práticas e saberes não sistematizados que produzem aprendizagens significativas. Ao explorar a customização de avatares, ao interagir com *e-games* que tematizam (ainda que sem intenção) questões identitárias, ou ao perceber o impacto das sociabilidades no mundo on-line (com *gamers/players* desconhecidos, com avatares, com *NPCs etc.*) e das sociabilidades do mundo off-line em suas compreensões de ambos os mundos, os participantes estão elaborando conhecimentos sobre si e sobre o outro em espaços de afinidade. Nesse sentido, a dimensão educativa dos *avatar e-games* não está ancorada em conteúdos curriculares ou na transmissão vertical de conhecimento, mas em

vivências. O caráter lúdico do ato de jogar, possibilita também que a educação se realize de forma espontânea e prazerosa. Além disso, as comunidades que se formam ao redor dos jogos também podem funcionar como espaços de apoio mútuo, produzindo formas de educação afetiva.

A possibilidade de se expressar por meio da experimentação de corporalidades alternativas contribui para a ampliação de repertórios identitários e para o fortalecimento de um sentimento de agenciamento subjetivo. Contudo, a análise também nos leva a visualizar os limites desses espaços enquanto lugares seguros e inclusivos, sabido que espaço de produção de subjetividade é também um espaço de controle, disciplina e regulação. Portanto, o julgamento social, ainda que por vezes não seja direto, ainda está presente e as resistências são constituídas no interior dessas relações de poder.

Ainda que esses espaços estejam imersos em contradições, é possível observar, nas falas dos participantes, como tal expressão de si é fundamental para sujeitos dissidentes. Os *e-games* não os instruem diretamente, mas proporcionam um campo de possibilidades. Os avatares não são apenas uma ferramenta de jogabilidade, são também um operador simbólico que os permite imaginar e testar diferentes formas de ser. Sendo assim, têm impacto concreto na forma como tais sujeitos elaboram seus percursos de vida.

As falas dos participantes evidenciam que valorizar essas experiências é também um gesto de ampliação das fronteiras do que se entende por educação, subjetivação e política. Nesse sentido, futuras pesquisas poderiam se debruçar sobre as especificidades das dinâmicas comunitárias nos *e-games*. Além disso, pensar propostas de intervenção político-cultural nesses espaços pode contribuir para a construção de uma cultura de *gamer* ainda mais inclusiva, acessível e emancipatória.

REFERÊNCIAS

BELELI, Iara; MISKOLCI, Richar. Apresentação. Dossiê: **percursos digitais: corpos, desejos, visibilidades**. *Cadernos Pagu*, Campinas, n. 44, p. 7-11, jun. 2015.

BOA SORTE, Paulo et al. **Entrelace analítico como metodologia de pesquisa em educação no paradigma emergente**. *Revista Educação em Páginas*, Vitória da Conquista, v. 2, 2023.

BORBA, Rodrigo. **(Des) aprendendo a “ser”**: trajetórias de socialização e performances narrativas no Processo Transexualizador. 2014. 206 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BORBA, Rodrigo; LOPES, Adriana. **Escrituras de gênero e políticas de différence**: imundície verbal e letramentos de intervenção no cotidiano escolar. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, Belo Horizonte, v. 18, n. 4, p. 713-740, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbla/a/XRYPSndg9xMT9sdbfN4RQwK>. Acesso em: 7 mar. 2025.

BOURRIAUD, Nicolas. **Altermodern**. Londres: Tate Publishing, 2009.

BRITO, Maria dos Remédios de. **Subjetividade em desterritorialidade**: traçados imagéticos formativos. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE FILOSOFIA E EDUCAÇÃO (CINFE), 2010, Caxias do Sul. Anais.

BUTLER, Judith. **Bodies that matter**: on the discursive limits of sex. New York: Routledge, 1993.

BUTLER, Judith. **The psychic life of power**: theories in subjection. Stanford: Stanford University Press, 1997.

BUTLER, Judith. **Undoing gender**. New York: Routledge, 2004.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

BUTLER, Judith. **Who's afraid of gender?** New York: Farrar, Straus and Giroux, 2024.

Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC). **TIC Domicílio 2024**, 2024. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/domicilios/>. Acesso em: 7 mar. 2025.

Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC). **TIC Kids Online 2024**, 2024. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/indicadores/>. Acesso em: 7 mar. 2025.

CHEIRAN, Jean Felipe. **Jogos inclusivos**: diretrizes de acessibilidade para jogos digitais. 2013. 162 f. Dissertação (Mestrado em Computação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. v. 4. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

DIGITAL 2024: Global Overview Report. **We Are Social**, 2024. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report>. Acesso em: 7 mar. 2025.

DIGITAL 2024: Brazil. **We Are Social**, 2024. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-brazil>. Acesso em: 7 mar. 2025.

ESPORTS CHARTS. **League of Legends**: estatísticas de viewership e torneios. Disponível em: <https://escharts.com/games/lol>. Acesso em: 10 jul. 2025.

FAVERO, Sofia. **Psicologia suja**. 1. ed. São Paulo: Devires, 2022.

FOUCAULT, Michel. **The history of sexuality: an introduction**. Nova Iorque: Pantheon Books, 1978.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. 1. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1975.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. Tradução de Fernando Coutinho. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GADAMER, Hans Georg. **Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. Petrópolis: Vozes, 1960.

GADOTTI, Moacir. **Perspectivas atuais da educação**. São Paulo: Editora Global, 2005.

GATTI, Bernardete. **Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas**. Brasília: Líber Livro Editora, 2005.

GEE, James Paul. **Situated language and learning: a critique of traditional schooling**. New York: Routledge, 2004.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: UNESP, 1990.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não formal e cultura política**. São Paulo: Cortez, 2008.

GREINER, Christine. **Corpos Crip: instaurar estranhezas para existir**. São Paulo: N 1 Edições, 2023.

HALBERSTAM, Jack. **In a queer time and place:** transgender bodies, subcultural lives. Nova York: New York University Press, 2005.

HARAWAY, Donna. **Simians, cyborgs, and women:** the reinvention of nature. New York: Routledge, 1991.

HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue:** ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX. Tradução de Miriam Moreira Leite. São Paulo: Editora 34, 2000.

hooks, bell. **All about love:** new visions. New York: William Morrow, 2000.

hooks, bell. **Teaching community:** a pedagogy of hope. New York: Routledge, 2003.

hooks, bell. **Teaching critical thinking:** practical wisdom. New York: Routledge, 2010.

hooks, bell. **Ensinando a transgredir:** a educação como prática da liberdade. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

KAPP, Karl. **The gamification of learning and instruction:** game-based methods and strategies for training and education. New Jersey: John Wiley & Sons, 2012.

LEITÃO, Débora; GOMES, Laura. **Gênero, sexualidade e experimentação de si em plataformas digitais on-line.** *Civitas - Revista de Ciências Sociais*, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 171-186, abr. 2018.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1997.

MANZINI, Eduardo José. **A entrevista na pesquisa social.** *Didática*, São Paulo, v. 26/27, p. 149-158, 1990/1991.

McAFEE, McAfee LLC. **Vida detrás das telas de pais e adolescentes:** estudo McAfee sobre famílias conectadas. Blog McAfee – Segurança familiar, 12 maio 2022. Disponível em: <https://www.mcafee.com/blogs/pt-br/seguranca-familiar/vida-detras-das-telas-de-pais-e-adolescentes-estudo-mcafee-sobre-familias-conectadas/>. Acesso em: 7 mar. 2025.

MIGNOLO, Walter. **Desobediência epistêmica:** a opção descolonial e o significado de identidade em política. *Cadernos de Letras da UFF – Dossiê: Literatura, língua e identidade*, n. 34, p. 287-324, 2008. Disponível em: http://professor.ufop.br/sites/default/files/tatiana/files/desobediencia_epistemica_mignolo.pdf. Acesso em: 7 mar. 2025.

MOMBAÇA, Jota. **Não vão nos matar agora:** ativismo e disforia negra trans. São Paulo: Editora Casa, 2019.

MUÑOZ, José Esteban. **Disidentifications:** queers of color and the performance of politics. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1945.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants**. *On the Horizon*, MCB University Press, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

PRECIADO, Paul. **Manifesto contrassexual**: práticas subversivas de identidade sexual. Tradução de Daniel Lühmann. São Paulo: n-1 edições, 2014.

PRECIADO, Paul. **Testo junkie**: sexo, drogas e biopolítica no regime farmacopornográfico. Tradução de Edmundo Barreiros. São Paulo: n-1 edições, 2018.

PRECIADO, Paul. **Disforia mundi**. Tradução de Tadeu Capistrano. São Paulo: n-1 edições, 2022.

ROLNIK, Suely. **Territórios da diferença**: a luta antimanicomial e os novos direitos. São Paulo: Hucitec, 2006.

ROSE, Nikolas. **Inventando nossos selfs**: psicologia, poder e subjetividade. 1. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

SANTOS, Edméa. **Pesquisa-formação na cibercultura**. Teresina: EDUFPI, 2019. Disponível em: <http://edmeasantos.pro.br>. Acesso em: 7 mar. 2025.

SANTOS, Manuela. **Transgeneridade e linguagem**. In: LANDULFO, C. M. C. L.; MATOS, D. C. V. S. (orgs.). *Suleando conceitos em linguagens: decolonialidades e epistemologias outras*. Campinas, SP: Pontes Editores, 2022. p. 367–375.

SEDGWICK, Eve. **Epistemologia do armário**. Tradução de [Nome do tradutor]. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

SIOUX GROUP; GO GAMERS; BLEND NEW RESEARCH; ESPM. **Pesquisa Game Brasil 2025 (PGB 2025)**. São Paulo: Sioux Group, 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 7 mar. 2025.

TEIXEIRA, Thiago. **Afinal, o que é a cisheterobrutalidade?** *Magis – Portal Jurídico* *Magis*, 7 abr. 2023. Disponível em: <https://magis.agej.com.br/afinal-o-que-e-a-ciseterobrutalidade/>. Acesso em: 7 mar. 2025.

TRIVIÑOS, Augusto. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VALENCIA, Sayak. **Capitalismo gore**. Tradução de Henry Burnett. São Paulo: n-1 Edições, 2023.

VATTIMO, Gianni. **A sociedade transparente**. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **A inconstância da alma selvagem e outros ensaios de antropologia**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.