

Lucas Aguiar Goulart
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Inês Hennigen
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/ sexualidade

Resumo: Neste artigo apresentamos uma análise genealógica acerca da composição de movimentos que se propõem a pensar a cibercultura enquanto ferramenta política usada para abrir espaços para modos de vida não misóginos e não heteronormativos; tal contexto é denominado aqui como tecnopolítica de gênero/sexualidade. Tendo como principal foco os jogos digitais e buscando entender as condições que possibilitaram a emergência de uma parada LGBT em um deles, abordamos os movimentos Cyberpunk, Ciberfeminista, Girl Games Movement e Cyberqueer, refletindo acerca das potências contingentes aos ambientes ciberculturais e de seu estatuto diferencial na constituição de outras vivências e construções de gênero/sexualidades.

Palavras-chave: genealogia; tecnopolítica; gênero; sexualidade; jogos digitais.

Copyright © 2014 by Revista
Estudos Feministas.

'Desconfiança e crítica': apontamentos para um exercício genealógico

¹ Trata-se da pesquisa que resultou na dissertação de mestrado intitulada *Proudmoore Pride: cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade*, desenvolvida por Lucas Aguiar Goulart e orientada por Inês Hennigen.

² LGBT (lésbicas, gays, bissexuais e transexuais) é a sigla comumente utilizada para se referir a orientações sexuais diferentes da heterossexual e/ou de orientações de gênero diferentes da cisgênera

No presente trabalho, apresentamos e discutimos parte dos resultados de uma pesquisa¹ que teve como objetivo refletir acerca da potência que a cultura de jogo digital oferece à construção dos modos de ser gendrados e sexualizados. Nessa pesquisa maior, a partir de um evento digital chamado *Proudmoore Pride* – uma parada de orgulho LGBT² construída dentro do jogo digital online chamado *World of Warcraft* –,³ procuramos compreender de que maneiras se constroem possibilidades de enunciar e experienciar modos de vida não misóginos e não heteronormativos no âmbito dos jogos digitais. Para tanto, abordamos tal questão sob três dimensões: buscamos mapear e entender algumas

(quando a pessoa se reconhece com o mesmo gênero em que foi reconhecida socialmente). Não é incomum encontrar pequenas alterações na sigla, como a inversão de algumas letras (como GLBT ou TLGB), ou ainda adições de outras identidades como travesti, transgênero, *intersex*, *queer/genderqueer* ou *questioning* ("questionando", termo utilizado para pessoas que não têm certeza de sua orientação sexual).

³ *World of Warcraft* é um jogo digital do gênero MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game* – ou Jogo de Interpretação de Personagens Multi jogador Online Massivo). Nesse gênero, constrói-se um/a personagem guerreiro/a que irá explorar, interagir e batalhar com outros/as jogadores/as em um cenário pré-construído. O *World of Warcraft* é o maior MMORPG da atualidade, tendo cerca de 12 milhões de usuários/as e detendo 70% do mercado mundial nesse segmento (Hilde G. CORNELIUSSEN e Jill Walker RETTBERG, 2008). A primeira edição da *Proudemoore Pride* realizou-se em 2006; desde então, a parada passou a ser um evento anual.

⁴ Entendemos a constituição de identidades de gênero e sexualidade como construções políticas, não como feições fixas ou inatas dos sujeitos. Essas identidades são históricas, plurais, não essenciais e não hegemônicas, como concebidas por Donna Haraway (2000), e contingentes e performativas, como compreendidas por Judith Butler (2003).

⁵ Constance STEIKUHLER, 2006.

⁶ Stuart HALL, 1997.

⁷ Para André Lemos (2003, p. 11), cibercultura é uma "forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 1970".

⁸ Michel FOUCAULT, 2012.

condições de possibilidade que foram se engendrando e tornaram possíveis empreendimentos políticos de gênero/sexualidade – como essa parada – dentro da cibercultura e do contexto específico dos jogos digitais; analisamos discursivamente as manifestações escritas relativas a tal evento em algumas páginas e fóruns da internet; e enfocamos as vivências do próprio jogador-pesquisador enquanto participante da 5ª edição da parada, acontecida em junho de 2011. Neste artigo, trazemos à discussão a primeira dimensão de análise sintetizada acima, cujas bases que sustentam seu desenvolvimento passamos a descrever a seguir.

Para entender a possibilidade de efetivação de um movimento político organizado dentro de um jogo digital, consideramos basilares os três aspectos seguintes: o uso das tecnologias digitais propicia uma nova perspectiva para pensar as formas através das quais um sujeito constrói sua identidade de gênero e sexualidade,⁴ e para refletir acerca dos modos como esse sujeito transforma sua posição e desejo em questão política; as tecnologias em si oferecem uma série de possibilidades que, ao serem apropriadas por seus/as usuários/as, vão além do que pensaram seus/as idealizadores/as iniciais;⁵ e as tecnologias ocupam lugares simbólicos diferenciados na cultura, sendo todas intrinsecamente plurais, logo, não se subsomem em um único significado ou finalidade – o que faz da cultura um território de embate político capital.⁶

Assim, lançamos mão da expressão tecnopolítica para nos referir ao contexto de ações políticas constituído no enlace com as tecnologias digitais, contexto esse atravessado pela articulação dos aspectos apontados acima. Acreditando que a cibercultura⁷ é um campo importante e interessante para a disputa de ideias e identidades, buscamos trazer à luz, inspirados na perspectiva teórico-metodológica da genealogia, um conjunto de movimentos organizados que se puseram a pensar a necessidade de uma política questionadora de identidades de gênero/sexualidade no âmbito das tecnologias de informação e comunicação. Isso porque consideramos que tal conjunto de movimentos encerra algumas das condições que possibilitaram a emergência da *Proudemoore Pride* no cenário dos jogos digitais.

Sendo assim, realizamos um empreendimento genealógico com base no que foi concebido por Michel Foucault.⁸ Esse método tem como objetivo analisar as construções de posições de poder-saber em determinado campo, se ocupando com a produção dos regimes de verdade que se constituem historicamente. Para essa perspectiva, a produção de verdades é sempre perpassada por jogos de forças que instituem e ordenam os saberes, e estabelecem posições aos sujeitos. Portanto, a genealogia opera a desnaturalização da (crença na) possibilidade de se alcançar a 'verdade mais

⁹ Henrique Caetano NARDI; Jaqueline TITONI; Letícia GIANECHINNI; e Tatiana RAMMINGER, 2005.

¹⁰ Derek HOOK e Simone Maria HÜNNING, 2009, p. 103.

¹¹ Berrin BEASLEY e Tracy Collins STANDLEY, 2002; Edward DOWNS e Stacy L. SMITH, 2010.

¹² Adrienne SHAWN, 2009.

¹³ Jo BRYCE e Jason RUTTER, 2002.

pura' ou a 'mentalidade total de um tempo'. O exercício genealógico, então, desenvolve-se no sentido de traçar um saber histórico das lutas, de realçar e colocar em questão o que é visibilizado em dado momento – e como isso se torna verdade. Portanto, tem como ponto central a análise das condições de possibilidade.⁹

Elementos genealógicos contribuem para nossa pesquisa, uma vez que questionam aquilo que é naturalizado, tomado 'automaticamente' como verdadeiro, no que concerne a gênero e sexualidade. A genealogia introduz uma interrogação e a necessidade de desfamiliarização e reconceitualização dos próprios conceitos de verdade e realidade, instituindo-se como uma "metodologia de desconfiança e crítica".¹⁰

As posições subjetivas gendradas e sexualizadas constituem um campo problemático que vem sendo alvo de muitos estudos e ações políticas. Nesse cenário, consideramos interessante e pertinente trazer como foco de problematização principal os jogos digitais. Cabe destacar que, comumente, estudos que focalizam esses jogos e público feminino e/ou LGBT costumam se organizar em torno de construtos como a 'hipersexualização' das mulheres¹¹ e a 'invisibilização' dos sujeitos LGBTs¹² dentro das culturas de jogos digitais. Assim, apontam tanto a reprodução de estereótipos quanto a falta, na história e composição gráfica de certos jogos, de elementos que aludam ou contemplem a pluralidade em relação às identidades sexuais e de gênero. Contudo, entendemos – junto com outros/as autores/as¹³ – que mais importante do que simplesmente denunciar tal 'ausência representacional' é demonstrar e discutir o uso dos jogos digitais enquanto ferramenta para constituir e visibilizar outras formas de construção em relação ao gênero e sexualidades. Não ignoramos a existência e disseminação de lógicas misóginas e homofóbicas nos jogos, o que, sem dúvida, é muito problemático. Ainda assim, nos parece mais potente e promissor não entender e tomar os jogos digitais prioritariamente a partir de seu 'conteúdo evidenciado' – sim, frequentemente machista e homofóbico –, mas enquanto um campo cultural. Desse modo, podem-se abrir ou vislumbrar possibilidades para outras construções simbólicas, narrativas e imersivas – não heteronormativas e não misóginas.

Entendemos serem os jogos digitais um interessante campo para análises por se tratarem de ambientes de sociabilidade *online* que constituem uma cultura característica. Essa cultura é atravessada e definida por elementos como os diferentes acessos e usos de plataformas tecnológicas, linguagem multimidiática e composição cibercultura. Tudo isso traz e aponta as possibilidades e potências desses contextos para reflexionar acerca de identidades sexuais e de gênero no contemporâneo.

¹⁴ Donna HARAWAY, 1995.

Tendo essas construções em perspectiva, acreditamos que traçar uma história de como se forjaram as lutas em relação às constituições subjetivas gendradas e sexualizadas no âmbito da cibercultura e dos jogos digitais se mostra muito pertinente, pois promove uma torção: o afastamento de projetos que visam constituir saberes 'totais' e apostam em identidades hegemônicas, e a aproximação de um conhecimento sempre parcializado, que sustenta os entendimentos sobre gênero e sexo como plurais e locais.¹⁴

Para tecer tal história, inicialmente focamos o movimento *cyberpunk*, que introduziu a ideia da cibercultura e das novas tecnologias da informação e comunicação como um campo de lutas identitárias. Após, focalizamos a ascensão do chamado ciberfeminismo – ou seja, do encontro do feminismo com essas tecnologias – e do *Girl Games Movement*, que buscou pensar posições e ações das mulheres no âmbito dos jogos digitais. Posteriormente, abordamos o chamado *cyberqueer* e outros movimentos ciberculturais que lançaram questionamentos em relação às sexualidades e acerca da presença LGBT na rede mundial de computadores. Encerramos o artigo com considerações sobre alguns entendimentos possíveis quanto a essas manifestações nos ambientes da cibercultura.

Máquinas, subversão e política: o movimento *cyberpunk*

Uma série de ideias com as quais operamos na pesquisa – tecnopolítica, questionamento das fronteiras humano-máquina e importância de pensar as identidades enquanto não naturais – ganhou visibilidade com um movimento, inicialmente literário, conhecido como *cyberpunk*.

O movimento *cyberpunk* emergiu como um subgênero da literatura de ficção científica no início dos anos 1980, época em que já havia passado o período conhecido como era dourada da ficção científica. Os temas dessa dita "era dourada" – explorações espaciais, ataques de civilizações alienígenas e futuros em que a tecnologia ajudaria o ser humano a ultrapassar as mazelas sociais – não sobreviveram à contracultura dos anos 1960, sendo 'infectados' por essa e pelas diversas lutas sociais ocorridas naquele período. Nascia assim a chamada *New Age* da ficção científica.

As temáticas dessa *New Age* divergiam profundamente daquelas da era dourada. A ligação do ser humano com a tecnologia não era mais apresentada como neutra e progressista, mas pautava e deixava exposta a própria questão da natureza humana. Até que ponto o ser humano poderia ser considerado natural no seu encontro com a máquina, como esse encontro os modificava, de que maneira

se poderia definir o que é – e o que não é – humano foram alguns dos temas centrais da *New Age*. A dominação dos seres humanos por máquinas construídas para servi-los era, igualmente, um mote corriqueiro da *New Age*. Assim, esse movimento da ficção científica não mais enxergava o avanço científico como uma ferramenta para refletir acerca das potências da tecnologia, mas sim para tensionar os limites do próprio ser humano, das diferenças entre realidade e ilusão virtual, e sobre o espaço da consciência no encontro humano-máquina.¹⁵

¹⁵ Adriana AMARAL, 2006.

O movimento *cyberpunk* considerou-se, inicialmente, um herdeiro direto da *New Age* da ficção científica, pois ambos não compreendiam os adventos tecnológicos como construções inocentes ou utopicamente orientadas. Ao invés de lançar a ideia de máquina como um outro com o qual o ser humano se defronta na busca por sua própria identidade enquanto espécie, esse movimento preconizava uma realidade na qual a fusão máquina-humano constituía o ponto base para pensar essa identidade. As histórias *cyberpunks* traziam uma realidade de cidades decadentes, repletas de subtribos urbanas em luta, para negar a possibilidade de uma hegemonia cultural. A esse cenário somava-se a incidência de alta tecnologia, sendo o encontro carne-máquina não um fim, mas um meio necessário para a ação política. A chamada *matrix* – ou ciberespaço – perpassava tudo isso, figurando como uma nova fronteira, como um novo mundo que precisava ser conquistado, colonizado. Desse modo, o movimento *cyberpunk* buscou expressar que a luta por territórios não era mais (somente) geográfica, mas também virtual: existia outra esfera que, por vezes, se mostrava impossível de se delimitar, visto que a tecnologia para acessá-la estava, quase sempre, presa aos corpos dos indivíduos. Seus/as adeptos/as expunham, assim, uma renúncia à carne 'pura', ao natural, ao ser humano não atualizado.¹⁶

¹⁶ André LEMOS, 2003.

A nomeação *cyberpunk* é uma junção de dois termos. A expressão *cyber* provém da cibernética de Norbert Wiener, a teoria matemática que intentou criar sistemas de máquinas autônomas que pudessem ter *feedbacks* automáticos e funcionassem sem a interferência humana. Apesar dessa proposta inicial, a cibernética acabou sendo usada para pensar outros sistemas (humanos, econômicos), visto que sua lógica de retroalimentação e homeostase contrastava com a lógica da causalidade linear que já vinha se esgotando.¹⁷

¹⁷ Maria José Esteves de VASCONCELOS, 2003.

O termo *punk* deriva dos movimentos contraculturais dos anos 1970 que adotaram a política do anarquismo e da alienação na tentativa de escapar à polarização política entre o capitalismo/neoliberalismo e o comunismo/socialismo. O slogan "faça você mesmo" (conhecido pela sigla DIY – "*Do it Yourself*") tornou-se marca registrada do movimento *punk*,

¹⁸ AMARAL, 2006.

¹⁹ LEMOS, 2003, p. 194.

pautando a necessidade do rearranjo de elementos do cotidiano (músicas, roupas, etc.) para um uso exclusivo de cada indivíduo.¹⁸ De acordo com André Lemos:¹⁹

A parte 'ciber' mostra a relação estreita entre nosso sistema nervoso central e a microeletrônica (ciberespaço, implantes, nanotecnologias). A parte *punk* soma, para além do mundo da cibernética, a apropriação, a paixão tribal e urbana, a atitude 'faça você mesmo' no coração da racionalidade tecnológica.

²⁰ O termo *hacking* é traduzido por alguns/as autores/as, como Lúcia Santaella (2003), como pirataria. Entretanto, visto que a expressão pirataria se refere, comumente, ao comércio e uso de produtos e *softwares* ilegais, mantemos o termo original no artigo.

²¹ Lúcia SANTAELLA, 2003.

Tal atitude do "faça você mesmo" traz a centralidade do chamado *hacking*²⁰ para a cultura *cyberpunk*. O *hacking* é a possibilidade de se usarem as tecnologias para outros fins que não aqueles que foram inicialmente projetados; assim, as tecnologias podem ser usadas por sujeitos que, a princípio, não estariam contemplados por elas, ou, ainda, para desafiar a própria lógica que essas tecnologias constroem.²¹

Nesse sentido, diferente da ficção científica *New Age*, a questão central não era mais o que é – e o que não é – humano ou máquina e as fronteiras dessa relação (como no filme *Blade Runner*, de Ridley Scott, por exemplo), mas sim como o encontro humano-máquina serve enquanto possibilidade de luta aos indivíduos (como no filme *Matrix*, dos irmãos Wachowski). A máquina, então, deixou de ser o outro, aquele que demonstra/delimita ao ser humano as suas fronteiras, para ser um agente que possibilitaria ao ser humano repensar/flexibilizar tais fronteiras.

'Garotas necessitam de *modens*': entre ciborgues e o Ciberfeminismo

Em 1985, Donna Haraway publicou na revista *Socialist Review* o artigo *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. Nesse artigo, a autora construiu o que chamou de ciborgue, uma irônica imagem poético-política de contestação.²² O sujeito ciborgue de Haraway era, ao mesmo tempo, materialidade histórica e ficção, um ser híbrido, impuro, bastardo. Um dos principais objetivos do texto foi questionar a experiência total da modernidade, a transcendência e a universalização dos sujeitos.

A noção de subjetividade que a autora enunciou se propunha a transpor as questões diádicas modernas, desfazendo diferenciações antes fundantes do indivíduo, como de espaço físico/não físico, humano/máquina e humano/animal. Assim, Haraway redefiniu e deslocou o sujeito contemporâneo de uma condição na qual ele é constituído por um núcleo fundador absoluto para uma posição sempre em transformação, conduzida e produzida através das rela-

²² HARAWAY, 2000.

ções. Nesse sentido, conceitos que antes demarcavam os sujeitos enquanto humanidade – como natural, artificial ou cultural – não mais se contrastavam, mas se engendravam mutuamente e se confundiam. Ou seja, o sujeito de Haraway seria, em suas palavras, “pós-humano”, visto que as sólidas construções que um dia nos marcaram enquanto seres humanos estavam ruindo.²³

²³ HARAWAY, 2000.

É interessante notar como muitas das questões concernentes aos ciborgues harawayanos – o corpo pós-humano, sujeitos constituídos de matéria e ficção, a ciência como campo evidentemente político – eram também centrais no romance *Neuromancer*,²⁴ considerado a obra mais conhecida e influente do *cyberpunk*, lançado em 1984, apenas um ano antes do *Cyborg Manifesto*. Ambos os textos compartilhavam a concepção de subjetividades não mais definidas enquanto identidades nativas e fixas, mas engendradas a partir das possibilidades de vivências dentro das redes nas quais se encontravam. Para os ciborgues de Donna Haraway e William Gibson, o advento de uma hegemonia cultural não era mais o objetivo das tecnologias. Ao contrário, passava a ser o grande adversário na luta das identidades que eram, em seus textos, construídas como fluídas e passageiras.

²⁴ William GIBSON, 2008.

Em função disso, o ciborgue se configurou como uma figura de contestação às identidades plenas – inclusive à identidade ‘mulher’ construída inicialmente pelos movimentos feministas. Haraway questionou a estratégia política de parte dos movimentos feministas de sua época, por endossarem a construção da mulher como um ser natural, que deveria entrar em contato com sua essência interior e eterna (a figura da ‘deusa-mãe’) em oposição à tecnocracia fálica e patriarcal. Para a autora, construir uma identidade na qual a mulher poderia ser apenas um ser natural e eterno era o mesmo que ‘se retirar’ do embate político-científico que se afigurava misógino, posição diametralmente oposta à que ela defendia.

²⁵ HARAWAY, 1991.

Em uma genealogia de pesquisas etológicas com símios,²⁵ Haraway mostrou que os comportamentos desses animais eram sempre codificados por seus/suas pesquisadores/as como constituintes de uma estrutura de dominação masculina. Assim, tais estudos, que tinham como objetivo desvelar a ‘verdadeira’ natureza constituinte das sociedades humanas, apenas reiteravam e justificavam, segundo a autora, a manutenção de uma cultura de dominação masculina. Em função de constatações como essa, Haraway afirmou que a inserção de políticas feministas na produção científica se fazia necessária como uma resistência às estruturas que acabavam por delinear as técnicas biopolíticas mantidas pelas instituições científicas e tecnológicas.²⁶

²⁶ HARAWAY, 1997.

Na direção apresentada pela proposta harawayana de ‘lutar dentro do campo inimigo’ – ou, no caso, desconstruir

²⁷ Disponível em: <<http://www.sysx.org/gashgirl/VNS/TEXT/PINKMANI.HTM>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

a tecnologia enquanto campo necessariamente 'inimigo' – surgiu um movimento disposto a pensar a ligação das mulheres com a temática das tecnologias e do ciberespaço, que foi denominado de ciberfeminismo. Esse termo apareceu em 1991, introduzido por um coletivo de arte australiano chamado *VNS Matrix*, que lançou um manifesto chamado *Ciberfeminismo no Século XXI*, no qual se declarava como “os vírus da nova desordem mundial, rompendo o simbólico pelo lado de dentro”, advogando que “o clitóris é uma linha direta para a *matrix*”.²⁷

Oferecer uma definição 'total' do ciberfeminismo é algo rechaçado pela maioria das/os autoras/es alinhadas/os a tal manifesto, visto que isso limitaria a potência desses movimentos. Contudo, é interessante referir três grandes vertentes desse movimento: a que visava pensar as decorrências do encontro histórico entre mulheres e as novas tecnologias de informação; a que se dedicava a refletir acerca das possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias ao feminismo tradicional (e se ainda era possível manter esse 'tradicionalismo' no século XX/XXI); e a que conjecturava sobre como a rede digital de computadores poderia servir à desconstituição de binarismos hierárquicos entre homens e mulheres. Três perspectivas ou leituras possíveis de serem visualizadas no próprio *Cyborg Manifesto*.

²⁸ Sadie PLANT, 1997.

Em relação aos encontros sócio-históricos das mulheres com as tecnologias da informação, Sadie Plant²⁸ asseverou que elas se mostravam aptas para lidar com esse tipo de tecnologia justamente por sua posição subjetiva em uma sociedade androcêntrica. A autora assinalou que, desde o século XIX, existia uma reiteração de modelos de subjetividade feminina que definiam as mulheres como antítese dos homens: enquanto esses eram considerados racionais, lineares e hierárquicos, as mulheres eram vistas como impulsivas, volúveis e desorganizadas. Por isso, difundia-se que as mulheres seriam incapazes de realizar qualquer feito – científico ou artístico – de real valor progressista ou civilizatório. Eram, tal e qual, um retrato das histéricas freudianas: seres anticivilizatórios, caóticos e incompreensíveis. Sua única real 'arte', de acordo com Sigmund Freud, seria operar o *tear*, ação que, assim como seus pelos pubianos, apenas escondia a falta que estabelecia a própria essência do feminino.

Resgatando a história de mulheres cientistas dos séculos XVIII e XX – mais especificamente Ada Lovelace e Anna Freud –, Sadie Plant demonstrou que os constructos de rede, interconexão e não linearidade já estavam presentes enquanto potência no encontro entre mulheres e os métodos científicos do seu tempo. Assim, a viabilidade histórica do pensamento sobre redes – descontínuo, contingente, não hierárquico – se mantinha como possibilidade de uma construção

sobre o feminino. As máquinas de programação de redes seriam espécies de 'teares de virtualidades', uma vez que a configuração de um *software* reside no encontro entre diversas variáveis que tomam forma e função apenas no seu encontro. Dessa maneira, questões que, historicamente, sempre foram relegadas ao feminino – e constituídas como hierarquicamente menos importantes – se tornaram vitais para o pensamento complexo e para o processamento de informações no século XXI, ditando uma aliança possível e potente entre mulheres e máquinas.

Quanto às novas possibilidades de as mulheres habitarem a cibercultura, Faith Wilding²⁹ distinguiu algumas concepções e características do movimento ciberfeminista. Primeiramente, um rechaço aos posicionamentos 'radicais' das feministas da chamada segunda onda: a constituição de uma unidade feminina e a luta de classes não eram mais vistas como ferramentas interessantes à luta das mulheres (apesar da posição favorável à manutenção de algumas estratégias, como locais separados para homens e mulheres em certos contextos). Em segundo lugar, um apoio aos diversos movimentos femininos descentralizados, principalmente os movimentos *Grrrl*.³⁰

Esse apoio decorria não do reconhecimento dessas identidades enquanto unidade, mas do entendimento de que a cibercultura serviria como uma 'utopia de rede'. O único ideal reconhecido como comum era o da liberdade extrema para as mulheres defenderem, compartilharem e publicizarem posições, ideias e possíveis construções subjetivas dentro da rede mundial de computadores. Nesse sentido, o apoio mesmo às ideias e atitudes que pareciam paradoxalmente dissidentes ou conflitantes demarcava uma ética antiessencialista da vivência feminista – que se mostrou como a tônica do que tem sido nomeado como terceira onda do feminismo.³¹

Rosi Braidotti³² definiu ciberfeminismo como as produções de corporeidades constituídas por mulheres em ambientes digitais. De acordo com a autora, em contextos de informações relativas como a rede mundial de computadores (na qual nem todas as informações pessoais e corporais de seus/suas usuários/as são visíveis), as vivências do sexo/gênero são diferenciadas. Assim, abre-se espaço para uma transgressão – ou pelo menos um deslocamento – da posição diádica. Tal borramento de fronteiras traz possibilidades de experiências que não teriam necessariamente o sexo/gênero como um dado empírico. Deslocamento que se potencializaria em ambientes de sociabilidade baseados em texto, e não em imagens, como os MUDs.³³ Nesses ambientes, não só é possível 'mudar' o seu próprio gênero (e constituir outro corpo, baseado em narrativas textuais) como negar o gênero enquanto marcador social imperativo, assumindo uma posição

²⁹ Faith WILDING, 1998.

³⁰ Os movimentos *Grrrl*, primeiramente conhecido como *Riot Grrrls*, começaram com o *punk* feminista no início dos anos 90. Embora tenha nascido nessa cena *punk*, o termo acabou servindo genericamente para falar de variados movimentos "faça você mesmo" que tomavam elementos da cultura pop para constituir leituras abertamente feministas (Jessica ROSENBERG e Gitana GAROFALO, 1998). Na seção seguinte, abordamos algumas ações no âmbito desses movimentos.

³¹ Doreen PIANO, 2002.

³² Rosi BRAIDOTTI, 1996.

³³ MUD – *Multi User Dungeon* ou Masmorra Multi Usuário – é um jogo digital/ambiente virtual baseado em texto. Nos MUDs, os/as jogadores/as constroem personagens que são colocados/as dentro de um mundo fictício. Esse mundo e personagens não são graficamente apresentados/as, pois toda a construção se dá por descrições narrativas escritas. Os atuais MMO RPGs (RPGs Online Multijogadores) são considerados evoluções (gráficas e dinâmicas) dos MUDs (Toril Elvira MORTENSEN, 2006).

³⁴ Jenny SUNDÉN, 2008.

'neutra' em relação ao binarismo do sexo. Além disso, formas não lineares de contar histórias (como narrativas em hipertexto, por exemplo) poderiam servir de palco para a resistência aos processos de gendramento dos corpos e vivências (nos quais ambos são construídos enquanto inatos e inerentes aos sujeitos), desnaturalizando tais posições e expondo a pluralidade dessas construções.³⁴

Tais elementos do ciberfeminismo são possíveis de serem notadas nos movimentos de mulheres que tratavam especificamente de jogos digitais – entre eles, o *Girls Games Movement* e as *Grrrl Gamers*. Esses movimentos trazem interessantes discussões acerca do que aqui nomeamos tecnopolítica de gênero e sexualidade, abordando temas como representações/apresentações midiáticas, formação técnica de mulheres e as possibilidades ciber culturais de resistência à misoginia presente nesses espaços.

Jogos digitais e mulheres: *Girls Games Movement* e *Grrrl Gamers*

³⁵ Henry JENKINS, 1998.

No início da década de 1990, a necessidade de pensar em questões de gênero no que dizia respeito às novas tecnologias se tornou imprescindível. O pequeno número de mulheres que trabalhavam com tecnologias de informação e ciências informáticas, além do baixo interesse apresentado por meninas em idade escolar nas áreas tecnoinformáticas, se configurava um problema bastante sério.³⁵ Em função disso, alguns pontos acabaram sendo levantados para buscar os motivos dessa falta de interesse feminino quanto às novas tecnologias. Um dos aspectos apontados foi a questão dos jogos digitais.

Se atentarmos ao público-alvo desses jogos, observamos que, enquanto no início da década de 1980 a tônica eram os jogos mais familiares (pouco violentos e com propostas que não remetiam diretamente à questão de gênero), ao final dessa década (e após o *video game crash* de 1983³⁶), o público-alvo principal dos jogos digitais passou a ser jovens homens de treze a vinte cinco anos – tendência completamente instituída nos anos 1990.³⁷

Somente na metade da década dos anos 1990 que a indústria dos jogos digitais passou a pensar em maneiras de interessar um público feminino. A primeira providência foi adequá-los ao que seria o gosto feminino preconizando-se a construção de jogos com conteúdo considerado concernente ao seu 'universo'. Desse modo, uma infinidade de jogos com temáticas ditas femininas foi incorporada ao mercado (jogos de bonecas, troca de roupas, com a marca Barbie, etc.). De acordo com Justine Cassel e Henry Jenkins,³⁸ as empresas de jogos digitais entenderam que uma forma de constituir e man-

³⁶ O *video game crash* foi uma grande baixa na venda de jogos digitais em comparação com a sua produção nos Estados Unidos, que vinha aumentando cada vez mais desde o fim dos anos 1970. Essa queda no rendimento acabou por enfraquecer muito a indústria americana, fazendo com que várias empresas falissem. Tal situação se manteve até 1985, quando aconteceu a entrada de empresas japonesas no mercado americano de jogos digitais (Simone BELLÍ e Cristian López RAVENTÓS, 2008).

³⁷ Alicia HERRLING, 2006.

³⁸ Justine CASSEL e Henry JENKINS, 1998.

ter um público feminino era instituindo um segmento de 'jogos femininos'; contudo, nessa operação, essas acabaram colocando as mulheres em posições objetificadas e sexistas. Tal segmento foi chamado de *Pink Games* (Jogos Cor-de-Rosa).

Em contraponto a essa iniciativa da indústria, alguns/mas desenvolvedores/as de jogos resolveram constituir um movimento que acabou se proclamando como *Girls Games Movement* (Movimento de Jogos para Garotas). Empresas produtoras especialmente construídas no âmbito desse movimento – tendo a *Purple Moon* como principal referência (motivo pela qual jogos do *Girl Games Movement* também eram chamados de *Purple Games*) – deram menos ênfase a aspectos de uma pretensa 'feminilidade', demonstrando interesse em construir experiências de jogo baseadas em questões do dia a dia de mulheres e meninas. O *Girl Games Movement* também foi o primeiro movimento que se propôs a pensar práticas conjuntas entre desenvolvedores/as da indústria dos jogos digitais, pesquisadores/as em estudos de gênero e militantes dos movimentos feministas.³⁹

³⁹ CASSELL e JENKINS, 2008.

Em meio a esse cenário, outro modo de problematizar as questões de gênero no âmbito dos jogos digitais se anunciou. Diferente dos movimentos organizados e/ou articulados à indústria, processou-se uma reorganização das próprias jogadoras. Henry Jenkins⁴⁰ divisou dois grupos distintos de jogadoras: as *girl gamers* e as *grrrl gamers*. As chamadas *girl gamers* eram aquelas que utilizavam os jogos ditos para meninas/mulheres (*pink games*). Já as denominadas *grrrl gamers* optavam por jogos que eram tipicamente pensados para um público masculino, fazendo questão de mostrarem-se enquanto mulheres em um ambiente construído, em primeira instância, para homens heterossexuais. Ao invés de requerer um segmento feminino próprio, as *grrrl gamers* reivindicavam ser representadas em quaisquer jogos. Nesse contexto, o autor identificou a ascensão de uma cultura de clãs⁴¹ formados inteiramente por jogadoras, dedicadas a dar visibilidade e demonstrar sua capacidade competitiva. Assim, jogos se tornaram locais de resistência, negociação e disputa de identidades – atualizando, no sentido que Bergson⁴² dá ao termo, a tecnopolítica de gênero/sexualidade no contexto específico da cultura dos jogos digitais.

⁴¹ Clã é a designação para grupos organizados de jogadores/as. Os clãs costumam disputar partidas de jogos digitais, cujos resultados são postados em *sites* (oficiais ou não).

⁴² Henri BERGSON, 1999.

Apesar de trazer uma interessante proposta para ir além de modelos estereotipados de feminilidades, o *Girl Games Movement* acabou enquanto movimento estruturado no início da primeira década de 2000. Isso aconteceu pelo desinteresse demonstrado pelos/as estudiosos/as com o passar do tempo, e pelas intensas dificuldades em operar com pequenas empresas no mercado de jogos digitais. Como consequência, ocorreu o fechamento de muitos estúdios com a proposta do *Girl Games Movement* – incluindo a própria *Purple Moon*.

⁴³ Sheri Graener RAY, 2003.

⁴⁴ Yasmin B. KAFAL; Carrie HEETER; Jill DENNER e Jennifer Y. SUN, 2008.

⁴⁵ A série de vídeos *Tropes vs Women* pode ser encontrada no blog da autora sobre feminismo e cultura pop, chamado *Feminist Frequency*. Disponível em: <<http://www.feministfrequency.com/>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

⁴⁶ Por exemplo, o vídeo chamado *Girl Gamers Manifesto*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=XrBoeMF4FYs>>. Acesso em 20 nov. 2013. E também o "NÃO SEJA ESSE PLAYER - Manifesto da garota gamer", presente em um blog feminista brasileiro chamado "derrubando o patri@rcado um-servidor-por-vez". Disponível em: <<http://umservidorporvez.tumblr.com/>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

⁴⁷ A página *Fat, Ugly or Slutty* (Gorda, Feia ou Vadia, xingamentos mais comuns às jogadoras) traz as mensagens recebidas por jogadoras durante jogos online. Disponível em: <<http://fatuglyorslutty.com/>>. Acesso em: 20 nov. 2012.

⁴⁸ Consoles são aparelhos usados unicamente para jogos digitais, conhecidos comumente como videogames. Os consoles mais tipicamente emulados são ATARI 2600 (Ativo no período de 1977 a 1992), o NES (1985-1995), o Master System (1986-1991) e o Super NES (1991-1999) (BELLI e RAVENTÓS, 2008).

Entretanto, alguns pressupostos do *Girls Games Movement* acabaram por se tornar padrão na indústria dos jogos digitais. Uma das grandes bandeiras do movimento – a expansão dos conceitos estruturais dos jogos para abrir possibilidades sociais de resolução de problemas – é, hoje, uma constante na indústria. A grande maioria dos jogos mantém conteúdos *online* (logo, necessitando de interação social para o êxito) e os MMOs (*Massive Multiplayer Online* – Plataformas Virtuais Multijogadores) – que são, por si só, jogos sociais – se tornaram um gênero muito popular e rentável dentro da indústria de jogos.⁴³ Além disso, ao reivindicar jogos com menor curva de aprendizado (tempo necessário para dominar as principais estratégias dos jogos), o *Girl Games Movement* acabou por potencializar o interesse da indústria nos chamados jogos casuais, um dos gêneros mais lucrativos atualmente dentro do mercado dos jogos digitais.⁴⁴

Outros importantes legados do *Girl Games Movement* ainda podem ser referidos. A atual onda de crítica à misoginia e objetificação sexual construída pelas próprias jogadoras merece destaque. Anita Sarkeesian, uma referência quanto a essa questão, faz circular uma série de vídeos, chamada *Tropes vs Women*,⁴⁵ em que o mote é a crítica feminista às narrativas e ao papel das mulheres dentro dos jogos digitais *mainstream*. Em semelhante direção também se encontram as críticas ao posicionamento misógino das comunidades *online*, nas quais as mulheres que jogam (ainda) são constantemente vítimas de assédio sexual e xingamentos. Entre essas críticas, encontram-se desde manifestos pedindo o fim dessas atitudes e respeito às mulheres que jogam⁴⁶ até páginas que colecionam relatos de misoginia e assédio sexual nos jogos – que buscam romper o anonimato presente em grande parte das relações na cibercultura.⁴⁷

Interessante destacar também a visibilidade que se tem dado aos *Gender Swapping ROMs hacks*. ROMs são jogos de consoles⁴⁸ que podem ser jogados em computadores com programas conhecidos como emuladores. Os ROMs podem ser modificados por usuários/as – tanto graficamente como em termos de programação – o que é designado como *hack*. A comunidade de *hacks* é bastante extensa, pois a modificação de ROMs é simples e, na maioria das vezes, serve de preparação para programações mais complexas. *Gender Swapping* – ou troca de gênero – é quando se altera o gênero do/a personagem principal do jogo. Grande parte das vezes, a modificação se dá via inversão do protagonismo. A lógica 'donzela em perigo' (personagem feminina que deve ser resgatada pelo personagem masculino), muito utilizada nesses jogos, é subvertida: a personagem feminina passa a

ser a controlada pelo/a jogador/a e o personagem masculino colocado como aquele que deve ser resgatado. Tal mudança de papéis atualiza questões defendidas pelo *Girl Games Movement*, como a necessidade de protagonismo feminino nos jogos de modo a interessar mais jovens mulheres na área da informática, além de demonstrar a participação das mulheres na área dos jogos digitais.

A rede para além dos binarismos: a ascensão do *Cyberqueer*

Assim como aconteceu com os movimentos feministas, os movimentos (e concepções teóricas) acerca das hoje nomeadas identidades LGBT também se modificaram durante a década de 1990. A partir de sua popularização, pós-Stonewall,⁴⁹ na década de 1970, os movimentos pela diversidade sexual abraçaram uma perspectiva minorizante na definição de suas identidades – ou seja, tomaram as sexualidades não heterossexuais como minoria e exceção, sendo a heterossexualidade a norma. Era então interessante a esses movimentos construir ‘representações positivas’ das minorias sexuais, afastando-se dos estereótipos lesbígays comumente visibilizados pela mídia na época. Tal política representacional e minorizante de construção de identidade, ao mesmo tempo que buscava maior aceitabilidade por parte dos setores sociais mais conservadores, também exercia um efeito regulador e excludente. Centrados principalmente na homossexualidade masculina, esses movimentos acabaram excluindo e invisibilizando, entre outros grupos, mulheres lésbicas e travestis, grupos centrados mais em práticas sexuais do que na escolhas de parceiros (por exemplo, sadomasoquistas)⁵⁰ e grupos com práticas controversas, como os *boylovers*.⁵¹

Com o aparecimento da AIDS na década de 1980, grande parte dos esforços em ‘representar bem’ os homens gays se desgastou. Identificada como ‘o câncer gay’, a doença acabou por novamente aumentar a resistência de setores sociais em relação à homossexualidade. Nessa época, redes de solidariedade ligadas mais ao combate contra a doença e ao preconceito começaram a surgir. Assim, se estabeleceram alianças – que não mais tomavam a identidade como foco central – entre os movimentos pelos direitos LGBT, familiares e amigos/as de pessoas doentes, trabalhadores/as da área da saúde e assistência social, entre outros. Nesse contexto, começaram a aparecer estudos de viés pós-estruturalista sobre gênero e sexualidade, que foram denominados de teoria *queer*.

A teoria *queer* nasceu em departamentos de universidades americanas que não eram, a princípio, ligados às questões de gênero e sexualidade, como filosofia e crítica

⁴⁹ Em 27 de junho de 1969, vários fregueses de um reconhecido bar frequentado por homossexuais chamado *Stonewall Inn*, em Nova York, protestaram contra o fechamento do estabelecimento pela polícia. Esse levante popular durou cerca de três dias e foi considerado o marco zero dos movimentos pelo reconhecimento da cidadania LGBT (Ronaldo TRINDADE, 2011)

⁵⁰ Guacira Lopes LOURO, 2002.

⁵¹ *Boylvers* era o nome dado aos homens gays que tinham preferências sexuais por rapazes muito jovens, na grande maioria das vezes adolescentes. Esse grupo acabou sendo excluído e discriminado pelas próprias organizações LGBT, demonstrando que existem práticas de maior e menor aceitabilidade social dentro do próprio movimento (Gayle RUBIN, 1993).

literária. O nome *queer*, uma palavra injuriosa da língua inglesa, foi dado a essa abordagem analítica para afastá-la dos estudos gays e lésbicos que adotavam a perspectiva minorizante. A teoria *queer* vê as sexualidades e os gêneros como construções sociais históricas e contingentes, entendendo ser importante a desestabilização das estruturas binárias que as regem. Assim, a teoria *queer* busca manter uma perspectiva antiassimilacionista, interessa-se em investigar as sexualidades de maneira a contestar categorias e naturalizações das identidades sexuais.⁵²

⁵² Richard MISKOLCI, 2009a.

Do encontro dos estudos *queer* com as questões da cibercultura – que também começou a ganhar visibilidade na década de 1990 – despontou a proposta de *cyberqueer*, expressão que surgiu quase concomitantemente em dois trabalhos. Em um deles, Donald Morton⁵³ atribuiu a esse movimento um caráter de ‘subversão imediata’. Por um lado, a teoria *queer* seria a única capaz de operar com a ideia de um desejo além-identitário, distinguindo-se assim dos estudos gays e lésbicos, que atrelavam os desejos às identidades lesbígays já constituídas historicamente. De acordo com o autor, a atitude *queer* de contestação da norma categorizadora das sexualidades seria anterior aos próprios estudos gays e lésbicos, e interessante como forma de questionar a cristalização identitária trazida pela modernidade e reiterada nos movimentos pelo materialismo histórico.⁵⁴ Por outro lado, Morton entendeu que a rede mundial de computadores também oferecia a possibilidade de se ir além de um prazer-corpo com práticas como o sexo virtual. Tomando como exemplo o sexo por telefone, o autor propôs que os prazeres além-corpóreos seriam uma forma de construir um corpo de desejo puro, de pura potência deleuziana. Assim, construir outras formas de falar de desejo necessitaria a junção destas duas tendências – estudos *queer* e cibercultura – o que seria, para ele, immanentemente subversivo.

⁵³ Donald MORTON, 1995.

⁵⁴ Embora Morton refute o materialismo histórico, entendemos e encampamos uma perspectiva mais próxima ao pensamento de Stevi Jackson (2001), que argumenta que o discurso acaba por constituir e manter realidades materiais. Dessa maneira, ainda que seja interessante elaborar as maneiras pelas quais os jogos de força sociais constroem posições de sujeito, nunca se pode perder de vista que isso materializa uma realidade histórica que oprime e hierarquiza esses sujeitos.

⁵⁵ Nina WAKEFORD, 1998.

No outro trabalho a inaugurar a expressão *cyberqueer*, Nina Wakeford⁵⁵ a utilizou para visibilizar possibilidades de construções não heterossexuais (ou não heteronormativas) na então recente rede mundial de computadores. Para a autora, a rede trazia possibilidades de encontro fora de um contexto no qual o gênero é necessariamente um dado objetivo, que pode – e deve – ser colhido e identificado prontamente no corpo dos indivíduos. E espaços de discussão e debate sobre sexualidades na rede também seriam mais seguros e com menos intervenções injuriosas. Tendo mapeado locais nos quais as identidades LGBTs constituíam ferramentas *online* – como *chats*, listas de discussão, fóruns – a autora concebeu a existência desses sítios como resistências à heteronormatividade presente também nos ambientes digitais. Wakeford foi uma das primeiras autoras a não só discorrer sobre as

'potências' que a rede mundial de computadores oferecia a indivíduos não heterossexuais, mas a realmente investigar esse espaço e demonstrar como esses sujeitos constroem suas sexualidades *online* fora do quadro das oposições binária.

⁵⁶ Kate O'RIORDAN, 2007.

Kate O'Riordan⁵⁶ criticou as visões de Donald Morton e Nina Wakenford. Para ela, a posição do primeiro seria tecnoutópica ao extremo, pois enxergaria uma potência subversiva intrínseca no encontro da teoria *queer* com a rede mundial de computadores, quando essa se construiria como contingente e circunstancial. De acordo com a autora, assim como a figura do/a transexual – que era vista como necessariamente *queer* e desafiadora da regulação binarista dos gêneros e sexualidades –, as manifestações LGBTs na rede de computadores também poderiam se constituir enquanto meras narrativas alternativas de uma estrutura heteronormativa. Quanto ao trabalho de Nina Wakenford, O'Riordan ponderou que circunscrever a resistência à heteronormatividade a manifestações e formatos prontos restringiria a proposta da teoria *queer*, diminuindo seu papel como uma potência contestadora das normatividades.

Embora não remeta a um movimento organizado como os discutidos anteriormente, o termo *cyberqueer* acabou sendo utilizado para a compreensão de uma série de ferramentas mantidas pela cibercultura que possibilitam um questionamento de binarismos de gênero e sexualidade. Dentro dos jogos digitais, uma das ferramentas mais interessantes – além dos recursos textuais de MUDs e hipertextos, já citados – é o chamado *gender-bending*. Essa expressão se refere ao ato de jogar – jogos de MMORPG, na maioria das vezes – com personagens de um gênero com o qual o/a jogador/a não se identifica *offline*.

⁵⁷ Esther MACALLUM-STUART, 2008.

Tal estratégia parece ser immanentemente transgressora da normatividade binária do gênero/sexo. Contudo, Esther MacCallum-Stuart⁵⁷ assinalou que jogar com gênero diferente do seu próprio seria uma prática relativamente comum na cultura dos jogos digitais e não teria necessariamente o objetivo consciente de se experimentar em outro corpo gendrado – poderia ser buscada por questões puramente técnicas.⁵⁸ Cláudio Lúcio Mendes⁵⁹ também ponderou que a experiência de *gender-bending*, quando acontece, porta em si uma essência heterossexualizante, visto que o jogador homem que joga com um avatar feminino pode se ver 'dominando-o', guiando a seu bel-prazer um corpo feminino altamente desejável.

⁵⁸ Ao final dos anos 1980, com o advento do gênero de jogo digital conhecido simplesmente como 'luta' – jogos que simulam duelos entre avatares –, começou a se popularizar a escolha mais ampla de avatares. Como avatares masculinos e femininos têm poderes diferenciais, a escolha desses últimos pode se dar não por seu gênero, mas sim por sua habilidade diferencial de combate (MACALLUM-STUART, 2008).

⁵⁹ Cláudio Lúcio MENDES, 2006.

Porém, mesmo com usos que recolocam o *gender-bending* em uma estrutura heterossexual e misógina, essa prática ainda mantém linhas de fuga – que assim se configuram por divergirem do hegemônico (logo, nunca associam-se às 'grandes percentagens'). Em relatório sobre o MMORPG

⁶⁰ Nicholas YEE, 2001.

⁶¹ MACALLUM-STUART, 2008.

⁶² Christian SCHIMIEDER, 2008.

⁶³ Debra FERREDAY e Simon LOCK, 2007.

⁶⁴ David J. PHILLIPS e Carolyn CUNNINGHAM, 2007.

Everquest, Nicholas Yee⁶⁰ assinalou que a grande maioria dos/as jogadores/as que mantêm avatares com gêneros distintos daquele com o qual se identifica o faz por razões de interpretação de personagem; somente cerca de 7% o fazem conscientemente para se experimentar enquanto o outro sexo (sendo, na maior parte, jogadoras). Esther Mccallum-Stuart⁶¹ valeu-se de uma narrativa para discorrer sobre o tema: trata-se da história de uma mulher que, jogando com um avatar masculino, flertava abertamente com jogadores identificados como masculinos. Mesmo quando essa jogadora se identificava como sendo uma mulher na “vida real”, a grande maioria dos jogadores envolvidos em seus flertes não soube como acolher um desejo de uma mulher heterossexual vindo de um corpo graficamente masculino. Tal situação construiu uma aura de incertezas em relação ao gênero ‘real’ da jogadora. Já Christian Schimieder⁶² notou que, embora sabendo o ‘verdadeiro’ gênero dos/as jogadores/as que mantêm avatares de outro gênero, seus/suas parceiros/as de jogo os/as referenciam com pronomes de gênero mistos – como ‘ele é uma boa líder’, por exemplo. Assim, apesar de não escapar à lógica heteronormativa, o *gender-bending* guarda potências para a constituição de corpos incertos, que aspiram refletir/representar o gênero e a sexualidade do/a jogador/a, podendo abrir outras possibilidades de agência no ambiente da cibercultura.⁶³

Considerações finais: gênero, sexualidade e atualizações na cibercultura

Inicialmente, as disposições da rede mundial de computadores e da cibercultura para construções plurais acerca do gênero e das sexualidades não heterossexuais podem ter se afigurado como ilimitadas – um ‘território livre’ tanto para movimentos feministas quanto para populações LGBT. Contudo, as mesmas ferramentas que sustentavam essa impressão inicial – como possibilidade de anonimato e interatividade, por exemplo – se mostraram também potencializadoras de manifestações e violências simbólicas de cunho misógino e homofóbico. Assim, a despeito de terem sido abertos espaços ao heterogêneo, até mesmo na rede mundial de computadores se constituíram e se mantêm ‘guetos’ – principalmente em relação a populações LGBT – nos quais seus/suas integrantes sabem que não serão alvo de xingamentos e que encontrarão uma série de produtos e serviços que lhes são direcionados.⁶⁴ Mais do que isso, esses ‘guetos’ da internet, por facilitarem a procura anônima de parceiros/as sexuais, mantêm tanto a invisibilidade das sexualidades não heteronormativas quanto reiteram a busca por parceiros/as que, originalmente, não frequentem os ‘meios gays’. Esse tipo de prática, então,

acabaria mantendo a visão dos locais públicos em que se encontram os públicos LGBT como marginais ou adequados apenas a algumas construções de identidades homossexuais. De acordo com Richard Miskolci:

Vista dessa forma, a internet revela sua dupla face: facilitadora de contatos e constituição de redes, mas mantenedora da imagem dominante do espaço público como sinônimo de heterossexualidade. Se ela, de um lado, permitiu o rompimento do isolamento de homens e mulheres que tendiam a imergir em crises existenciais profundas pela falta de alguém para compartilhar temores, dores e sonhos, de outro, auxiliou a manter a visão dominante de que qualquer 'meio' compartilhado por homo-orientados seria moralmente duvidoso.⁶⁵

⁶⁵ MISKOLCI, 2009b, p. 176.

É interessante notar que, embora os movimentos feministas e LGBT tenham se configurado historicamente de forma relativamente autônoma um do outro (sendo sua intersecção política um acontecimento relativamente recente), quando chegaram ao ambiente da cibercultura, questões em comum se evidenciaram. As possibilidades de se produzirem visibilidades de gênero não estereotipadas ou de sexualidades não heteronormativas se inter cruzaram em certos aspectos como, por exemplo, no confronto às concepções de uma homogenia identitária masculina heterossexual e aos sistemas binários de classificação de sexualidade e gênero, e no interesse pela constituição de experiências além-corpóreas como forma de se afastar dessas concepções e sistemas.

Os pontos de encontro entre as questões feministas e LGBT dentro do ambiente cibercultural ressoam concepções como a de Stevi Jackson,⁶⁶ que considera a heteronormatividade um processo que se reflete tanto nos sistemas de constituição de gênero como nas sexualidades. Uma vez que a heterossexualidade é considerada natural – logo, não passível de questionamento, essa normatização 'extravasa' e acaba produzindo igualmente estereótipos no âmbito das masculinidades e feminilidades. Por isso, mesmo entendendo a homofobia e a misoginia como processos distintos, pensamos que a sua ligação com a heteronormatividade é intensa, sendo muito difícil identificar em que ponto esses processos se bifurcam. Por isso, consideramos mais interessante analisar como e em que condições eles se acoplam e se potencializam.

⁶⁶ JACKSON, 2005

Cabe pontuar ainda que não compreendemos as manifestações tecnopolíticas de gênero/sexualidade discutidas ao longo do texto como em 'continuidade linear' ou como simplesmente uma 'imitação *online*' dos movimentos sociais LGBT e feministas, mas sim enquanto apresentações outras, engendradas dentro das possibilidades e agências

⁶⁷ BERGSON, 1999.

diferenciais inerentes aos ambientes ciberculturais. Se levarmos em consideração o conceito de memória de Henri Bergson,⁶⁷ nenhuma possibilidade histórica é perdida, esquecida ou superada, mas se constitui enquanto virtualidade, ou seja, potencialidade sempre presentificável, permeando e rodeando as manifestações atuais daquela memória. Assim, as apresentações e manifestações que emergem em um dado momento seriam atualizações e presentificações de uma historicidade processual, sempre em construção. Portanto, pensamos ser limitado considerar manifestações como a *Proudmoore Pride* apenas como tentativas de emular um evento já reconhecido – nesse caso, uma parada LGBT; entendemos que se trata de uma atualização, no sentido bergsoniano, da e na própria história das lutas por direitos e visibilidades não heteronormativas.

Nesse sentido, o exercício genealógico se mostra interessante, pois, longe de pretender traçar 'linearidades causais', possibilita que se enxerguem ocorrências como a *Proudmoore Pride* não como uma 'continuidade' das lutas por direitos LGBT e femininos em ambientes de cibercultura, mas sim como evento-acontecimento que se produz a partir de certas condições de possibilidades que foram se engendrando historicamente, e que permitem a eclosão de novas formas às lutas LGBT e feministas.

Referências

- AMARAL, Adriana. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- BEASLEY, Berrin; STANDLEY, Tracy Collins. "Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games." *Mass Communication & Society*, v. 5, n. 3, p. 279-293, Nov. 2002.
- BELLI, Simone; RAVENTÓS, Cristian López. "Breve historia de los videojuegos". *Athenea Digital*, Barcelona, n. 14, p. 159-179, oct. 2008.
- BERGSON, Henri. *Matéria e memória*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BRAIDOTTI, Rosi. *Cyberfeminism with a Difference*. 1996. Disponível em: <http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm>. Acesso em: 20 nov. 2013.
- BRYCE, Jo; RUTTER, Jason. "Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility." In: *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. 1. ed. Tampere: University of Tampere Press, 2002. p. 243-255.
- BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

- CASSEL, Justine; JENKINS, Henry. "Chess for girls? Feminism and Computer Games". In: CASSEL, Justine; JENKINS, Henry (Orgs.). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. 1. ed. Cambridge: MIT Press, 1998. p. 2-45.
- CASSEL, Justine; JENKINS, Henry. "From Quake Girls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games". In: KAFAL, Yasmin B.; HEETER, Carrie; DENNER, Jill; SUN, Jennifer Y. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. 1. ed. Cambridge: MIT Press, 2008. p. 5-20.
- CORNELIUSSEN, Hilde G.; RETTBERG, Jill Walker. "'Orc Professor LFG' or Researching in Azeroth". In: CORNELIUSSEN, Hilde G.; RETTBERG, Jill Walker (Orgs.). *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*. 1. ed. X. Cambridge: MIT Press, 2008. p. 1-15.
- DOWNS, Edward; SMITH, Stacy L. "Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis". *Sex Roles*, v. 62, n. 11-12, p. 721-733, jun. 2010.
- FERREDAY, Debra; LOCK, Simon. Computer Cross-Dressing: Queering the Virtual Subject. In: O'RIORDAN, Kate; PHILLIPS, David. J. (Org.). *Queer Online*. 1. ed. New York: Peter Lung Publishing, 2007. p. 155-174.
- FOUCAULT, Michel. "A Genealogia e o Poder". In: MACHADO, Roberto (Org.). *A Microfísica do Poder*. 25 ed. Rio de Janeiro: Graal, 2012. p. 94-99.
- GIBSON, William. *Neuromancer*. 4. ed. Rio de Janeiro: Aleph, 2008.
- HALL, Stuart. "A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções de nosso tempo". *Educação & Realidade*, Porto Alegre, Editora da UFRGS, v. 22, n. 2, p. 15-46, jul./dez. 1997.
- HARAWAY, Donna. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. 1. ed. New York: Routledge, 1991.
- _____. "Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial". *Cadernos Pagu*, Campinas, n. 5, p. 7-42, 1995.
- _____. *Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan_Meets_Oncomouse*. 1. ed. Londres: Routledge, 1997.
- _____. "Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX". In: SILVA, Tomaz Tadeu (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, p. 37-130.
- HERRLING, Alicia. "A Piece of the Action: Women's Quest to Become a Part of the Video Game industry". *Journal of Undergraduate Research*, La Crosse, v. IX, p. 1-8, 2006. Disponível em: <<http://www.uwlax.edu/urc/jur-online/PDF/2006/herrling.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2013.
- HOOK, Derek; HÜNNING, Simone Maria. "Genealogia, Contra Saberes e Psicologia". In: GUARESCHI, Neuza; HÜNNING,

- Simone Maria (Org.). *Foucault e a Psicologia*. 1. ed. Porto Alegre: Edipucrs, 2009. p. 103-141.
- JACKSON, Stevi. *The Social Complexity of Heteronormativity: Gender, Sexuality and Heterosexuality*. 2005. Disponível em: <<http://www.hf.ntnu.no/itk/heteronormativity-2005/Jackson.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2013.
- JACKSON, Stevi. "Why a Materialist Feminism is (still) Possible – and Necessary". *Women's Studies International Forum*, v. 24, n. 3-4, p. 283-293, 2001.
- JENKINS, Henry. "Complete Freedom of Movement": Video Game as Gendered Play Places. In: CASSEL, Justine; JENKINS, Henry (Org.). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. 1. ed. Cambridge: MIT Press, 1998. p. 262-296.
- KAFAL, Yasmin B.; HEETER, Carrie; DENNER, Jill; SUN, Jennifer Y. "Pink, Purple, Casual or Mainstream Games: Moving Beyond Gender Divide." In: KAFAL, Yasmin B.; HEETER, Carrie; DENNER, Jill; SUN, Jennifer Y. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. 1. Cambridge: MIT Press, 2008. p. xi-xxv.
- LEMONS, André. *Olhares sobre a Cibercultura*. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- LOURO, Guacira Lopes. "Teoria Queer: uma política pós-identitária para a Educação". *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, v. 9, n. 2, p. 541-553, 2001.
- MACALLUM-STUART, Esther. "Real Boys Carry Girly Epics: Normalising Gender Biding in Online Games." *Eludamos Journal for Computer Game Culture*, Cambridge, v. 2, n. 1, p. 27-40, 2008.
- MENDES, Cláudio Lúcio. *Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação*. 1. ed. Campinas: Papirus, 2006.
- MISKOLCI, Richard. "A Teoria Queer e a Sociologia: o desafio de uma analítica da normalização". *Sociologias*, v. 11, n. 21, p. 150-182, jan./jun. 2009a.
- _____. "O armário ampliado: notas sobre a sociabilidade homoerótica na era da internet". *Revista Gênero*, v. 9, n. 2, p. 171-190, set. 2009b.
- MORTENSEN, Toril Elvira. "WoW is the new MUD: Social Gaming form Text to Video." *Games and Culture*, v. 1, n. 4, p. 397-413, out. 2006.
- MORTON, Donald. "Birth of the Cyberqueer." *PMLA*, v. 110, n. 3, p. 369-381, 1995.
- NARDI, Henrique Caetano; TITONI, Jaqueline; GIANECHINNI, Letícia; RAMMINGER, Tatiana. "Fragmentos de uma genealogia do trabalho em saúde: a genealogia como ferramenta de pesquisa". *Cadernos de Saúde Pública*, v. 21, n. 4, p. 1045-1054, 2005.
- O'RIORDAN, Kate. "Queer Theories and Cybersubjects: Intersecting Figures." In: O'RIORDAN, Kate; PHILLIPS, David. J. (Org.).

- Queer Online*. 1. ed. Nova York: Peter Lung Publishing, 2007. p. 13-30.
- PHILLIPS, David J., CUNNINGHAM, Carolyn. "Queering Surveillance Research." In: O'RIORDAN, Kate; PHILLIPS, David. J. (Org.). *Queer Online*. 1. ed. Nova York: Peter Lung Publishing, 2007. p. 31-44.
- PIANO, Doreen. "Congregating Women: Reading 3rd Wave Feminist Practices in Subcultural Production." *Rhizomes*, v. 4, 2002. Disponível em: <<http://www.rhizomes.net/issue4/piano.html>>. Acesso em: 20 nov. 2013.
- PLANT, Sadie. *A Mulher Digital*. 1. ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 1997.
- RAY, Sheri Graener. *Gender inclusive game design. Expanding the market*. 1. ed. Hingham: Charles River Media, 2004.
- ROSENBERG, Jessica; GAROFALO, Gitana. "Riot Grrrl: Revolutions from Within." *Signs: Feminism and Youth Cultures*, v. 23, n. 3, p. 809-841, 2008.
- RUBIN, Gayle. "Thinking Sex: Notes for a Radical Theory of the Politics of Sexuality." In: ABELOVE, Henry; BARALE, Michèle; HALPERIN, David. (Org.). *The Lesbian and Gay Studies Reader*. 1. ed. Nova York: Routledge, 1993. p. 143-178.
- SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2003.
- SCHMIEDER, Christian. "World of Maskcraft vvs. World of Queercraft? Communication, Sex and Gender in the Online Role-playing game World of Warcraft." *Journal of Games and Virtual Worlds*, v. 1, n. 1, p. 5-21, nov. 2008.
- SHAWN, Adrienne. "Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video." *Games and Culture*, v. 4, n. 3, p. 228-253, 2009.
- STEIKUHLER, Constance. "The Mangle of Play." *Games and Culture*, v. 1, n. 3. p. 199-213, 2006.
- SUNDÉN, Jenny. "What If Frankstein('s Monster) Was a Girl? Reproduction and Subjection on the Digital Age." In: SMELLIK, Aneke; LYKKE, Nina (Org.). *Bits of Science: Feminism and the Intersections of Media, Bioscience and Technology*. 1. ed. Londres e Seattle: University of Washington Press, 2008. p. 147-163.
- TRINDADE, Ronaldo. "O Mito da Multidão: Uma Breve História da Parada Gay de São Paulo". *Revista Gênero*, Niterói, v. 11, n. 2, p. 73-97, set. 2011.
- VASCONCELLOS, Maria José Esteves de. *Pensamento sistêmico: o novo paradigma da ciência*. 7. ed. Campinas: Papirus, 2003.
- WAKEFORD, Nina. "Cyberqueer." In: MUNT, Sally; MEDHURST, Andy (Org.). *The Lesbian and Gay Studies Reader: A Critical Introduction*. 1. ed. Londres: Cassel, 1998. p. 20-38.

WILDING, Faith. *Where's Feminism in Cyberfeminism?* 1998.
Disponível em: <http://www.ktpress.co.uk/pdf/vol2_npara_6_13_Wilding.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2013.
YEE, Nicholas. *The Narration Scrolls: A Study of EverQuest*. 2001.
Disponível em: <<http://www.nickyee.com/eqt/report.html>>.
Acesso: 20 nov. 2013.

[Recebido em 7 de novembro de 2012,
reapresentado em 18 de dezembro de 2013
e aprovado em fevereiro de 2014]

Conditions and Possibilities of a Gender/Sexuality Technopolitics

Abstract: *In this article, we present a genealogical analysis about the shaping of movements which propose to think about cyberculture as a political tool to find spaces for non-misogynists and non-heteronormative ways of living; we call this context gender / sexuality technopolitics. Focusing mainly on digital gaming, and seeking to understand the conditions that made possible the emergence of a LGBT pride parade in one of those, we discuss the Cyberpunk, Cyberfeminist, Girl Games and Cyberqueer movements, reflecting about the contingent power of cybercultural environments, and its differential statute in the gender / sexuality construction and experience.*

Key Words: *Genealogy; Technopolitics; Gender; Sexuality; Digital Games.*