

GÊNERO EM JOGO: A PERFORMATIVIDADE DO GENDER SWAPPING NO ESPAÇO VIRTUAL

DEBS SIEBURGER CARVALHO¹; DAVI FREDERICO DO AMARAL DENARDI²

¹Universidade Federal de Pelotas – dbndy3@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – davi.denardi@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O termo gender swapping, também conhecido como gender bending ou genderswap, refere-se à prática de criar ou utilizar avatares cujo gênero difere daquele socialmente atribuído ao jogador no mundo físico (BRUCKMAN, 1996). Longe de se restringir a uma mera escolha estética ou estratégica nos jogos digitais, essa prática configura uma forma significativa de exploração identitária. Ela permite que os usuários experimentem modos alternativos de expressão de gênero e vivenciem subjetividades diversas, motivados por curiosidade, ludicidade ou busca por segurança, revelando o caráter dos ambientes virtuais como espaços privilegiados de experimentação social e pessoal.

Este fenômeno adquire relevância teórica quando analisado à luz da performatividade de gênero e dos estudos queer. Com base em autores como Butler (1990), Ruberg (2019), Shaw (2014) e Turkle (1995), parte-se do pressuposto de que o gênero não é uma essência, mas uma construção reiterada através de atos sociais. Nesse contexto, o avatar emerge como um potente meio de atuação performativa. Em ambientes como MMOs ou plataformas sociais imersivas (ex: VRChat), o avatar funciona como um “corpo digital”, oferecendo ao jogador a possibilidade de explorar e habitar performances de gênero dissociadas de sua identidade no mundo físico.

Assim, esta pesquisa busca compreender como essa experimentação identitária se manifesta, investigar suas motivações e implicações subjetivas, e analisar como ela é percebida e negociada dentro da comunidade gamer.

2. METODOLOGIA

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa (PRODANOV; FREITAS, 2013), apropriada para investigar fenômenos subjetivos e simbólicos inerentes aos ambientes digitais. Foram empregados três procedimentos metodológicos complementares: análise de conteúdo de comunidades virtuais, auto-etnografia exploratória e entrevistas semiestruturadas online.

A análise de conteúdo (BARDIN, 2011) foi conduzida em fóruns e comunidades virtuais como Reddit (r/MMORPG, r/asktransgender) com o objetivo de mapear discursos, narrativas, afetos e conflitos associados ao gender swapping. A pesquisadora observou publicações e interações, coletando dados por meio de capturas de tela, com base em palavras-chave recorrentes (identidade, trans, liberdade, falsidade, expressão), que posteriormente fundamentaram a construção de categorias analíticas.

A auto-etnografia exploratória (ELLIS; ADAMS; BOCHNER, 2011) consistiu na reflexão sistemática da pesquisadora sobre suas próprias experiências em jogos digitais, como Habbo Hotel (Sulake, 2006) e IMVU (IMVU, Inc., 2004). Este método visou compreender a vivência subjetiva do gender swapping em primeira

pessoa, articulando essas percepções com os dados coletados junto à comunidade.

Por fim, entrevistas semiestruturadas online (PRODANOV; FREITAS, 2013) foram realizadas com 30 jogadores de diferentes identidades de gênero (cisgênero: 26; não-binário: 2; gênero fluido: 3), com a intenção de ampliar e aprofundar o espectro de informações sobre a prática. O material coletado foi transcrito, codificado e organizado em planilhas, permitindo a aplicação da análise temática (BRAUN; CLARKE, 2006) para identificação de padrões, recorrências e divergências nos relatos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados da análise de conteúdo indicam que aproximadamente 60% dos relatos vinculam o uso de avatares de gênero divergente a processos de descoberta identitária transgênera, conforme ilustrado na fala do participante A: “RP [*roleplay*] como homens me fez perceber que era um cara”. Esse achado dialoga diretamente com Turkle (1995), que compreende os ambientes virtuais como “laboratórios de identidade”. Em contraste, cerca de 15% dos casos observados reproduzem estereótipos de gênero hegemônicos, como a criação de avatares femininos hipererotizados, confirmando a leitura de Butler (1990) sobre a performatividade como uma repetição que pode tanto subverter quanto reforçar normas.

Entre as plataformas mais citadas estão VRChat (25%), IMVU (20%) e MMORPGs em geral (18%). No VRChat, em particular, participantes relataram experiências associadas ao fenômeno comunitário conhecido como ‘*egg crack*’ (WILSON, 2022), uma metáfora para o momento de reconhecimento da própria identidade transgênera, frequentemente catalisado pela experiência de se ver e interagir através de um avatar.

As comunidades analisadas apresentaram reações ambíguas: 40% dos relatos indicam aceitação e apoio, enquanto 30% descrevem hostilidade manifesta através de acusações de “falsidade” e insultos. Essa disputa pela autenticidade evidencia que a prática do gender swapping não é neutra, mas profundamente atravessada por tensões políticas e afetivas.

As entrevistas, analisadas através da análise temática, mostraram que, dos 30 respondentes, 24 (77%) já praticaram gender swapping. Desses, 8 (33% dos que praticaram) afirmaram que a experiência os levou a repensar questões de gênero e sexualidade. O espectro de motivações variou entre curiosidade, exploração lúdica e busca por proteção contra assédio, o que corrobora a tese de Ruberg (2019) ao destacar os jogos como espaços de resistência e expressão queer.

Identificou-se que o uso de avatares de gênero divergente constitui uma prática de significados subjetivos, afetivos e políticos. Mais do que uma escolha superficial, configura um ato de experimentação identitária que permite a subversão de normas hegemônicas e a exploração de possibilidades de existência muitas vezes inacessíveis no mundo físico.

Quanto às manifestações dessa experimentação, os dados mostram que os jogadores utilizam avatares como corpos digitais para habitar performances de gênero distintas, vivenciando uma performatividade que tanto pode confirmar estereótipos quanto abrir caminhos para descobertas pessoais profundas.

No que tange às motivações, a análise evidenciou um leque que vai da curiosidade e proteção até uma exploração consciente de identidades alternativas. Para uma parcela significativa, a prática esteve intrinsecamente

ligada a processos de autoconhecimento e questionamento, reforçando o potencial libertador e reflexivo dos jogos.

Sobre a percepção da comunidade, os resultados revelam um cenário ambivalente, dividido entre aceitação e hostilidade. Essa tensão demonstra que os jogos online funcionam como arenas sociais onde as normas de gênero são constantemente performadas, contestadas e reforçadas.

4. CONCLUSÕES

Os resultados dessa pesquisa corroboram a premissa central de que a prática do *gender swapping* transcende a esfera do lúdico e do estratégico, configurando-se como um ato performativo de grande relevância para os estudos de gênero e tecnologia. Ao utilizar o avatar como “um corpo digital” (BRUCKMAN, 1996), os jogadores engajam-se em uma repetição estilizada de atos (BUTLER, 1999), que pode tanto reiterar normas de gênero hegemônicas quanto abrir fendas para sua subversão e para exploração de identidade não-binárias e transgêneras. Este estudo demonstra que os ambientes virtuais, especialmente jogos online e plataformas sociais imersivas, funcionam efetivamente como laboratórios de identidade (TURKLE, 1995), onde a experimentação segura e temporária pode catalisar processos profundos de autoconhecimento e transição identitária, como exemplificado pelo chamado ‘egg crack’.

Portanto, a principal contribuição deste trabalho é oferecer uma leitura crítica que reconhece os jogos digitais não como meros produtos de entretenimento, mas como espaços vitais de sociabilidade, subjetivação e resistência. Eles se revelam tecnologias fundamentais para a compreensão das transformações contemporâneas da identidade, capazes de expor as tensões, possibilidades e limites da experiência queer na cultura digital.

Por fim, é importante destacar que este estudo também abre caminho para futuras pesquisas. Uma delas consiste na adoção de uma abordagem interseccional mais robusta, capaz de considerar fatores como raça, classe e corporalidade influenciam a prática do *gender swapping* e a percepção de autenticidade no espaço virtual. Outra possibilidade é a análise das mecânicas específicas de customização e interação em jogos, investigando de que maneira os recursos técnicos, como opções de criação de avatar, sistema de interação social e escolha de pronomes, podem ampliar ou restringir a liberdade expressiva dos jogadores. Soma-se a isso a incorporação de dados multimodais, que incluam não apenas relatos textuais, mas imagens de avatares, registros audiovisuais e interações *in-game*, possibilitando observar a performatividade de gênero em suas dimensões virtuais e corporais. Essas direções de investigação, ao aprofundar e expandir os resultados aqui apresentados, podem consolidar uma compreensão mais ampla e crítica das intersecções entre jogos digitais, performatividade e identidade, revelando sua dimensão discursiva, cultural, material e política.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BRAUN, V.; CLARKE, V. **Using thematic analysis in psychology**. *Qualitative Research in Psychology*, v. 3, n. 2, p. 77-101, 2006.

BRUCKMAN, Amy S. Gender swapping on the Internet. **High noon on the electronic frontier: Conceptual issues in cyberspace**, p. 317, 1996.

BUTLER, J. **Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity**. New York: Routledge, 1990.

ELLIS, Carolyn; ADAMS, Tony E.; BOCHNER, Arthur P. Autoethnography: an overview. **Historical social research/Historische sozialforschung**, p. 273-290, 2011.

Habbo Hotel [*Vídeo Game*]. (2006). Sulake.

IMVU [*Vídeo Game*]. (2004). IMVU, Inc.

PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico-2ª Edição**. Editora Feevale, 2013.

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

TURKLE, S. **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**. New York: Simon & Schuster, 1995.

WILSON, Alex. **Cracking Health Communication's Egg: Transgender Health Communication**. [S.l.]: Faculty of California State University, Chico, Master of Arts in Communication Studies, Spring 2022. Trabalho acadêmico.

CONSALVO, M. **Cheating: Gaining Advantage in Videogames**. Cambridge: MIT Press, 2007.

HUANG, Y.; LIU, T.; CHEN, Y. Gender swapping in MMORPGs in China: In-game performance and performativity. **Journal of Gaming and Virtual Worlds**, [s.l.], v.15, n.1, p.5–24, 2023.

KAUR-GILL, Satveer; DUTTA, Mohan J. Digital ethnography. **The international encyclopedia of communication research methods**, v. 10, n. 1, p. 1-10, 2017.