

## SEXUALIDADE E FAMÍLIA: DIREITOS E EXPERIÊNCIAS DA PERSONALIDADE EM *STRIKING VIPERS (BLACK MIRROR)*

Juliana Luiza Mazaro<sup>1</sup>  
Valéria Silva Galdino Cardin<sup>2</sup>

MAZARO, J. L.; CARDIN, V. S. G. Sexualidade e família: direitos e experiências da personalidade em *Striking Vipers (black mirror)*. **Revista de Ciências Jurídicas e Sociais da UNIPAR**. Umuarama. v. 25 , n. 2, p. 133-151, jul./dez. 2022.

**RESUMO:** Os avanços tecnológicos em conjunto com a rede mundial de computadores trouxeram inúmeras mudanças para a vida das pessoas, proporcionando-lhes novas experiências e formas de desenvolver sua personalidade. Este trabalho tem como objetivo discutir algumas mudanças no comportamento dos indivíduos sob a perspectiva do seu direito personalíssimo à sexualidade e nas relações familiares. Para isso, utilizou-se o episódio *Striking Vipers*, da série *Black Mirror*, no qual dois amigos se envolvem em um relacionamento extraconjugal por meio de avatares de um jogo de realidade virtual. Nas confluências feitas entre o seriado e o direito, foi observado que certos valores e signos sexuais dos personagens foram (re)construídos como a identidade de gênero e a orientação sexual, bem como a infidelidade de uma personagem (Danny), levando a novas configurações em seu relacionamento conjugal, relativizando a monogamia e o papel da amante (Karl/Roxette). O trabalho foi feito com a análise do episódio citado e por meio de uma pesquisa teórica em obras científicas.

**PALAVRAS-CHAVES:** Direito de família; Direitos da personalidade; Monogamia; Sexualidade; Tecnologia.

## SEXUALITY AND FAMILY: PERSONALITY RIGHTS AND EXPERIENCES IN *STRIKING VIPERS (BLACK MIRROR)*

**ABSTRACT:** Technological advances in conjunction with the world wide web have brought countless changes to people's lives, providing them with new experiences and ways to develop their personality. This paper aims to discuss some changes in the behavior of individuals from the perspective of their very personal right to sexuality and family relationships. For that, we used the episode *Striking Vipers*, from the *Black Mirror* series, in which two friends get involved in an extramarital relationship through avatars of a virtual reality game. In the confluences made between the series and the law, it was observed that certain values and sexual signs of the characters were (re) constructed as gender identity and sexual orientation, as well as the infidelity of a character (Danny), leading to new configurations in their marital relationship, relativizing monogamy and the role of the lover (Karl / Roxette). The work was done with the analysis of the aforementioned episode and through a theoretical research in scientific works.

**KEYWORDS:** Family law; Personality rights; Monogamy; Sexuality; Technology.

---

DOI: [10.25110/rcjs.v25i2.20229073](https://doi.org/10.25110/rcjs.v25i2.20229073)

<sup>1</sup>Doutoranda em Direito pelo Universidade Cesumar (UNICESUMAR). Bolsista parcial PROSUP/CAPES pelo Programa de Pós-Graduação stricto sensu em Ciências Jurídicas da Universidade Cesumar (UNICESUMAR).

E-mail: [ju.mazaro@gmail.com](mailto:ju.mazaro@gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9768-6509>

<sup>2</sup>Pós-Doutora em Direito pela Universidade de Lisboa. E-mail: [valeria@galdino.adv.br](mailto:valeria@galdino.adv.br)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9183-0672>

## SEXUALIDAD Y FAMILIA: DERECHOS Y PERSONALIDAD EXPERIENCIAS EN STRIKING VIPERS (BLACK MIRROR)

**RESUMEN:** Los avances tecnológicos en conjunto con la world wide web han traído innumerables cambios en la vida de las personas, brindándoles nuevas experiencias y formas de desarrollar su personalidad. Este trabajo tiene como objetivo discutir algunos cambios en el comportamiento de los individuos en la perspectiva de su derecho muy personal a la sexualidad y las relaciones familiares. Para ello se utilizó el episodio Striking Vipers, de la serie Black Mirror, en el que dos amigos se involucran en una relación extramatrimonial a través de avatares de un juego de realidad virtual. En las confluencias realizadas entre la serie y la ley, se observó que se (re)construyeron ciertos valores y signos sexuales de los personajes como la identidad de género y la orientación sexual, así como la infidelidad de un personaje (Danny), dando lugar a nuevas configuraciones en su relación conyugal, relativizando la monogamia y el papel de la amante (Karl/Roxette). El trabajo se realizó con el análisis del episodio citado y a través de una investigación teórica en trabajos científicos.

**PALABRAS CLAVE:** Derecho de familia; Derechos de la personalidad; Monogamia; Sexualidad; Tecnología.

---

### 1. INTRODUÇÃO

A tecnologia, as mídias sociais, jogos *online*, as simulações de realidade e os dispositivos vestíveis têm se infiltrado no cotidiano das pessoas e sociedades, não só como um meio de entretenimento, mas como parte do seu dia-a-dia de trabalho, relacionamentos e novas experiências.

Os recursos tecnológicos atuais se apresentam muito instigantes para algumas vivências individuais, sendo uma delas a sexualidade. Valores e padrões sociais há muito tempo consolidados têm sido (re)discutidos em redes sociais, ambientes de realidade virtual e aplicativos de relacionamento. Pessoas que antes mantinha certos desejos e aspectos sexuais escondidos da sociedade, por medo do preconceito, têm utilizado *smartphones*, *notebooks*, *tablets* e diversos dispositivos eletrônicos como ferramentas para vivê-los.

Sendo a sexualidade essencial na formação da personalidade do sujeito, que contribui para a maneira com que o indivíduo se relaciona com o restante da sociedade, a tecnologia tem se mostrado importante para a quebra de paradigmas e para a realização enquanto ser humano.

As relações familiares também têm sofrido, positiva e negativamente essa influência virtual. Relações afetivas que se iniciam, mantêm-se e se findam pela rede mundial de computadores são bastante comuns hoje, redefinindo conceitos, direitos e deveres entre os companheiros, cônjuges e filhos.

Diante desta realidade, vários filmes, séries, peças de teatros, entre outros, valem-se de narrativas ficcionais (às vezes, nem tanto fantasiosas quanto se imagina) acerca da invasão tecnológica nas vidas humanas, envolvendo o espectador na trama. Famoso exemplo encontra-se na série *Black Mirror*, produzida e transmitida na plataforma Netflix.

Esta pesquisa traz para o debate do direito da personalidade a sexualidade e alguns aspectos do direito de família, por meio do episódio *Striking Vipers* daquela série. Analisando o episódio, será possível discutir sobre como a tecnologia (re)constrói signos tradicionais, como a identidade de gênero e a orientação sexual do indivíduo dentro do ciberespaço e da cibercultura. Além disso, delinea a questão da infidelidade virtual e a possibilidade do casal dialogar e redefinir deveres conjugais, como a monogamia.

Pelo método teórico realizou-se uma discussão sobre o direito personalíssimo à sexualidade e o direito de família, utilizando obras científicas e legislação para fundamentá-las, buscando demonstrar que o direito também precisa evoluir para continuar atendendo às necessidades de proteção da pessoa. Para dar maior concretude à análise, a pesquisa baseia-se na narrativa ficcional presente no episódio *Striking Vipers* da série *Black Mirror*, o que exigiu não só assistir a esse episódio, mas também às entrevistas dos produtores e do seu autor.

## **2. DO EPISÓDIO *STRIKING VIPERS*: A SÉRIE *BLACK MIRROR*, OS ATORES E A SINOPSE**

A tecnologia está entranhada no dia-a-dia da maioria das pessoas e das sociedades ocidentais e orientais, ao mesmo tempo, o gosto por seriados aumentaram e entraram na rotina de entretenimento das pessoas. Unindo ambas produtoras deste tipo de conteúdo tem trazido ao público muitas séries que além de divertir, também, fazem o indivíduo refletir sobre essas mudanças socioculturais.

Não fugindo da tendência de explorar realisticamente a invasão tecnológica, a Netflix<sup>3</sup> tem em seu acervo diversos títulos de filmes e séries que retratam o progresso das tecnologias no mundo. Em 2015, comprou os direitos do seriado *Black Mirror*, que na descrição encontrada no próprio canal de *streaming*<sup>4</sup> se trata de uma “série antológica de ficção científica” que “explora um futuro próximo onde a natureza humana e a tecnologia de ponta entram em um perigoso conflito” (BLACK MIRROR, 2011, s.p.).

Criada por Charlie Brooker – que também é um dos principais roteiristas –, a série foi ao ar a primeira vez em 2011, na emissora britânica *Channel 4*. Atualmente, a série possui cinco temporadas,

---

<sup>3</sup> Netflix é uma empresa que oferece “um serviço de transmissão online que oferece uma ampla variedade de séries, filmes e documentários premiados em milhares de aparelhos conectados à internet”. O usuário poderá contratar o serviço de *streaming*, pagando mensalmente um valor fixo que lhe dará acesso ilimitado a todo o encarte de títulos que possui, que pode ser acessado de qualquer dispositivo eletrônico com acesso à rede mundial de computadores (NETFLIX, 2020, s.p.).

<sup>4</sup> Para compreensão do conceito verificar em COUTINHO, Mariana. **Saiba mais sobre streaming, a tecnologia que se popularizou na web 2.0**. 2013. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/05/conheca-o-streaming-tecnologia-que-se-popularizou-na-web.html>. Acesso em: 07 nov. 2020.

cada uma com um número diferente de episódios, com histórias autônomas e personagens diferentes, com variação de duração de 41 a 89 minutos (CIRUCCI; VACKER, 2018; BLACK MIRROR, 2011).

Ela tem sido bastante aclamada pela crítica especializada e pelos espectadores, sendo classificada como antológica. Para André Lemos (2018) o seriado se preocupa em discutir de forma pessimista e, até mesmo, patológica a relação entre o ser humano e a sociedade com a tecnologia, trazendo em cada episódio uma interação diferente entre pessoa e máquina ou pessoa e redes sociais ou pessoa e internet, tentando imaginar o futuro e as consequências dessas conjunções.

As reflexões quanto a alguns aspectos da vida humana atrelado à alta tecnologia permeia todos os episódios, enfatizando como certos valores e conceitos que poderiam ser considerados consolidados podem ser alterados pela cibercultura e com novos contornos, que levam a situações jurídicas não reconhecidas pelo ordenamento, sendo necessário reavaliar o direito, para que este continue tutelando a pessoa e seus bens mais precisos, os direitos da personalidade, por exemplo, a sexualidade humana, como no caso do episódio que será discutido a seguir.

O primeiro episódio da quinta temporada, chamado de *Striking Vipers*, aborda de forma incisiva que valores tidos como corretos, principalmente os cis-hetero-normativos, podem ser esquecidos ou remodelados pelo uso da tecnologia. Os protagonistas Danny Parker e Karl Houghton, amigos há muitos anos, que vivem relacionamentos reais no padrão heteronormativo, se veem envolvidos erótico-afetivamente em um jogo de luta, experimentando de forma diferente sua sexualidade por meio de seus avatares *Lance* e *Roxette* (STRAKING VIPERS, 2019).

A sinopse encontrada no site da Netflix, é muito simples, e tem o condão de instigar o espectador para que acesse e descubra a trama, “A versão em realidade virtual de seu videogame preferido reaproxima dois amigos de faculdade, e as sessões noite adentro levam a uma descoberta surpreendente” (STRIKING VIPERS, 2019, s.p.).

No episódio *Striking Vipers*, a realidade virtual do videogame preferido de dois amigos reaproxima-os, mas o resultado transborda o que se esperava de uma maior afinidade. Os dois amigos, Danny e Karl, são amigos há bastante tempo, sendo que o primeiro tem uma namorada, Theo, enquanto o segundo é solteiro. A primeira cena é de Danny e Theo em um bar, onde fingem não se conhecer e terminam tendo relações sexuais. Já em casa, Danny encontra o amigo Karl, que estava jogando *Striking Vipers*, um jogo de videogame de luta, que ambos têm como passatempo. Danny, então, senta no sofá e se insere como segundo *player*<sup>5</sup> escolhendo como avatar o lutador *Lance*, enquanto Karl opta por uma lutadora, *Roxette*. Os colegas seguem jogando até uma “quebra de tempo” (*flashforward*), quando, onze anos depois, Danny, já casado com Theo e pai de um menino de 5 anos,

---

<sup>5</sup> Jogador (tradução livre).

está comemorando seu aniversário com um churrasco em sua casa. Nesse evento, Karl – com quem não tinha contato há alguns anos – aparece, dando-lhe de presente a mais recente versão do jogo de suas juventudes, *Striking Vipers X*, muito mais tecnológico, já que vem com um dispositivo usável que permite ao usuário a imersão sensorial no ambiente virtual do jogo (STRIKING VIPERS, 2019).

Com o casamento deteriorando, no qual as relações sexuais de Danny estavam condicionadas ao período de ovulação da esposa, em virtude das tentativas de gravidez, Danny convida Karl para uma partida no novo *Striking Vipers X*. Para isso, ambos inserem um chip em um controle de videogame e um dispositivo (um disco) na região fronto-temporal da cabeça. Assim, conectaram-se em uma realidade virtual, onde os movimentos dos avatares de lutas eram controlados por suas conexões neurais e, por isso, conseguiam ter seus cinco sentidos estimulados fisicamente. Nessa nova versão, Danny, novamente, escolhe *Lance* e Karl, *Roxette*. A luta se inicia até que, em um combate corpo-a-corpo no chão, *Roxette* acaba vencendo e ficando por cima de *Lance*, momento em que ocorre um beijo entre os lutadores que, abalados, saem imediatamente do jogo (STRIKING VIPERS, 2019).

A partir daí, vários encontros acontecem entre os dois amigos no ambiente virtual de *Striking Vipers X*, sempre terminando em relações sexuais entre os personagens *Lance* e *Roxette*. Esse novo relacionamento leva Danny a refletir sobre seu casamento, que cada vez mais se desgasta, fazendo com que seu libido por Theo diminua, que não só percebe, mas também o acusa de infidelidade. Diante disto, Danny acaba trancando o jogo em um armário e se distanciando, novamente, de Karl (STRIKING VIPERS, 2019).

Esse momento de retorno de uma consciência moral de Danny, é explicado pela jornalista, especializada em cultura popular, Fiona Sturges (2019) quando ela destaca que a sua apatia, seus olhares parados e vazios demonstram que o mesmo passava por dúvidas existenciais, uma vez que a heterossexualidade que vivia com sua esposa na realidade estavam sendo confrontados pelos seus relacionamentos com Karl e pela sua traição em si, no ciberespaço.

O que se percebe pela explicação de Sturges (2019), é que Danny tem seus valores e padrões referentes à sexualidade abalados. Afinal, enquanto na realidade tem uma família dentro dos paradigmas cisnormativos – sexo macho, com identidade de gênero masculina e heterossexual –, no ambiente virtual do jogo tem um relacionamento com o avatar feminino de um amigo, que na realidade é um homem. Confuso? Bastante. Mas não se pode esquecer, que além de todo o contexto dessa relação fazê-lo refletir sobre sua sexualidade, ainda, existem as questões familiares da infidelidade, o que leva o personagem a aumentar seus dilemas, fazendo com que fuja da relação de *Lance* e *Roxette* e da amizade com Karl.

Voltando à sinopse, pois mais alguns pontos são importantes para as discussões seguintes desta pesquisa, quanto ao direito personalíssimo à sexualidade e alguns pontos do direito de família.

O aniversário seguinte de Danny se torna um momento de grande tensão entre os protagonistas, uma vez que Karl impõe o assunto do relacionamento ao amigo, pedindo que retomassem os encontros virtuais, uma vez que teria buscado a satisfação sexual com outras pessoas/avatars e não teria conseguido atingi-la, a não ser com *Lance* (STRIKING VIPERS, 2019).

Após o fatídico jantar, os personagens resolvem se encontrar no jogo e, mais uma vez, leva ambos a terem relações sexuais que acaba quando *Roxette* diz “Eu amo isso”, assustando *Lance* (Danny) que interrompe o ato. Depois dessa fala, os amigos marcam um encontro e decidem se beijar, para descobrirem se a conexão virtual também ocorre no mundo real. Contudo, depois do beijo, ambos concluem não sentir qualquer atração física um pelo outro. Com essa confirmação, Danny insiste que eles devem acabar com o relacionamento de seus lutadores, enquanto Karl apela para continuarem. A discussão acaba levando a um confronto físico e, durante a briga, uma viatura policial chega e encaminha os dois amigos/amantes para delegacia (STRIKING VIPERS, 2019).

Theo acaba tendo que buscar o marido na delegacia e, no caminho de volta para casa, ela o obriga a lhe contar a verdade; ele o faz e seguem em silêncio. O final do episódio mostra que o casal acabou fazendo um acordo para manutenção de seu casamento: uma vez por ano, Danny pode jogar *Striking Vipers X* com Karl, tendo relações sexuais entre si por meio dos seus avatares *Lance* e *Roxette*, enquanto Theo, nesse mesmo dia, poderia sair para bares e festas, encontrar-se com um estranho. Nesse ponto, o seriado deixa um hiato sobre as possibilidades, pois não fica claro se ela teria encontros sexuais casuais ou se seu amante seria um caso extraconjugal permanente (STRIKING VIPERS, 2019).

Essa contextualização do seriado *Black Mirror*, bem como a apresentação pormenorizada de um de seus episódios, *Striking Vipers*, possibilita diversas discussões e reflexões dentro do direito da personalidade da sexualidade humana e do direito de família, como a fidelidade e o poliamor, quanto ao seu reconhecimento e tutela em um ambiente virtual, onde novas experiências precisam ser protegidas. É disso de que se passa a tratar.

### **3. DO DIREITO DA PERSONALIDADE À SEXUALIDADE: TECNOLOGIA E NOVAS EXPERIÊNCIAS EM *VIPER STRIKING***

O ser humano possui entre seus bens jurídicos e existenciais aqueles que lhe são intrínsecos, próprios de sua essência e responsáveis para que a pessoa atinja toda sua potencialidade. Tais bens integram os direitos da personalidade, os quais precisam ser devidamente tutelados pelo Estado, de modo a se resguardar a personalidade humana em face de toda forma de violação.

Na percepção puramente jurídica, a personalidade garante que o sujeito tenha direitos e deveres. Essa perspectiva é a encontrada no art. 2º e em todo o Capítulo II do Código Civil, pois se

prevê a tutela desde o nascimento com vida da pessoa, sem contudo, ignorar que o nascituro tenha alguns de seus direitos protegidos.

No entanto, é importante que a personalidade humana seja vista sob uma ótica muito mais abrangente do que um simples meio de resguardar direitos e obrigações à pessoa. Afinal, o conceito civilista volta-se à tutela de um ser humano, como se objeto jurídico fosse, quando, na verdade, deve tratá-lo como o fim de todo direito (MAZARO, 2018).

A personalidade humana é complexa, uma vez que traduz o desejo da pessoa em devolver seus potenciais, em um processo contínuo de evolução de seus atributos biológicos, sociais e psíquicos, os quais, em conjunto, tornam sua relação com o mundo única. Ou seja, cada pessoa tem uma experiência individual e diferente das demais (JUNG, 1981; BOSSOLI, 2014).

Assim, é possível perceber que a personalidade é algo que vai se construindo da forma com que o sujeito se relaciona com si e com o mundo. Nesse sentido, Paulo Figueiredo (2011, p. 44) explica que “algo que possa ser chamado de “personalidade” é problemático, uma vez que a preservação desta unicidade no contexto de tantas similaridades entre pessoas acontece somente na relação constante com outras pessoas e com nós mesmos”.

A evolução tecnológica e as novas formas de interação das pessoas em ambiente virtuais têm mudado as formas como ela se relaciona consigo e com a comunidade, alterando paradigmas e, por que não reconhecer, que também influenciam na formação da sua personalidade. Por isso, o direito não pode restar omissivo; precisa se transformar para continuar a proteger o ser humano (KAUFFMAN; SOARES, 2018).

Assim como outros seriados ou filmes de ficção científica, a série *Black Mirror* acaba propiciando uma análise sobre como as relações sociais estão sendo influenciadas pela tecnologia, observando como costumes e hábitos estão se modificando e o quanto ainda podem mudar. Ver por meio das lentes cinematográficas como pode ser o futuro, inclusive, pode interferir na formação da personalidade humana (CORREO, 2014).

No episódio que tem sido discutido, as mudanças comportamentais sentidas por Danny e Karl, devido a seus novos comportamentos sociais, dentro do jogo de simulação, influenciaram sua autoconsciência, como se enxergavam. Isso pode ser percebido pelos momentos em que o primeiro para suas atividades e fica olhando para o nada, o que leva a pensar que está fazendo reflexões (STURGES, 2019).

Para Sheila Ferreira Miranda (2011), em uma análise de Jürgen Habermas, a autoconsciência se constrói, também, pela sociabilidade da pessoa seria construída pela sua participação ativa na sociedade, quando compartilha costumes, símbolos sociais com os outros indivíduos. E, a partir desta convivência, vem a compreensão e reflexão de si, sua individualização em relação com o coletivo.

Ao se depararem com os dilemas que seu relacionamento virtual traz para realidade, em especial no que diz respeito às questões de suas sexualidades, os dois protagonistas precisam rever conceitos e padrões sobre sua orientação sexual e identidade de gênero. E, somente se tornaram felizes quando, passando pelo processo de individuação, permitiram se autorrealizar, bem como satisfizer os desejos, ainda que virtualmente (FADIMAN; FRAGER, 1986).

Essas breves considerações acerca da formação da personalidade e da individuação da pessoa foram importantes para compreender a sexualidade humana como parte essencial na formação do ser, algo que lhe é inerente e, devido a isso, necessita da tutela do direito, daqueles que protegem os bens mais importantes do sujeito, quais sejam, os direitos da personalidade (MAZARO, 2018).

Assim, a sexualidade não se restringe ao ato sexual. Tal visão limitaria seu verdadeiro conceito, pois não o compreenderia à luz da sua importância na vida de uma pessoa. Sexualidade vai além de uma questão natural e biológica: constrói-se dentro de uma dinâmica histórica, social e através de experiências individuais (MAZARO; CARDIN, 2019).

A influência da sexualidade no desenvolvimento da personalidade é defendida por Evelyn Eisenstein (2013) como um processo humano que perdura por toda sua vida, que interliga seu crescimento biológico, psicológico e social.

Sua importância para o desenvolvimento de todas as potencialidades humanas não deixa dúvidas sobre sua posição como um direito inerente à pessoa, mesmo que no Brasil ainda não tenha uma positivação legal. Além disso, é um dos direitos que fazem parte da efetivação da dignidade, permitindo ao sujeito que escolha livremente como vivê-la, experimentá-la, de acordo com os seus desejos (MAZARO; CARDIN, 2019).

Como direito da personalidade, a sexualidade pode e deve ser vivida de várias formas, sendo que a tecnologia e as mídias sociais têm sido amplamente utilizadas pelas pessoas nessa vivências, pois oferecem perspectivas mais abrangentes como é o caso de assumir uma identidade de gênero diversa da que vive no mundo real, tal qual acontece com Karl (masculino) ao preferir o avatar de Roxette (feminino) (EISENSTEIN, 2013).

Assim, a ressignificação de valores e relacionamento de um sujeito, inclusive os sexuais, pode ocorrer por interferência da tecnologia e das oportunidades de novas experiências encontradas em um ambiente virtual, como acontece com os personagens de *Striking Vipers*. Essas experimentações ocorrem, portanto, dentro do que se denomina de cibercultura, que para Pierre Lévy (2010, p. 17) seria “[...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”.

Partindo do conceito acima, quando se fala da sexualidade da pessoa, diversas possibilidades são abertas aos usuários das redes: pessoas que vivem no meio físico como cis-heterossexuais muitas

vezes no ciberespaço acabam – encobertas pela possibilidade do anonimato – experimentando e vivendo uma orientação sexual ou identidade de gênero diversa, que pode ser ou não aquela que seu íntimo deseja.

#### **4. O MUNDO VIRTUAL DE *ROXETTE* E *LANCE*: CIBERESPAÇO, AVATARES E REALIDADE VIRTUAL**

Para compreender como o relacionamento dos protagonistas acontece em um ambiente virtual, é necessário situar onde eles interagem (ciberespaço). Suas representações são os avatares *Lance* (Danny) e *Roxette* (Karl), mas são os próprios amigos que sentem as sensações físicas, emitidas por um dispositivo ligado a região fronto-temporal de suas cabeças.

O ciberespaço pode ser dividido de duas formas. Ora na qualidade de um “meio de comunicação que surge da intercomunicação mundial de computadores”, ora se caracterizaria pela a estrutura material, o espaço, para onde vertem todas as informações e dados gerados pelas mais variadas espécies de usuários da rede. Possui, assim, um caráter fluído, plástico e interativo que coloca as pessoas em sinergia, rompendo espaço e tempo (LÉVY, 2010, p. 17).

Seguindo o raciocínio acima, Salete Oro Boff e Vinícius Borges Fortes (2014, p. 110) o ciberespaço seria um espaço social construído virtualmente, que se forma não por um território físico, mas pelo fluxo de informações e dados compartilhados entre computadores, *tablets*, *smartphone*, entre outros dispositivos eletrônicos, que se comunicam pela rede mundial de computadores. É um ambiente interativo, onde os próprios usuários produzem o conteúdo, navega e estabelecem relações, pois sendo uma rede aberta qualquer pessoa pode ter acesso a mesma.

É nesse ambiente que Karl e Danny interagem, permitindo que eles entrem no jogo e produzam novas experiências. Encontram daí um novo modo de viver suas sexualidades, construindo uma subjetivação diferente daquela que possuem no mundo real. O ciberespaço, portanto, facilita que o indivíduo construa conhecimentos de si, desenvolva outros hábitos e práticas relacionais (COUTO JUNIOR; SANTOS; VELLOSO, 2019).

A interação, por sua vez, acontece por meio de seus avatares, cujo conceito mais simples é que são os alter-egos digitais/virtuais do usuário, ou seja, sua representação gráfica em jogos e nas mais variadas plataformas da rede mundial de computadores (SILVA, 2010).

A palavra “avatar” vem do sânscrito, e significa o representante de um deus na Terra. Embora sua origem seja religiosa, a cibercultura se apropriou do termo, que se popularizou em 1992, por meio do livro *Snow Crash* de Neal Stephenson (1992 apud SILVA, 2010), os avatares são construções digitais feitas pelas pessoas, que podem ser utilizados para diversos fins, mas principalmente para interagir com outros iguais. Além disso, podem ter a aparência que seu usuário quiser, que é

restringida pelos limites operacionais do equipamento eletrônico, da plataforma ou simulador utilizados.

O significado e a descrição do que seria um avatar feito por Neal Stephenson se alinha perfeitamente com o que ocorre no episódio de *Black Mirror* em análise, já que é nítida a diferença física entre *Lance* e Danny e, principalmente, entre *Roxette* e Karl, que se destaca porque ele escolhe uma mulher em vez de um personagem masculino.

Por fim, a interação ocorre por meio da realidade virtual, que pode ser entendida como uma forma de simulação interativa, na qual o usuário imerge no ciberespaço por meio de dispositivos eletrônicos (e.g., vestíveis ou *wearables*, como óculos, luvas e capacetes), possibilitando-lhe uma experiência sensorial (LÉVY, 2010).

Os sistemas de realidade virtual estão bastante avançados e continuam em constante desenvolvimento, permitindo o que Pierre Lévy (2011) chama de “quase presença”. Afinal, um avatar possibilita que seu usuário comande gestos, como se uma projeção dele fosse, uma espécie de marionete de si mesmo.

Por sua vez, Isaura Seppi e Vitor Cardoso (2014. p. 3) tratam essa relação usuário-avatar como uma forma de mediação entre o real e o virtual, tendo em vista que o personagem é o meio que possibilita a imersão do usuário no jogo ou no programa de simulação.

Tendo isso em vista, fica mais fácil compreender a dinâmica entre a vida real (onde estão Danny e Karl) e a virtual (onde se encontram *Lance* e *Roxette*) e, a partir dessa compreensão, é possível analisar as mudanças de paradigmas e valores quanto à sexualidade e à família dos envolvidos no episódio *Striking Vipers*, bem como, avaliar de que forma se pode tutelar seus direitos da personalidade.

## **5. ROXETTE: UMA QUESTÃO DE ORIENTAÇÃO SEXUAL OU DE IDENTIDADE DE GÊNERO?**

A vantagem que os avatares trazem à pessoa é a caracterização desses personagens da forma que lhes convier, escolhendo seus atributos físicos (cor da pele, dos olhos e cabelos), bem como o sexo e o gênero. É o que acontece com os protagonistas, que optam por representações bem diferentes deles no jogo *Striking Vipers*.

A opção de Karl por um avatar feminino, como a projeção<sup>6</sup> de seus impulsos mais íntimos, leva a algumas reflexões sobre como a sexualidade pode ser vivida no ciberespaço. A projeção virtual

---

<sup>6</sup> A projeção por meio de avatares, pode ser explicada pela psicologia analítica, como algo que parte da necessidade da pessoa de atribuir ao personagem a aparência, ideia, impulsos e desejos que lhe são próprios. É uma forma da pessoa evitar correr riscos, já que a racionalidade proporcionada pelo Ego lhe impede que corrê-los de outra forma, essa proteção psíquica do Ego ao mesmo tempo em que é um fator de proteção, pode ser vista, também, como uma limitação do

pode, portanto, ser vista como um meio da pessoa realizar sua sexualidade, seja pela construção da aparência que a faça sentir-se melhor em sua autoestima, logo, que atrairia mais parceiros ou, ainda, para viver a identidade de gênero que realmente o identifica – mas que não teria coragem para fazê-lo no mundo real. A verdade, é que os avatares tem um impacto bastante relevante na promoção da sexualidade da pessoa humana, na medida em que favorece, inconscientemente, a sua personalidade (ROCHA, 2018).

O sexo biológico é utilizado para classificar um indivíduo como macho ou fêmea no ato de seu nascimento. Essa classificação foi elaborada de forma simplista, com fundamento apenas em características anatômicas primárias e secundárias, mas que pode ser examinada sob outras perspectivas, como a hormonal, a genética, a fisiológica, a sociocultural e histórica (MAZARO; CARDIN, 2017).

O sexo biológico do sujeito ainda é usado como um fator categórico na determinação das práticas sociais, sexuais e afetivas do ser humano (ROCHA; CARDIN, 2015). Inclusive, com base nas diferenças anatômicas do órgão genital, a mulher foi considerada inferior ao homem por séculos e, ainda hoje, apesar da lei determinar a igualdade formal entre os gêneros, em muitas situações cotidianas, há uma subjugação da mulher, como se atesta na diferença salarial no mercado de trabalho.

O gênero, por sua vez, é o termo utilizado para descrever as diferenças de cada papel social, historicamente estabelecido entre homens e mulheres. Foi construído pelas sociedades, definidos por meio das práticas culturais, que estereotiparam as funções masculinas e femininas, com base no sexo biológico, naturalizado como paradigma cis-hetero-normativo seguido pela maioria da população (MAZARO; CARDIN, 2017).

São os gêneros inteligíveis que Judith Butler conceitua como “aqueles que em certo sentido instituem e mantêm relações de coerência e continuidade entre o sexo, o gênero, a prática sexual e o desejo” (BUTLER, 2013, p.60). Quaisquer discontinuidades ou incoerências seriam proibidas e perseguidas por leis que costumam estabelecer linhas de causalidade e de ligação entre o sexo biológico, o gênero socialmente constituído e a prática sexual.

O sexo como sinônimo de gênero é algo que deve ser superado, pois a ampliação de conceitos permite que se transpasse a visão meramente biológica da sexualidade, que se volta à perpetuação da espécie, para ser entendida como um conjunto de vivências humanas, que abrange o entendimento de si dentro da sociedade e suas relações com os demais (MAZARO, 2018).

Quando escolhe *Roxette*, Karl assume um sexo biológico diferente daquele com que vive sua sexualidade no mundo real. Claro que, a princípio, a ideia era apenas um jogo de artes marciais, o

---

desenvolvimento da personalidade humana, assim, as projeções seriam o meio que o inconsciente cria para que a pessoa viva experiências mais profundas de si (ROCHA, 2018).

envolvimento erótico-afetivo com o personagem do amigo não era seu objetivo. Contudo, mesmo após iniciarem o relacionamento *online* ainda manteve o avatar feminino (STRIKING VIPERS, 2019). Tal fato leva a uma reflexão sobre como a escolha pode revelar desejos que não seriam expostos no dia-a-dia do mundo real, pois, ao tempo em que Danny abandonou o jogo, continuou como *Roxette* se relacionando com outros usuários.

A identidade de gênero diz respeito como a pessoa se percebe, quanto ao gênero de qual faz parte, independentemente se está em concordância com aquele que se relaciona com o sexo de seu nascimento ou se há dissociação entre este e sua identidade de gênero (ROCHA; CARDIN, 2015).

Esta pode ser definida como a imposição que a sociedade faz de forma inconsciente rotulando como feminino aquele que nasce com vagina e masculino o que nasce com pênis, num processo contínuo de reconstrução ao longo do desenvolvimento da pessoa (MAZARO; CARDIN, 2017).

Conforme os Princípios de Yogyakarta, a identidade de gênero pode ser compreendida como a forma interna e individual com que a pessoa se vê, em qual gênero ela se insere, este que pode ou não corresponder aquele que lhe foi atribuído ao nascer. É uma experiência pessoal do sujeito, um sentimento em relação ao seu próprio gênero, não necessariamente à aparência, sendo que as modificações corporais, maneirismo, vestimentas, etc. não são requisitos para o reconhecimento da transgeneridades.

São conhecidos como cisgêneros os indivíduos que se identificam com o gênero referente ao genital com o qual nasceu, ao passo são transgêneros aqueles cujo gênero não corresponde ao sexo atribuído no nascimento. Karl, portanto, parece vivenciar uma identidade de gênero trans no ambiente virtual de *Striking Vipers* (MAZARO; CARDIN, 2019).

Entretanto, importante não confundir identidade de gênero com orientação sexual, os quais são independentes entre si: a última diz respeito ao sentimento em relação ao gênero e não ao órgão genital dos indivíduos. Afinal, existem três tipos de orientação sexual entre os transgêneros/transsexuais, inclusive entre aqueles que não realizaram ou não desejam realizar a cirurgia de transgenitalização. Por exemplo, uma mulher trans pode se relacionar tanto com um homem, sendo um relacionamento heterossexual, quanto com outra mulher em uma relação tida como homossexual e, até mesmo, com ambos os gêneros, e nesta hipótese seria bissexual (MAZARO, 2018).

A heterossexualidade se dá nas hipóteses em que o relacionamento erótico-afetivo acontece entre duas pessoas de gêneros diferentes. Haverá uma relação homossexual quando ela for do mesmo gênero. Será bissexual a pessoa que se sentir atraída por ambos os gêneros, não necessariamente ao mesmo tempo, pois pode intercalar seus desejos por homens ou por mulheres. A assexualidade acontece quando o sujeito não sente atração física por outra pessoa. E, por sua vez, pansexuais são

aqueles indivíduos que sentem atração afetiva e/ou sexual por pessoas, independentemente do sexo ou do gênero ou da identidade de gênero que o objeto de sua afeição possua (PEDROSA, 2012).

Para este trabalho, há quatro tipos de orientações sexuais que se destacam: a heterossexualidade, a homossexualidade, a bissexualidade e a pansexualidade. A primeira pela relação de Danny e Theo, que possuem um casamento no mundo físico, que se desgasta ao longo do tempo, devido a tentativa de ter um novo filho para atender ao projeto familiar que parecem ter planejado e que se agrava quando Danny, por meio de *Lace*, começa se envolver sexualmente com *Roxette* (Karl).

A segunda pelo (não) relacionamento de Danny e Karl no meio real, pois eles “tentaram” com um beijo descobrir se a atração que sentiam no jogo transpassaria o virtual; o que não aconteceu. Daí a conclusão de que a homossexualidade de ambos somente se realizava no ambiente online do jogo. A terceira refere-se à experiência que vivem através de *Lance* e *Roxette*, pois são avatares de gêneros opostos. E a pansexualidade seria uma característica apenas de *Roxette*, já que Karl diz ter se relacionado com outros os usuários, independentemente do sexo, do gênero e da identidade de gênero (e até mesmo de espécie, quando ele cita ter tido relações sexuais com um urso polar) (STRAKING VIPERS, 2019).

*Roxette* parece, então, ser o ponto que liga todas essas reflexões, pois foi a escolha de Karl por um avatar cis-discordante de sua realidade que implica parte dos dilemas vividos por Danny.

Diante disso, resta a pergunta: e como fica tudo isso no campo jurídico? Ora, a sexualidade é um direito da personalidade e, como tal, deve receber proteção do ordenamento jurídico, estando ou não positivada, tendo em vista que o rol deste direito é aberto segundo o art. 5º, §2º da Constituição Federal, segundo o qual “direitos e garantias expressos nesta Constituição não excluem outros decorrentes do regime e dos princípios por ela adotados, ou dos tratados internacionais em que a República Federativa do Brasil seja parte”.

Portanto, independentemente do ambiente, real ou virtual, em que a pessoa está vivendo e exercendo seu direito à sexualidade, ela pode e deve ser tutelada pelo direito, mesmo que sem legislação promulgada sobre o assunto. A tecnologia junto com a rede mundial de computadores trouxe para o dia-a-dia dos indivíduos novas formas de experimentar e de superar valores e padrões sexuais. O direito tem, assim, o dever de, pelo menos, tentar acompanhar essas evoluções sociais e protegê-las de eventuais lesões.

## **6. DA DESCONSTRUÇÃO DA MONOGAMIA E DA INFIDELIDADE VIRTUAL**

O episódio *Striking Vipers* abre a possibilidade de análise e debate sobre mais uma área jurídica, o direito de família, na medida em que temos o casamento de Danny e Theo, posteriormente

abalado pela relação extraconjugal daquele com Karl. E, por fim, como medida paliativa final, o acordo entre os consortes de uma infidelidade eventual.

A fidelidade não é padrão de comportamento de observância obrigatório, mas é considerado um princípio “organizador” do Direito de Família no Brasil, conforme o art. 1.566, inciso I do Código Civil, que está ligado ao modelo monogâmico de casamento. A monogamia é considerada um valor legalmente compulsório na ordem jurídica pátria, o que impossibilita uma pessoa contrair mais de um matrimônio simultaneamente, colocando a bigamia e a poligamia como crimes<sup>7</sup>.

Essa imposição legal deriva dos tempos em que o casamento era regulado pela religião e pelo patriarcado. Para estes, a monogamia matrimonial era a única legítima e sagrada forma de união. Além de ser uma forma de controle de sexualidade, principalmente da mulher, que teria herdeiros apenas do marido, protegendo o patrimônio do varão (LANDO, 2017).

A infidelidade virtual não é uma novidade. A tecnologia, as mídias sociais e a internet facilitaram bastante a sua propagação, principalmente, em razão da capa do anonimato. Não se faz necessário divulgar sua verdadeira identidade, podendo utilizar outro nome e gênero, como acontece com os protagonistas Karl e Danny. Qualquer usuário além deles não precisa saber, de fato, quem são para se relacionar com eles (MORELLI; SOUZA, 2017).

*Roxette*, então, seria amante de Danny ou um incentivo para que ele e Theo admitissem seus anseios sexuais verdadeiros? Seria, então, um relacionamento poliamoroso?

Para responder estas questões, é necessário compreender a natureza jurídica dos deveres matrimoniais. No Direito de Família brasileiro existem duas correntes, que discutem se o cônjuge possui ou não autonomia em relação ao cumprimento dessas obrigações. A primeira que aceita que as regras do Código Civil podem ser flexibilizadas de comum acordo entre os consortes, no tocante a alguns deveres, como por exemplo, a fidelidade recíproca e a coabitação. Enquanto, a segunda corrente defende que são normas impositivas, de observação obrigatória entre as partes (ABREU, 2020).

Após descobrir a infidelidade do marido, Theo se aproveita para impor suas condições, ficando claro que entende o dever de fidelidade como dispositivo e não cogente, dando mais importância à lealdade, que permite uma relação de confiança entre o casal sem que precisem se abster de relações com terceiros, ao menos uma vez por ano (STRIKING VIPERS, 2019).

O criador da série *Black Mirror*, que também é o roteirista do episódio, em uma entrevista aborda o final surpreendente falando sobre essa permissão de infidelidade, que serve para eventualmente saciar desejos egoístas tanto de Danny como de Theo. Ao contrário do que se imagina,

---

<sup>7</sup> Conforme o Código Penal, trata-se de bigamia “art. 235 - Contrair alguém, sendo casado, novo casamento: Pena - reclusão, de dois a seis anos [...]”

é uma relação de confiança entre ambos, de que durante 364 dias serão fiéis e que haverá apenas um único dia de infidelidade, acordo que não foi possível até que o protagonista conversasse com a esposa quanto seus conflitos. No final, segundo Charlie Brooker, o casamento se tornou mais saudável, uma vez que estão em uma situação de igualdade na realização de sua sexualidade (HIBBERD, 2019).

Como amante, *Roxette* (Karl) acabou desempenhando um papel importante na “reconstrução” do casamento de Danny, pois, segundo a socióloga Agenita Ameno (2012), a figura do amante como o responsável pelo fim dos casamentos deve ser reavaliada. Para a autora, essas relações são fundamentais na manutenção do casamento tradicional.

Em uma entrevista para Revista *Época* à jornalista Daniela Mendes, Agenita afirma “[o]s amantes são uma espécie de remédio. Combatem o efeito corrosivo da união monogâmica sobre a individualidade dos parceiros”. Complementa ainda, dizendo que o homem busca a mulher-erótica que já não encontra na esposa, enquanto a mulher ao procurar um amante busca reconhecer-se, (re)descobrando a eroticidade dentro de si (MENDES, 2010).

A infidelidade é uma realidade histórica que, com a tecnologia, tomou novos contornos. Entretanto, há algum tempo, sua valoração em um casamento tem sido colocada em discussão diante da autonomia e liberdade de os cônjuges optarem por um relacionamento em que a lealdade é mais importante. Foi isso o que aconteceu com Theo e Danny no episódio *Striking Vipers*: os relacionamentos extraconjugais se tornaram um gatilho para manutenção de sua saúde matrimonial.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O episódio *Striking Vipers*, sem dúvidas, possibilitou muitas reflexões acerca de como a tecnologia pode modificar signos, valores e padrões sociais que se acreditada enraizados e imutáveis. As experiências vividas por Danny e Karl, como *Lance* e *Roxette* respectivamente, demonstram o ser humano tem em si desejos que nem sempre exporia no mundo real.

A sexualidade reprimida no dia-a-dia do indivíduo pode ser explorada e vivida de forma diferente no ciberespaço. Como aspecto essencial na formação da personalidade da pessoa, acaba sendo bastante reprimida devido ao medo de rótulos, preconceitos e discriminações, mas que, cada vez mais, tem sido experimentada no espaço digital, onde se pode viver sob o manto do anonimato.

A realidade virtual e os avatares como mediadores do relacionamento físico de Danny e Karl possibilitaram que ambos refletissem sobre sua sexualidade e sobre como vivê-la. Ao mesmo tempo em que a descoberta da infidelidade do marido, que levou ao acordo de que ambos poderiam uma vez ao ano realizarem seus desejos sexuais, fez com que Theo se redescobrisse como mulher. Ficando claro que a monogamia pode ser flexibilizada pela vontade dos cônjuges ou companheiros, como um exercício dos direitos à autonomia e à igualdade.

As alterações socioculturais que a sociedade contemporânea e os indivíduos estão experimentando devido o avanço tecnocientífico precisam ser discutidas e refletidas juridicamente, ou seja, o direito precisa ter a capacidade de evoluir com essas mudanças para continuar a proteção dos bens jurídicos mais importantes da pessoa. Portanto, adaptar-se às transformações que a tecnologia, as mídias sociais a internet e os simuladores de realidade virtual trazem ao cotidiano do sujeito é essencial para efetividade jurídica dos direitos humanos, como é o direito da personalidade.

**REFERÊNCIAS**

AMENO, Agenita. **A função social dos amantes**: na preservação do casamento monogâmico. São Paulo: Autêntica Editora, 2012.

BLACK Mirror. Roteiro: Charlie Brooker. [S.I.]: Netflix, 2011. P&B. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/70264888>. Acesso em: 07 nov. 2020.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. **Lex**. Brasília, 11 jan. 2002. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/L10406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/L10406compilada.htm). Acesso em: 25 nov. 2020

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e a subversão da identidade. 5. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

CIRUCCI, Angela M; VACKER, Barry. **Black mirror and critical media theory**. Lanham: Lexington Books, 2018.

COUTINHO, Mariana. **Saiba mais sobre streaming, a tecnologia que se popularizou na web 2.0**. 2013. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/05/conheca-o-streaming-tecnologia-que-se-popularizou-na-web.html>. Acesso em: 07 nov. 2020.

COUTO JUNIOR, Dilton Ribeiro; SANTOS, Rosemary dos; VELLOSO, Luciana. Rede social e comunicação ubíqua: o que podemos aprender com black mirror?. **Revista Diálogo Educacional**, [S.L.], v. 19, n. 62, p. 1128-1146, 2 out. 2019. Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR. <http://dx.doi.org/10.7213/1981-416x.19.062.ds11>. Acesso em: 24 nov. 2020.

EISENSTEIN, Evelyn. Desenvolvimento da sexualidade da geração digital. **Adolesc. Saúde**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 61-71, abr. 2013.

FIGUEIREDO, Pedro Paulo Viana. Das ontologias e selves: singularidades e multiplicidades na noção de pessoa. In: SPINK, Mary Jane P.; FIGUEIREDO, Pedro; BASILINO, Jullyane (org.). **Psicologia social e personalidade**. Rio de Janeiro: Abrapso, 2011. p. 35-49.

GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique Caetano. Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina / não-heterossexual. **Revista Estudos Feministas**, [S.L.], v. 25, n. 1, p. 383-387, abr. 2017. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1806-9584.2017v25n1p383>. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ref/v25n1/1806-9584-ref-25-01-00383.pdf>. Acesso em: 07 nov. 2020.

HIBBERD, James. **Black Mirror creator discusses that unique 'Striking Vipers' relationship**. 2019. Disponível em: <https://ew.com/tv/2019/06/05/black-mirror-season-5-striking-vipers-interview/>. Acesso em: 24 nov. 2020.

<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI159382-15228,00-AGENITA+AMENO+MONOGAMIA+E+FARSA.html>. Acesso em: 24 nov. 2020.

LANDO, George Andre. It's a Match! a expansão da infidelidade virtual pelo uso de aplicativos. In: VIEIRA, Tereza Rodrigues; CARDIN, Valéria Silva Galdino; BRUNINI, Bárbara Cossetin Costa Beber (org.). **Famílias, Psicologia e Direito**. Brasília: Zacrewicz, 2017. p. 239-250.

LEMOS, André. **Isso (não) é muito Black Mirror**: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação. Salvador: EDUFBA, 2018.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3 ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MAZARO, Juliana Luiza. **Da transexualidade e da travestilidade**: a proteção e a promoção da saúde por meio da despatologização das identidades transgêneros. 2018. 135 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências Jurídicas, UniCesumar, Maringá, 2018.

MAZARO, Juliana Luiza; CARDIN, Valeria Silva Galdino. Da precariedade do acesso à saúde, das políticas públicas ineficazes e das técnicas clandestinas de modificação corporal utilizadas pelas travestis e mulheres trans. **Revista da Faculdade de Direito da UFRGS**, Porto Alegre, v. 3, n. 37, p. 146-165, dez. 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/revfacdir/article/view/73403/46261>. Acesso em: 20 nov. 2019.

MAZARO, Juliana Luiza; CARDIN, Valeria Silva Galdino. Da tutela jurídica da travestilidade como uma identidade de gênero. **Revista Direito e Liberdade**, Natal, v. 3, n. 1, p.199-229, dez. 2019. Disponível em: [http://ww2.esmarn.tjrn.jus.br/revistas/index.php/revista\\_direito\\_e\\_liberdade/article/view/1677](http://ww2.esmarn.tjrn.jus.br/revistas/index.php/revista_direito_e_liberdade/article/view/1677). Acesso em: 24 nov. 2020.

MAZARO, Juliana Luiza; CARDIN, Valéria Silva Galdino. O acesso à saúde das pessoas transgêneros. In: VIEIRA, Tereza Rodrigues (Org.). **Transgêneros**. Brasília, Zakarewicz, 2019. Cap. 12. p. 193-205.

MENDES, Daniela. **Agenita Ameno: Monogamia é farsa**. 2010. Disponível em:

MORELLI, Fábio; SOUZA, Leonardo Lemos de. A quem resta o segredo? dispositivo de gênero em aplicativos para relacionamento. In: VIEIRA, Tereza Rodrigues; CARDIN, Valéria Silva Galdino; BRUNINI, Bárbara Cossetin Costa Beber (org.). **Famílias, Psicologia e Direito**. Brasília: Zacarewicz, 2017. p. 225-238.

NETFLIX. 2020. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>. Acesso em: 07 nov. 2020.

PEDROSA, João Batista. Característica comportamental e gênero. In: VIEIRA, Tereza Rodrigues; PAIVA, Luiz Airton Saavedra de (Org.). **Identidade Sexual e Transexualidade**. São Paulo: Roca, 2009. Cap. 5, p. 59.

ROCHA, Francielle Lopes; CARDIN, Valéria Silva Galdino. Do discurso do ódio contra as minorias sexuais como um instrumento de exclusão social. In: SIQUEIRA, Dirceu Pereira; AMARAL, Sérgio Tibiriçá (Org.). **Democracia, Liberdade e Justiça Social**: Fundamentos para uma teoria jurídica do reconhecimento. Birigui: Boreal, 2015. Cap. 10. p. 181-200, p. 188.

ROCHA, Cleber Almeida da. Processo de individuação de Jung: a projeção como barreira ao autodesenvolvimento. **Journal of Social Sciences, Humanities and Research in Education**, v. 1, n. 2, p. 89-100, 15 dez. 2018.

SEPPI, Isaura da Cunha; CARDOSO, Vitor. O Avatar, mediador de realidades. **Iniciação**: Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística, São Paulo, v. 3, n. 1, p. 1-9, set. 2013. Disponível

em: <http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/index.php/o-avatar-mediador-de-realidades/>. Acesso em: 25 nov. 2020.

SILVA JUNIOR, Jonas Alves da. Uma explosão de cores: sexo, sexualidade, gênero e diversidade. In: VIEIRA, Tereza Rodrigues (Org.). **Minorias Sexuais: Direitos e Preconceitos**. Brasília: Consulex, 2012. p. 11-27.

SILVA, Renata Cristina da. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. **Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 120-133, ago. 2010. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/819>. Acesso em: 23 nov. 2020.

STRIKING Vipers. Direção de Owen Harris. Roteiro: Charlie Brooker. [S.I.]: Netflix, 2019. Color. Série **Black Mirror**. Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/80186674?trackId=13752290&tctx=0%2C0%2C9dd414f4f104de9fb80cfe888f22744f7c852b9b%3Af0b89748e7a98416b9915d16e2b13954fb932098%2C9dd414f4f104de9fb80cfe888f22744f7c852b9b%3Af0b89748e7a98416b9915d16e2b13954fb932098%2Cunknown%2C>. Acesso em: 07 nov. 2020.

STURGES, Fiona. **Black Mirror season 5**: ‘Striking Vipers’ review - examining a brave new world of virtual sex. ‘Striking Vipers’ review - Examining a brave new world of virtual sex. 2019. Disponível em: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/reviews/black-mirror-season-5-striking-vipers-review-sex-anthony-mackie-yahya-abdul-mateen-a8942146.html>. Acesso em: 07 nov. 2020