



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE PSICOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA**

ALINE DE LIMA SOUSA

**MULHERES EM JOGOS DE MUNDO VIRTUAL: FLUXOS A PARTIR DO
GÊNERO E DA SEXUALIDADE**

**MANAUS – AM
2024**



ALINE DE LIMA SOUSA

**MULHERES EM JOGOS DE MUNDO VIRTUAL: FLUXOS A PARTIR DO
GÊNERO E DA SEXUALIDADE**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Faculdade de Psicologia, da Universidade Federal do Amazonas, como requisito para a obtenção do título de Mestra em Psicologia.

Linha de Pesquisa: Processos Psicossociais

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Machado
Das Neves

**MANAUS – AM
2024**

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

S725m Sousa, Aline de Lima
Mulheres em jogos de mundo virtual: fluxos a partir do gênero e da sexualidade / Aline de Lima Sousa . 2024
131 f.: il. color; 31 cm.

Orientador: André Luiz Machado Das Neves
Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal do Amazonas.

1. Mulheres. 2. Expressão de gênero. 3. Sexualidade. 4. Jogos virtuais. 5. Teoria Ator-Rede. I. Neves, André Luiz Machado Das. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

SOUSA, Aline de Lima. **Mulheres em jogos de mundo virtual: fluxos a partir do gênero e da sexualidade.** 131f. Dissertação/Universidade Federal do Amazonas. Orientador: André Luiz Machado Das Neves. Manaus – Amazonas.

Aprovado em 21 de novembro de 2024

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. André Luiz Machado das Neves
Universidade Federal do Amazonas
Presidente/Orientador

Prof. Dr. Breno de Oliveira Ferreira
Universidade Federal do Amazonas
Membro Titular Interno

Profa. Dra. Isabelle Brambilla Honorato
Universidade do Estado do Amazonas
Membro Titular Externo

Profa. Dra. Iolete Ribeiro da Silva
Universidade Federal do Amazonas
Suplente Interno

Profa. Dra. Munique Therense Costa de Moraes Pontes
Universidade do Estado do Amazonas
Suplente Externo

Dedico à todas as lésbicas, bissexuais, pansexuais, transgênero, assexuais, intersexuais e demais dissidentes que precisam ou já precisaram utilizar os jogos para expressar quem podiam e sonhavam ser.

Essa dissertação é para vocês! :)

AGRADECIMENTOS

Só consigo ser eu à medida em que me faço com os outros. Afinal, é no coletivo (tecendo redes) que a gente se desembaraça, né?!

Essa dissertação seria impossível, não fossem vocês.

Agradeço à Dona Dia e seu Ailton, mãe e pai. O que sou hoje é fruto do plantio diário que vocês fizeram (fazem) comigo enquanto filha, mesmo nem sempre entendendo quem eu era. Sou grata por vir a esse mundo e permanecer nele com o (indescritível) apoio, afeto e trabalho de vocês em todos os âmbitos. Sou feita da história de vocês, dos valores e garra do Norte e Nordeste. Chego aqui e reconheço os esforços que fizeram para que os estudos fossem sempre uma possibilidade para mim. E mãe, talvez você não saiba, mas minha maior inspiração e símbolo feminista é você, sempre foi.

À Adria, por ser a pessoa mais amável e brilhante que conheço. Descobri o que era ter uma melhor amiga muito cedo, graças a você. Com você, aprendi o que era pertencer a uma família, o bom gosto musical, a atenção para a arte e livros. Agradeço pelos sábados da minha infância que me chamava para o parque, mas me levava às livrarias e sebos de Santarém/PA, instigando meu prazer pela leitura e livros velhos (mesmo que eu não fizesse ideia de quem era Paulo Coelho ou Marx). Bisbilhotar seu acervo e ter contato com seus livros de psicologia atizou meu interesse pela profissão. Em outras palavras, sou grata pela doutrina precoce (haha), e por compartilhar com você algumas escolhas de vida. Obrigada por existir e me deixar aprender contigo. Sou o que sou porque você é, porque você foi.

À Allex, por sua influência e importância para o que fui e sou, como um (por vezes rs) bom irmão mais velho. Devo a você o primeiro contato com o mundo dos jogos, na época em que eu só conseguia performar com as Barbies. E talvez você não saiba (não concorde ou não lembre), mas muito dessa dissertação tem também a ver contigo e com as tuas experiências nos jogos. Experimentamos uma dimensão parecida na infância e na adolescência, reconhecemo-nos desde cedo e partilhamos as dores e alegrias de ser quem se é, sendo LGBTQIAP+. Saber que eu não era a única e que não estava só, me ajudou a ser sincera comigo mesma. Obrigada.

Agradeço a todas minhas amigas/os e amores, por tornarem esse mundo mais suportável. À Vanessa, pelos sonhos compartilhados e incentivos, depositando toda confiança em quem sou e poderia ser desde que nos conhecemos (E sim amiga, eu amo você!). À Caní Jakson, mãe de tantas/os e que consegue me acolher tanto quanto me lacra,

me convocando à luta e a exercer minha voz (obrigada por tanto! Não é de hoje que aprendo contigo). À Karous, por toda cumplicidade e partilha sobre a existência, amores e escrita (sim amiga, já você vai para o doutorado!). À Keyla pela caminhada partilhada, afeto genuíno e sinceridades desde a graduação; e Cleison, pela parceria, acolhida e construção coletiva, seja na Daseinsanálise ou com questões da vida (focacas e afins). À Leticia, Laimara e Gabriel, “sommeliers de hamburguers”, por tornarem o caminho acadêmico e a vida mais leve. À Victoria e Micaele, pelo apoio quando a titia aqui pedia (haha). À Hugo e Maxine por todo afeto, conversas, bebidas e mensagens sempre que o trabalho me destruía, aturando ainda minhas reclamações semanais. Obrigada por serem compreensivas/os quando precisei estar ausente nesses anos.

Agradeço as conexões feitas até aqui. À todas/os “marginais comunistas”, ao grupo de estudos em psicologia social e ao núcleo Manaus da ABRAPSO, presentes da faculdade, com os quais aprendi e dividi os saberes e fazeres da psicologia social e política, sendo bases da minha formação e atuação ainda hoje. Agradeço à professora Dra. Iolete Ribeiro (a grande mãe de todas/os), minha primeira orientadora, por abrir as portas do LADHU (Laboratório de Desenvolvimento Humano e Educação), e junto à rede de colegas e pesquisadoras/es, me acolher e participar da minha formação acadêmica desde a iniciação científica. Às queridas pessoas da turma de 2022 do mestrado e professoras/es do PPGPSI, que durante esses dois anos, contribuíram com meu repertório enquanto pesquisadora e psicóloga. Aos colegas de docência e coordenadoras/chefas por toda cumplicidade, diálogos e parcerias. À Cleia (por todo o cuidado espiritual) e Raquel (por todo cuidado mental/existencial). À todas/os alunas/os e pacientes, por me inspirarem e me permitirem ver, aprender e arriscar questionar sob novas lentes.

Agradeço ao meu orientador, Dr. André Machado das Neves, pela paciência e aprendizagens, por confiar nos meus interesses e aceitar adentrar comigo nessa temática. Ao me lançar e desafiar para uma nova epistemologia (Teoria Atriz-rede) e para a prática docente no estágio, talvez não imaginasse o quanto eu poderia gostar. Obrigada!

Aos professores Dr. Breno de Oliveira Ferreira e Dra. Isabelle Brambilla Honorato por acompanharem meu trabalho desde a qualificação, dando importantes contribuições e mediando a tecitura desta escrita.

Expresso ainda minha gratidão aos programas e políticas de educação, tanto na graduação, ao adentrar em uma universidade particular como bolsista, quanto no mestrado, pela oportunidade de acesso e permanência em uma universidade pública, gratuita e de qualidade – um direito que deveria ser básico para todas/os, mas

lamentavelmente, ainda é um privilégio de alguns. À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (FAPEAM) pelo apoio ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Amazonas (PPGPSI-UFAM).

Além disso, agradeço aos múltiplos “eus” que pude ser “dentro e fora” do jogo. À Aline de 6, 8, 13, 15, 18 e 21 anos, por incomodar-se com muitas questões, com a normatividade de gênero que precisava desempenhar e com a sexualidade que foi, muitas vezes, silenciada. Em razão e apesar disso, em muitos momentos, estar no mundo dos jogos me pareceu mais confortável. Por isso, fico feliz com a existência dos jogos e por mediarem meu (re) encontro comigo quando o *offline* parecia me engolir. Ressalto aqui que foram importantes e significativas as marcas que me deixaram, de Super Mario à Stardew Valley, de Ragnarok à Perfect World, de The Sims, Habbo à IMVU e muitos outros. Neles, as aspirações e minhas experimentações puderam ser realizadas através de vários codinomes e personagens: Takius, YullyGuess, xdudunick, Thomiie e Welch. Fomos e somos a mesma, apesar de nem sempre estarmos do mesmo jeito.

Não menos importantes, agradeço à todas as jogadoras e amigas/os, que direta ou indiretamente, colaboraram para que essa dissertação fosse possível. À Lorenapark/Carolina, por todo afeto, e por me encorajar (mesmo sem saber) a lidar com minha sexualidade dentro e fora do jogo. À Naiane/Mickaella, por ser uma das melhores companhias e presentes da adolescência (sinto falta de você, maninha!). À Fins/Lucas, Winndy/Mirian, Gelada, Scok/Guilherme, pela gentil amizade, fofocas, badernas à distância e por instigar meus estudos. À Astrall/Ana e Sáfica/Mayara, por serem meu maior achado em campo (olha só, né!?), por toda assistência nesse mestrado, e por me permitirem dividir com vocês as experiências, enquanto mulheres lésbicas, para além do IMVU. Às demais amigas/os e famílias que me acolheram e acolhem, mesmo eu sumindo do jogo por longos períodos.

À todas as interlocutoras, mulheres LBTQIAP+ e jogadoras/es que contribuíram com essa pesquisa.

Um dia me disseram
Que as nuvens não eram de algodão
Um dia me disseram
Que os ventos às vezes erram a direção

E tudo ficou tão claro
Um intervalo na escuridão
Uma estrela de brilho raro
Um disparo para um coração

A vida imita o vídeo
Garotos [AS] inventam um novo inglês [GAME]
Vivendo num país sedento
Um momento de embriaguez

Somos quem podemos ser
Sonhos que podemos ter

Um dia me disseram
Quem eram os donos da situação
Sem querer eles me deram
As chaves que abrem essa prisão
E tudo ficou tão claro
O que era raro ficou comum
Como um dia depois do outro
Como um dia, um dia comum

...
Quem ocupa o trono tem culpa
Quem oculta o crime também
Quem duvida da vida tem culpa
Quem evita a dúvida também tem
Também tem

...
Mas nós
Somos quem podemos ser
Sonhos que podemos ter (E teremos!)

(Engenheiros do Hawaii, 1998).

SOUSA, Aline de Lima. **Mulheres em jogos de mundo virtual: fluxos a partir do gênero e da sexualidade**. 131f. Dissertação/Universidade Federal do Amazonas. Orientador: André Luiz Machado Das Neves. Manaus – Amazonas.

RESUMO

As expressões e experimentações de gênero e da sexualidade fazem-se presente em diferentes espaços, inclusive nos jogos de mundo virtual. Esse modo de sociabilidade indica e reflete os desafios daquelas que fogem à norma cisgênero e heterossexual e lidam com os impasses, homotransfobia e preconceitos propagados ainda em tempos atuais, realidade de interesse à psicologia e aos estudos psicossociais sobre sociedades digitais. Por essa razão, esta pesquisa tem como objetivo compreender como ocorrem as experimentações de gênero e sexualidade de mulheres LBTQIAP+ em jogos de mundo virtual, tendo sido organizada através de dois estudos. Foram adotados como objetivos específicos: (I) identificar quais elementos dos jogos de mundo virtual tornam possíveis a experimentação do gênero e da sexualidade; (II) mapear os movimentos das jogadoras em relação ao gênero e a sexualidade para além da plataforma do jogo, em espaços como *Youtube*, *TikTok* e *Instagram*; (III) verificar como ocorre a imersão de mulheres em ambientes virtuais de jogabilidade; e (IV) descrever as experimentações de gênero e sexualidade das jogadoras LBTQIAP+ a partir do mundo virtual IMVU. Trata-se de uma pesquisa qualitativa e exploratória, tendo como campo o espaço digital e alinhada à etnografia no campo da cibercultura. A pesquisa foi realizada através da observação participante, diários de campo e vinte e três entrevistas individuais semiestruturadas com mulheres lésbicas, bissexuais e pansexuais de 19 a 31 anos, jogadoras do Norte ao Sul do país, a partir do modelo Bola de Neve. Como artifício teórico-metodológico e para construção dos dados, adotou-se a Teoria Ator-Rede, cunhada aqui como Atriz-Rede, visando compreender as marcas e conexões dentro e fora do jogo. Tecemos ainda discussão frente as teorias de gênero, de jogos, e contamos com auxílio do software de análise qualitativa Atlas.ti (versão 23) para organização dos dados. Conforme imersão em campo, no primeiro estudo foram identificados elementos históricos, estéticos e culturais do jogo, perpassando o capital, a moda, a cultura pop e a indústria musical, que influenciam a construção dos avatares e expressão do gênero e da sexualidade das jogadoras. Coerente aos achados, o segundo estudo possibilitou melhor compreensão desses elementos através das experiências narradas pelas jogadoras, calcadas em divergências e confluências identitárias, relacionadas a imersão, permanência, sociabilidade e conexões para além do jogo. Apesar das controvérsias pertinentes nas sociedades digitais, a pesquisa aponta que essa rede sociotécnica opera como um lugar de acolhimento e refúgio para jovens LBTQIAP+, e mais especificamente, para maior liberdade de mulheres lésbicas, bissexuais e pansexuais, de classe baixa e média, em relação a experimentação de diferentes identidades sexuais e de gênero. Ao esboçar tais resultados, alude-se ao campo da psicologia social e das humanidades a importância de seguir rastreando as marcas que essas actantes fazem fazer nas ambiências digitais, bem como à necessidade de uma maior atuação de pesquisadoras do Norte e de estudos sobre mulheres amazônidas nesses contextos.

Palavras-chave: Mulheres; Expressão de gênero; Sexualidade; Jogos virtuais; Teoria Ator-Rede.

SOUSA, Aline de Lima. **Women in virtual world games: flows of gender and sexuality**. 131p. Dissertation/Universidade Federal do Amazonas. Advisor: André Luiz Machado Das Neves. Manaus - Amazonas.

ABSTRACT

The expressions and experiments of gender and sexuality are present in different spaces, including virtual world games. This mode of sociability indicates and reflects the challenges of those who escape from the norm cisgender and heterosexual and deal with the impasses, homotransphobia and prejudices propagated even in current times, reality of interest to psychology and psychosocial studies on digital societies. For this reason, this research aims to understand how the experiments of gender and sexuality of LBTQIAP+ women in virtual world games are done, having been organized through two studies. Specific objectives were adopted: (I) identify which elements of the virtual world games make possible the experimentation of gender and sexuality; (II) map the movements of players in relation to gender and sexuality beyond the platform of the game, in spaces such as Youtube, TikTok and Instagram; (III) verify how women are immersed in virtual environments of gameplay; and (IV) describe the experiments of gender and sexuality of the LBTQIAP+ players from the virtual world IMVU. It is qualitative and exploratory research, with the field of digital space and aligned to ethnography in the field of cyberculture. The research was conducted through participant observation, field diaries and twenty-three semi-structured individual interviews with lesbian, bisexual and pansexual women aged 19 to 31 years, players from North to South of the country, based on the Snowball model. As a theoretical and methodological artifice for data construction, the Actor-Network Theory was adopted, coined here as Actress-Network, aiming to understand the brands and connections inside and outside of the game. We also discuss the theories of gender, games, and we have the aid of the qualitative analysis software Atlas.ti (version 23) for organizing the data. As immersion in the field, in the first study historical, aesthetic, and cultural elements of the game were identified, passing through the capital, fashion, pop culture and music industry, which influence the construction of avatars and expression of gender and sexuality of the players. Consistent with the findings, the second study allowed a better understanding of these elements through the experiences narrated by the players, based on divergences and confluence's identity, related to immersion, permanence, sociability, and connections beyond the game. Despite the relevant controversies in digital societies, the research points out that this socio-technical network operates as a place of reception and refuge for LBTQIAP+ youth, and more specifically, for greater freedom of lesbian, bisexual and pansexual women, of the lower and middle class, in relation to the experimentation of different sexual and gender identities. By outlining these results, alludes to the field of social psychology and humanities the importance of continuing to track the marks that these actants make in digital environments, as well as the need for greater involvement of researchers from the North and studies on Amazonian women in these contexts.

Keywords: Women; Gender expression; Sexuality; Virtual games; Actor-Network Theory.

SOUSA, Aline de Lima. **Las mujeres en los juegos del mundo virtual: flujos de género y sexualidad**. 131p. Dissertation/Universidade Federal do Amazonas. Tutor: André Luiz Machado Das Neves. Manaus - Amazonas.

RESUMEN

Las expresiones y experimentaciones de género y sexualidad se hacen presentes en diferentes espacios, incluso en los juegos de mundo virtual. Este modo de sociabilidad indica y refleja los desafíos de aquellos que escapan a la norma cisgénero y heterosexual y se ocupan de los impasses, homotransfobia y prejuicios propagados aún en tiempos actuales, realidad de interés para la psicología y los estudios psicosociales sobre sociedades digitales. Por esta razón, esta investigación tiene como objetivo comprender cómo se dan las experimentaciones de género y sexualidad de mujeres LBTQIAP+ en juegos de mundo virtual, habiendo sido organizada a través de dos estudios. Se adoptaron como objetivos específicos: (I) identificar qué elementos de los juegos del mundo virtual hacen posible la experimentación del género y la sexualidad; (II) mapear los movimientos de las jugadoras en relación al género y la sexualidad más allá de la plataforma del juego, en espacios como Youtube, TikTok e Instagram; (III) verificar cómo se produce la inmersión de las mujeres en entornos virtuales de jugabilidad; y (IV) describir los experimentos de género y sexualidad de las jugadoras LBTQIAP+ desde el mundo virtual IMVU. Se trata de una investigación cualitativa y exploratoria, teniendo como campo el espacio digital y alineada a la etnografía en el campo de la cibercultura. La investigación se realizó a través de la observación participante, diarios de campo y veintitrés entrevistas individuales semiestructuradas con mujeres lesbianas, bisexuales y pansexuales de 19 a 31 años, jugadoras del Norte al Sur del país, a partir del modelo Bola de Nieve. Como un artificio teórico-metodológico y para la construcción de los datos, se adoptó la teoría Actor-Red, acuñada aquí como Actriz-Red, con el fin de comprender las marcas y conexiones dentro y fuera del juego. Tejer también discusión frente a las teorías de género, de juegos, y contamos con la ayuda del software de análisis cualitativo Atlas.ti (versión 23) para organización de los datos. Conforme a la inmersión en el campo, en el primer estudio se identificaron elementos históricos, estéticos y culturales del juego, atravesando el capital, la moda, la cultura pop y la industria musical, que influyen en la construcción de los avatares y la expresión del género y la sexualidad de las jugadoras. Coherente con los hallazgos, el segundo estudio permitió una mejor comprensión de estos elementos a través de las experiencias narradas por las jugadoras, calcadas en divergencias y confluencias identitarias, relacionadas con la inmersión, permanencia, sociabilidad y conexiones más allá del juego. A pesar de las controversias pertinentes en las sociedades digitales, la investigación señala que esta red sociotécnica opera como un lugar de acogida y refugio para jóvenes LBTQIAP+, y más específicamente, para una mayor libertad de mujeres lesbianas, bisexuales y pansexuales, de clase baja y media, en relación con la experimentación de diferentes identidades sexuales y de género. Al esbozar estos resultados, se alude al campo de la psicología social y las humanidades la importancia de seguir rastreando las marcas que estas actantes hacen en los ambientes digitales, así como la necesidad de una mayor actuación de investigadoras del Norte y de estudios sobre mujeres amazónicas en estos contextos.

Palabras clave: Mujeres; Expresión de género; Sexualidad; Juegos virtuales; Teoría Actor-Red.

LISTA DE SIGLAS

CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CNPQ	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
FAPEAM	Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas
LBTQIAP+	Lésbicas, Bissexuais, Transgêneros, Queer, Intersexo, Assexual, Pansexual e outras identidades dissidentes.
PGB	Pesquisa Game Brasil
PIBIC	Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica
PPGPSI	Programa de Pós-Graduação em Psicologia
TAR	Teoria Ator-Rede (Atriz-Rede)
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
UFAM	Universidade Federal do Amazonas

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

ESTUDO 1

Figura 1. Painel de escolha do avatar inicial para criação da conta.....	49
Figura 2. Diferentes estilos em duas salas públicas do jogo	56
Figura 3. Diferentes estilos em uma sala pública e discussão sobre estilo.....	58
Figura 4. Avatares no <i>Instagram</i>	59

ESTUDO 2

Figura 1. Rede de contatos através do modelo Bola de Neve (<i>Snow ball</i>)	72
Figura 2. Rede de associações e conexões dos dados codificados.....	74
Figura 3. Perfil das jogadoras interlocutoras.....	75

DISCUSSÃO INTEGRADA

Figura 1. Nuvem de palavras.....	98
---	----

LISTA DE TABELAS

ESTUDO 1

Tabela 1. Categorização dos 15 estilos em relação à Sexualidade e ao Gênero.....	61
---	----

SUMÁRIO

1. CONEXÕES INICIAIS.....	15
1.1 Um Elemento em Rede.....	21
2. OBJETIVOS: JUNTANDO PONTAS PARA ENTENDER A REDE	25
2.1. Objetivo geral	25
2.2. Objetivos específicos.....	25
3. CONEXÕES TEÓRICAS.....	26
2.1 Jogos Digitais e Mundos Virtuais: Contrapontos de uma dimensão virtual na realidade	26
2.2 O avatar como possibilidade da experiência de existências na TAR: Quem é a mediadora? Quem atua?.....	30
2.3 Mulheres em territórios virtuais: identidades dissidentes e o ciberativismo contra a violência de gênero	33
2.3.1 O ciberativismo contra a violência de gênero: Por mulheres e sobre mulheres lésbicas	38
4 A TEIA METODOLÓGICA E SEUS NÓS QUE CONECTAM A REDE.....	41
4.1 A Pesquisa	41
4.2 Conhecendo o IMVU	41
4.3 Atrizes-Rede da Pesquisa	42
4.4 Procedimentos	43
4.5 Cuidados éticos.....	44
ESTUDO 1 - EXPERIMENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADE ATRAVÉS DOS AVATARES NO JOGO DE MUNDO VIRTUAL IMVU	46
ESTUDO 2 - “SOMOS QUEM PODEMOS SER”: MULHERES LÉSBICAS, BISSEXUAIS E PANSEXUAIS NO JOGO VIRTUAL IMVU	69
MARCAS, CONEXÕES E CONSIDERAÇÕES: JUNTANDO NÓS E ABRINDO NOVAS PONTAS.....	98
REFERÊNCIAS	103
APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE OBSERVAÇÃO: DIÁRIO DE CAMPO..	112
APÊNDICE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA	113
APÊNDICE C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	115
ANEXO A – CARTA DE ANUÊNCIA PARA ATENDIMENTO PSICOLÓGICO – EPSICO/UEA.....	118

ANEXO B – TERMO DE ANUÊNCIA ADMINISTRADORA SALA 1	119
ANEXO C – TERMO DE ANUÊNCIA ADMINISTRADORA SALA 2	120
ANEXO D – COMPROVANTE DE ANUÊNCIA DO IMVU	121
ANEXO E – PARECER CEP	123

1. CONEXÕES INICIAIS

Eles dizem: “não falem, não vistam, não joguem, não façam”. E as mulheres falam, vestem, jogam, fazem. Sempre foi assim [...] e continuaremos.

(Diário de campo, 2023)

As conexões e interações entre pessoas têm se tornado cada vez mais digitalizadas, com agilidade e sincronia a partir do crescente uso e avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) desde a década de 1990. Com a necessidade de facilitar e aprimorar conexões, tem-se ampliado ambientes digitais, o que inclui o setor de jogos. Esses, anteriormente restritos à consoles e a comunidades específicas, compostas em sua maioria por homens jogadores, passaram a abarcar uma diversidade expressiva de público nos últimos anos.

Segundo os últimos três levantamentos da Pesquisa Game Brasil (Sioux Group & Go Gamers, 2022; 2023; 2024), mais de 70% dos brasileiros utilizam jogos digitais, estando as faixas etárias de 16 a 24 anos e 25 a 34 anos entre seus maiores públicos. Apesar de serem historicamente considerados espaços masculinos, os jogos têm atraído cada vez mais mulheres, contando majoritariamente com presença feminina de mais de 50% nos últimos 7 anos, desde 2016 (Sioux Group & Go Gamers, 2022). Esses dados, além de evidenciarem o interesse de várias gerações nesses universos (Santos, 2020), nos permite ter noção da reconfiguração cultural dos jogos, que ao ampliar e diversificar seu público, tem possibilitado rearranjos socioculturais, maior sociabilidade e múltiplas experiências, inclusive em relação ao gênero e a sexualidade.

Frente a esse cenário, diversos estudos vêm discutindo problemáticas e possibilidades existentes nos jogos virtuais, compreendendo desde os desafios enfrentados por mulheres e LBTQIAP¹ às alianças, avanços e emancipações desse público nessa rede sociotécnica. Uma grande problemática refere-se ao fato de que as mulheres, embora sejam maioria nos jogos virtuais, ainda têm sua presença permeada por inseguranças, empecilhos e violações. Pesquisas como as de França et al. (2019), Fortim e Grando (2012) e Silva et al. (2015), demonstram como o assédio ou violências não são incomuns, fazendo também com que as jogadoras tentem manter-se invisíveis nas

¹ Ampliação da sigla oficial LGBT, a fim de evidenciar as múltiplas identidades. É comumente utilizada por lideranças, movimentos sociais e por parte da comunidade acadêmica. Neste estudo, uma vez que o foco são mulheres, utilizaremos a sigla LBTQIAP+, visando enfatizar apenas identidades não masculinas.

sociedades digitais, utilizando táticas como o uso de personagens masculinos e não revelação de suas identidades na tentativa de evitarem ser alvos.

Em relação a esses desafios, estudos mostram que a presença das mulheres nos jogos é minada por estereótipos machistas e sexistas. Em pesquisa realizada no jogo de mundo virtual *Second Life*, Fragoso e Rosário (2008) observam que os corpos de avatares femininos se apresentam com seios e lábios volumosos, nariz, rosto e cintura finos e cabelo longo, reforçando um padrão de beleza propagado na mídia ocidental. Além da erotização do corpo, a pesquisa de Silva et al. (2015) mostra como as mulheres são inferiorizadas em relação aos demais jogadores, ou conforme Fortim e Grando (2012), vistas como fracas em razão do gênero, sendo necessário manterem maiores habilidades que os homens para não serem desvalidadas. Toda essa propagação de estereótipos femininos, que fomenta violências de gênero, acaba dificultando a expressão e experimentação das jogadoras (Campos & Silva, 2021).

Essas problemáticas parecem se ampliar quando se trata de mulheres lésbicas, bissexuais, transexuais e identidades não cis heteronormativas. Shaw (2009) pontua os desafios daqueles que fogem à norma cis heterossexual frente aos impasses, homotransfobia e preconceitos propagados nos jogos. Nesse sentido, Santos (2020) observa como o machismo, as discriminações e a invisibilização de mulheres e demais LBTQIAP+ ainda são realidade nos jogos, com ameaças, ataques e perseguições. Isso se mostra também na representatividade desse público nos jogos em que os personagens já são previamente criados. Neto (2022) mostra, por exemplo, como a fetichização de personagens lésbicas é frequente, com diálogos e animações que retratam maior sexualização comparado a personagens homens gays no jogo *Assassins Creed Odyssey*, ou como o protagonismo lésbico e bissexual de personagens mulheres no jogo *The Last of Us Part II* lançado em 2020, desagradou boa parte do público de jogadores homens.

Por outro lado, as pesquisas apontam para as possibilidades e potencial dos jogos como espaços em que é possível expressar diversas identidades de gênero e questionar as normas e hegemonias identitárias (Goulart et al., 2016). Além disso, observa-se que houve mudanças ao longo dos anos nos discursos da comunidade de jogadores, questionando a presença, visibilidade e pertencimento de mulheres (Rodrigues, 2017) e LGBTQIA+ (Goulart et al., 2020), sendo ainda espaços onde jogadoras trans utilizam seus avatares para expressar suas identidades de gênero (Whitehouse et al., 2023).

Em contraponto ao que é fomentado no mundo dos jogos e na indústria, essas pesquisas vêm apontando que ali, a presença de jogadores homens cisgênero não é

unânime. Mais que isso, esses estudos nos dão base para seguir questionando a legitimação desses espaços como locais cis heteronormativos, abrindo possibilidades para a experimentação do gênero e sexualidade das mulheres. Leitão e Gomes (2018, p. 185) observam como o jogo de mundo virtual *Second Life* possibilita, enquanto mecanismo tecnológico, o poder de agência da experimentação, que se dá através de “apropriações criativas” dos/as usuários/as, a fim de “se reinventarem e construírem novas formas de apresentação de si, através da experimentação e da relação lúdica e estética”.

Assim, uma vez que se fala nesses espaços virtuais de jogos, é importante ressaltar o papel cultural de entretenimento, lazer e ludicidade que assumem, embora também carreguem consigo desigualdades e estereótipos de gênero, sexismos e a hipersexualização das mulheres (Bristot, 2021). Nesses ambientes digitais, essa carga aparece nos discursos entre jogadores, na própria estrutura do jogo, e de modo mais escancarado, no *design*, na estética, no âmbito visual, expressamente no corpo dos avatares, na forma em que são modelados e customizados.

Apesar dessas controvérsias, é nesses espaços virtuais que parte da juventude brasileira, inclusive mulheres LBTQIAP+, podem ser encontradas como fãs, *gamers* e interlocutoras assíduas (Fontoura, 2022). Essa juventude forja esses espaços, para além da interação e diversão, visando por vezes acolhimento, aceitação e compreensão de suas identidades de gênero e orientação sexual. Em se tratando da juventude que acessa os jogos, isso parece ocorrer em razão da identificação com questões e conflitos semelhantes e a liberdade em expressar e compartilhar conteúdos, o que permite a construção de um senso comunitário que não se intimida com a distância física (Maria, 2021).

Cabe destacar, que esse modo de sociabilidade juvenil, não é comum entre o segmento juvenil de menor poder aquisitivo, isto é, jovens de camadas populares das grandes cidades brasileiras socializam no mundo da rua (Brenner et al., 2005). Nesta direção, de acordo com Santos (2022), as plataformas das redes sociais digitais são onipresentes no cotidiano de jovens de classe média urbana nas sociedades ocidentais.

Ferreira (2022) descreve as juventudes brasileiras do fim do século XX e do século XXI no livro “A geração do quarto”, como aquelas conectadas com o universo virtual, mas distante física e emocionalmente do mundo *offline*. O autor entende o quarto como metáfora, um portal para recolhimento e imersão no virtual, onde é possível experimentar e manter relações. Ainda que existam problemas, os atos violentos e discursos de ódio nesses espaços parecem ocorrer de modo cíclico e disperso, frente a constante atualização e interações ali existentes (Maria, 2021).

Entende-se que o ingresso na ambiência digital reflete na ascensão de diversos estilos de jogos e na ampliação de suas plataformas. Essas estão cada vez mais inspiradas na realidade física dos usuários, através dos avatares, vestimentas, adereços, mapas ou espaços internos que replicam cidades ou ambientes já existentes (Santos, 2020). Dentre a variedade de jogos, atenta-se aqui para aqueles que se aproximam ao máximo da experiência humana, em uma espécie de réplica do mundo real e enquadrados especificamente no gênero Jogos de Mundo Virtual.

Os jogos de mundo virtual são conhecidos pelos gráficos realistas, modelados tridimensionalmente (3D), e permitem uma jornada imersiva aos usuários. Neles, não existem objetivos, missões ou fases a serem alcançadas, cada participante escolhe sua atividade. A imersão ocorre através dos avatares, figuras humanas ou animais, o que requer a construção da aparência, estilo, corpo, perpassando aspectos de gênero e sexualidade, que demonstrem quem é cada um no jogo, visando a sociabilidade (Leitão & Gomes, 2018). Essa sociabilidade, que opera enquanto modo livre e espontâneo de interação e reciprocidade entre diferentes sujeitos (Simmel, 1983), e que repercute o modo de ser e se relacionar, pode ser mais bem observada através da escolha dos avatares e existência enquanto corpo social no jogo (Caetano, 2017).

Nesses espaços, apesar da estrutura heteronormativa pressupor que jogadores utilizem avatares masculinos e jogadoras, avatares femininos, as vivências ultrapassam o campo cis e heteronormativo. Gomes (2020, p. 179) observa que a relação entre jogadoras/es e avatares aponta para uma “divergência identitária”, pois nem sempre os avatares refletem as características de seus usuários. A autora pontua que a maioria das/os jogadoras/es utilizam avatares alternativos, com expressão de gênero e identidade sexual que condizem ou não com suas vivências no mundo real, mas que permitem experimentações e performance dos corpos, ainda que virtuais (Gomes, 2020).

Importante salientarmos que as categorias gênero e sexualidade têm sido estudadas historicamente no campo científico, quase que conjuntamente (Grossi, 2001). O gênero tem sido repensado para questionar a exclusiva natureza biológica e apontar o âmbito social e de construção das identidades masculinas e femininas (Beauvoir, 2019; Grossi, 2001; Scott, 1995). Desse modo, adotamos o solo conceitual que as expressões de gênero refletem as expectativas sociais, construídas e reconstruídas através de práticas discursivas ou não, sobre o que é ser homem ou mulher, o que influencia a aparência e o comportamento das pessoas (Jesus, 2012; Scott, 1995). Assim como o gênero, partimos na noção que a sexualidade é construída socialmente, a partir de dispositivos históricos

com normas e ideias sobre prazer, desejo e práticas sexuais, moldando as formas de viver e se experimentar, em geral, ancoradas no bojo da heterossexualidade ao estabelecer direções para homens e mulheres (Foucault, 1988; Louro, 1997; Rich, 2010).

Destacam-se para essa pesquisa, portanto, o jogo de mundo virtual IMVU, fundado em 2004 e ativo até os dias atuais. Com características que replicam a sociedade, o jogo funciona como simulador da vida real, com um comércio virtual, economia própria, permitindo relações amorosas, integração às redes sociais e compartilhamento da vida virtual, numa interação simultânea entre múltiplas/os jogadoras/es (IMVU, 2023; Leitão & Gomes, 2018).

No que concerne ao campo de estudo da conexão entre psicologia social, sociedades digitais, gênero e sexualidade, entendemos que as interações e socializações virtuais, bem como a experimentação em relação ao gênero e a sexualidade de jogadoras LBTQIAP+ são pertinentes para a psicologia, considerando que essa conexão fornece um panorama do modo como as juventudes sociabilizam, com vistas a captar os agenciamentos e vulnerabilidades que a ambiência digital permite por meio do emaranhado de redes de experimentações.

Adotamos a Teoria Ator-Rede (TAR) para o emaranhado analítico, aqui defendida como Teoria Atriz-Rede, na forma de demarcar essa pesquisa feminista na psicologia, enquanto uma própria rede, e as fiações e actantes que a tecem, por mulheres e sobre mulheres. Entendemos que todos os elementos em rede têm importância simétrica (Latour, 2012), e por isso, as palavras e discursos embrenhados nesta escrita merecem atenção. É preciso reconfigurar os sentidos já dados, as escolhas já feitas e os passos demarcados. Ainda, a escolha pelo termo Atriz-rede nos ajuda a enfatizar um lugar político e de visibilidade da pesquisa, conforme quem mais acessa os jogos virtuais: mulheres.

Ao adotar a Teoria Atriz-Rede, abraçamos aqui a ideia de que há um funcionamento em rede, de que existem diversas actantes, elementos humanos e não humanos, que se associam, constituem e conectam essa rede (Latour, 2012). Importante pontuar que os estudos sobre a TAR vêm sendo desenvolvidos desde os anos 80, tendo seu cerne na psicologia os estudos de teóricos da psicologia social no Brasil (Mélló et al., 2016). Nela, entender e seguir os rastros das atrizes ou actantes, termo emprestado da semiótica literária por melhor definir a dimensão da ação e a diversidade de agentes, é essencial para sua dinâmica (Rifiotis, 2016).

Enfatizamos esse lugar de pesquisa na psicologia, visando rastrear as redes, atuações e controvérsias que ocorrem por meio do gênero e da sexualidade das jogadoras, vez que são atravessadas por aspectos da realidade tangível e do próprio espaço virtual, sempre com cuidado ao pensar a quebra de fronteiras entre o que seria “virtual” e “real”, que perde sentido diante das mútuas interações e associações nas sociedades digitais (Deslandes & Coutinho, 2020). É válido considerar, ainda, a preocupação, responsabilidade e o compromisso social e político da psicologia (Lane, 2012) para o desenvolvimento desta pesquisa, enquanto área interessada na realidade dos sujeitos que, como apresentado, tem sido cada vez mais experimentada de modo online.

Somado a isto, defende-se a importância de um conhecimento situado, que sempre se faz baseado em mediações e conexões, e que não se alia a dada neutralidade (Arendt & Moraes, 2016; Haraway, 1995), pretendendo operar, conforme Stengers (2023, p. 17), para que “outra ciência seja possível”, rompendo com as fronteiras disciplinares e assumindo, enquanto pesquisadora, um lugar descentralizado, no encontro com as mulheres jogadoras para a construção de saberes. Portanto, destaco que se trata de uma pesquisa por afetação (Favret-Saada, 2005), envolvida com o lugar que ocupei e ocupo como jogadora. Isso permitiu uma compreensão mais densa e criativa das experiências observadas.

Reafirma-se aqui a importância de pesquisas realizadas no Brasil, no Norte do país, entendendo que as mulheres LGBTQIAP+ estão inseridas nesses espaços e carecem de um olhar próprio, latino-americano e alinhado às realidades sociais locais e regionais, que fomentam e que possam amplificar e conectar os interesses e imersão nesses jogos. Com isso, pareceu relevante o estudo desses cenários virtuais na linha de processos psicossociais no Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), tanto por sua relevância social e acadêmica, quanto pela inauguração da temática nesse programa.

Portanto, ao entender esses espaços dos jogos como comuns às mulheres LGBTQIAP+, os dados sobre a presença desse público, e considerando o cenário pandêmico que permitiu maior imersão no universo *online* (Faleiro et al., 2021), levantou-se a seguinte questão: **qual o papel das interações entre elementos tecnológicos, sociais e culturais nos jogos de mundo virtual na formação e na expressão das identidades de gênero e sexualidade das mulheres LGBTQIAP+?**

Tal questão foi tangente para a elaboração deste estudo de mestrado, realizado através do Programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade Federal do

Amazonas (PPGPSI/UFAM), e apresentado por meio de dois estudos. O primeiro, intitulado **Experimentações de gênero e sexualidade através dos avatares no jogo de mundo virtual IMVU**, foi organizado e publicado como artigo no periódico Fenix - Revista de História e Estudos culturais (Sousa et al., 2025). Este, caracteriza-se como um estudo de campo, resultado da imersão e observação participante no jogo e nas plataformas utilizadas pelas/os jogadoras/es. O estudo visou compreender quais elementos materiais e imateriais, humanos e não humanos permitem as experimentações de gênero e sexualidade, respondendo a dois dos quatro objetivos específicos da dissertação: (I) Identificar quais elementos dos jogos de mundo virtual tornam possíveis a experimentação do gênero e da sexualidade na construção dos avatares; e (II) Mapear os movimentos das jogadoras em relação ao gênero e a sexualidade para além da plataforma do jogo (*Instagram, Twitter, TikTok, Youtube*).

Em seguida, foi desenvolvido o segundo estudo, sob título **“Somos quem podemos ser”: Mulheres lésbicas, bissexuais e pansexuais no jogo virtual IMVU**, também organizado como artigo e aprovado para publicação no periódico Psicologia & Sociedade (Sousa & Neves, no prelo). Neste, são apresentados os relatos e narrativas construídas em rede mediante contato com jogadoras lésbicas, bissexuais e pansexuais acerca de suas experiências em relação ao gênero e a sexualidade dentro e fora do jogo. O estudo buscou responder aos objetivos específicos: (III) Verificar como ocorre a imersão de mulheres em ambientes virtuais de jogabilidade; (IV) Descrever as experimentações de gênero e sexualidade das jogadoras LBTQIAP+ a partir do mundo virtual IMVU; além de ampliar os objetivos I e II, conforme repertório discursivo tecido pelas interlocutoras e por meio dos diários de campo. Em ambos os estudos, foi possível observar e identificar as redes e os fluxos que todas/os elementos, quer sejam humanos ou não humanos, fazem fazer (Latour, 2012), ao possibilitarem experiências e experimentações de si através do gênero e da sexualidade.

1.1 Um Elemento em Rede

Parto da compreensão de que esta pesquisa é necessária em razão de problemáticas e tabus que envolvem historicamente o gênero e a sexualidade e ainda se fazem presentes em diversos espaços sociais, dificultando a existência e a expressão de corpos dissidentes, especialmente ao tratar-se de mulheres. Ao mesmo tempo, é necessária por fazer sentido para minha própria história, ao perceber que compartilho com outras jogadoras tantos

aspectos em comum, apesar das controvérsias. De diferentes formas e por tempo significativo, a experiência em espaços virtuais abriu frestas individuais e coletivas, com amigas e parceiras/os/es de jogo, para buscar romper com ideais cis heteronormativos, descobrir e reafirmar minha identidade enquanto mulher lésbica e, posteriormente, aguçar a curiosidade inerente como pesquisadora.

É fácil dizer, portanto, que esse estudo é motivo enorme de minha realização pessoal, vez que a temática de jogos e a participação de mulheres LBTQIAP+ nesses espaços sempre foi observada com bastante curiosidade e interesse por mim. Como já mencionado, a imersão em jogos, incluindo os de mundo virtual como o IMVU, fez parte da minha trajetória de vida, de modo que a utilização de avatares, interações e vínculos ali construídos, tornaram possível considerar tais espaços seguros para experimentação das minhas – mais variadas – identidades de gênero e expressões de sexualidade ao longo da adolescência e juventude. Conheci o IMVU em 2013, com exatos 13 anos, e ao longo de dez anos, observei o quanto o jogo era utilizado como espaço de liberdade verbal, artística e corporal à medida em que via também outras/os jogadoras/es e amigas/os se experimentando e performando ser quem queriam ser, seja com avatares opostos, idealizados, mesclados com o “real” ou com uso de *fakes*. Conheci alguns no início da adolescência, quando tínhamos 13/14/15 anos, como meninas e meninos, com avatares masculinos ou femininos, que ao longo da juventude e com ajuda do jogo, criaram estratégias para ser quem se é fora dali, descobrindo-se pessoas transgênero ou cisgênero lésbicas, bissexuais, gays, gênero fluído, entre outros. Comecei a questionar e procurar explicações para isso, conversando e partilhando dúvidas com toda essa rede.

Como elas/es, eu também estava dentro e fora do jogo, tendo vivências parecidas. Lembro que, em muitos momentos durante a infância e adolescência, me vi com raiva. Fui raivosa. Por vezes, amarga. Senti raiva por ter que lidar com os incômodos do gênero e da sexualidade que precisava desempenhar na rua, na escola, em casa e entre as paredes do meu próprio quarto. Nesse meio tempo, eu também jogava. Muito me aliviava, embora os tensionamentos, violências e expectativas sobre o gênero ultrapassassem para o mundo virtual, por vezes ritualizados de modo nu e cru, desde a construção dos avatares que seriam ou não consideradas “meninas” e “femininas”, como eu deveria me comportar em jogo, as guildas e grupos que poderia participar, às brincadeiras, piadinhas, xingamentos, deslegitimação e assédios. Como alternativa e estratégia, eu utilizava avatares masculinos, me aliava e omitia minha identidade. No jogo eu podia ser quem eu quisesse ser: fugindo dos ideais femininos, com papeis, estilos e comportamentos ditos masculinos

ou ali criados. E de certa forma, me sentia blindada, ao menos superficialmente. Mas os incômodos continuavam. A medida em que me aproximava das leituras, dos movimentos sociais, dos feminismos, e me fortalecia dentro e fora do jogo com outras meninas, consegui alocar alguns dos meus questionamentos e entender o que me atravessava como mulher, entender o que acontecia comigo.

Um dia, lendo *online* sobre movimento feminista na América latina, cheguei às imagens emblemáticas de uma das marchas ocorridas no México, com os dizeres “*organizar la rabia*”², o que me marcou profundamente. Ali, entendi que, acerca da minha identidade e das inquietações que eu tinha, haviam algumas saídas: me aliar ainda mais aos movimentos, leituras, fazer terapia e escrever. Me aliei, li, fiz terapia e escrevi muitos diários. Escrever cientificamente, no PIBIC e agora, no mestrado também foi possibilidade. Desse modo, observo que nunca estive *on-line* e *off-line* do jogo. Minhas inquietações geradas nos meus espaços de sociabilidades, borravam a fronteira do *on-line* e *off-line* do jogo. Elas conectavam-se a minha realidade já que jogo era o espaço que despressurizava as emoções, incômodos e raiva dos estereótipos e violências de gênero, embora percebido que lá também ocorriam tais práticas.

Ao longo da faculdade e na iniciação científica, me aproximei ainda mais das leituras feministas, dos estudos de gênero e sexualidade no âmbito da educação, formação docente, diversidade, juventude amazônica e psicologia social. Nessa época, não jogava mais com tanta frequência, mas mantinha o contato com as amigas feitas no IMVU. Esses caminhos conectaram-se ao interesse já vivenciado e por muito tempo silenciado, sobre entender a presença e experiências de gênero e sexualidade de pessoas LBTQIAP+ nos jogos, o que propus como projeto de mestrado, ainda que com dúvidas e temendo questionamentos sobre sua relevância e seriedade para o campo científico e para a psicologia. Apesar dos estudos sobre jogos não serem recentes (Goulart et al., 2020; Rodrigues, 2017), à época pouco ouvia falar e escrever sobre essa temática relacionada ao gênero e a sexualidade nos estudos de psicologia, quiçá na psicologia manauara. Assim, ao longo do mestrado, pude retornar ao jogo de forma mais intensa, similar ao que fazia na adolescência. Contatei outras jogadoras/es, incluindo nortistas, entrei e me aliei a outros grupos e famílias das novas gerações do IMVU, fiz amigas e contatei as antigas, me aproximei das leituras sobre jogos, conheci movimentos de jogadoras dentro e fora do jogo, participei de congressos e bate-papo *online* sobre o tema, atendi, tive aulas,

² Tradução livre: “organizar a raiva”.

dei aulas, fiz os diários de campo e escrevi. Quando me vi, eu já estava em um emaranhado de jogadoras.

Descobri que ainda escrevo incomodada, como saída e como forma de organizar a raiva, talvez agora compartilhada com outras mulheres LBTQIAP+. No entanto, também escrevo com ternura e alegria. São todos esses elementos, sempre coletivos e controversos, que tecem esta dissertação.

2. OBJETIVOS: JUNTANDO PONTAS PARA ENTENDER A REDE

2.1. Objetivo geral

Compreender como se dão as experimentações de gênero e sexualidade de mulheres LBTQIAP+ em jogos de mundo virtual.

2.2. Objetivos específicos

- I. Identificar quais elementos dos jogos de mundo virtual tornam possíveis a experimentação do gênero e da sexualidade;
- II. Mapear os movimentos das jogadoras em relação ao gênero e a sexualidade para além da plataforma do jogo (*Instagram, Twitter, TikTok, Youtube*);
- III. Verificar como ocorre a imersão de mulheres em ambientes virtuais de jogabilidade;
- IV. Descrever as experimentações de gênero e sexualidade das jogadoras LBTQIAP+ a partir do mundo virtual IMVU.

3. CONEXÕES TEÓRICAS

2.1 Jogos Digitais e Mundos Virtuais: Contrapontos de uma dimensão virtual na realidade

O jogo está inserido na história humana e dos animais desde seus primórdios, sendo estabelecidas regras, acordos e comportamentos para fins de diversão, transpassando as barreiras de sobrevivência das espécies. Huizinga (2012), em seu livro intitulado “*Homo Ludens*”, defende que o jogo não se limita a um fenômeno fisiológico ou reflexo psicológico, o apresentando como uma função que detém um sentido para a ação, tendo em essência algo que está para além do nível material, da vontade ou instinto de jogar.

Para o autor, o jogo é composto por características que lhe são basilares, como o fato de ser dotado de liberdade; ser uma forma de “evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (Huizinga, 2012, p. 11); estar estabelecido temporal e espacialmente; e por criar e caracterizar uma ordem. Assim, o jogo aparece como um elemento que tem relação com a cultura, com a brincadeira, a ação e com o lúdico, e por sua composição, acaba tendo capacidade de absorver o jogador de modo intenso e completo.

Segundo França et al. (2019), os jogos têm sido utilizados historicamente com diferentes finalidades, seja como aspecto lúdico e interativo, para diversão e entretenimento, relacionamentos, aprendizado e profissão. Segundo afirmam as autoras, esses se mostram como espaço propício para disseminar informações, possibilitar interação entre pessoas de diferentes países e para propor regras aos interlocutoras.

Murray (2003) aponta um caráter imersivo, de agência e transformação que compõem os jogos, e que ocorrem de modo prazeroso. A imersão seria caracterizada pela possibilidade de transportar-se para um lugar simulado, ocupando toda atenção e sistema sensorial. A agência, por sua vez, seria a capacidade de atuação e reações nesses espaços. Já a ideia de transformação seria como os computadores e os meios digitais possibilitam mútuas mudanças entre o “mundo real” e o digital, a partir da interação entre as jogadoras/es. Nesse sentido, quanto maior a possibilidade de imersão, agência e transformação por parte dos jogos, maior o engajamento e interesse de jogadoras/es (Murray, 2003; Pontuschka, 2012).

Fleury et al. (2014) afirmam que o desenvolvimento e ampliação das tecnologias trouxeram aos jogos uma seriedade. À medida em que foram utilizados para fins educativos, em pesquisas científicas, no campo da saúde, na arquitetura e outras áreas, os jogos foram ultrapassando as fronteiras do mero entretenimento. Conforme explicam os autores, esse avanço na caracterização dos jogos se deu especialmente com o poder de processamento dos *hardwares*, dos gráficos e da internet, o que influenciou o surgimento dos jogos *online*, permitindo uma conexão e relação entre jogadoras/es, maior visibilidade e alcance de novas/os usuárias/os.

No arco dessas amplificações dos jogos, a utilização de *smartphones* e a simultaneidade de conexões foi importante para o desenvolvimento de novas possibilidades de uso e criação de jogos, que passam a replicar jogos clássicos, construir e digitalizar o que antes só era possível via computador ou consoles. A utilização em massa dos aparelhos móveis agregou uma gama de novos usuários de jogos digitais, em especial aos casuais, constantemente construídos e disponibilizados nas versões *mobile*. Assim, a frequência e diversidade de público aumentou, tendo para além de jogadores tradicionais e público masculino, crianças e mulheres como adeptos, ainda que esses, por vezes, não se intitulem ou se considerem jogadoras/es (Fleury et al., 2014).

Uma vez que as tecnologias incorporam e fazem parte do que chamamos de sociedade, é impossível observá-las alheias às atividades humanas (Lévy, 2010). As modernizações tecnológicas constituem e acompanham o fluxo dos avanços ou entraves sociais. Nesse sentido, os jogos podem ser compreendidos, conforme Murray (2003), como espaços digitais que são processuais, participativos, espaciais e enciclopédicos, e que permitem um intercâmbio de informações a partir de dispositivos eletrônicos – desde videogames, computadores aos aparelhos móveis celulares, *smartphones* ou *tablets* – de modo multissensorial, integrado e interativo. Essa última, a interatividade, enquanto aspecto importante nos jogos, pode ser pensada conforme Lévy (2010), pela participação ativa das pessoas no intermédio, captação e propagação das informações, sendo possível nos terrenos do ciberespaço.

Lévy (2010, p. 17) aponta o ciberespaço como um sinônimo de rede, como um novo meio de comunicação possibilitado pela articulação entre computadores, composto por um arranjo da “infraestrutura material da comunicação digital”, das informações que ele abriga, bem como das pessoas que a utilizam e contribuem com sua existência. A utilização do ciberespaço, conhecido como ambiente virtual, é também baseada em um ideal de liberdade de ser e do que fazer (Arrabal, 2023). Assim, tanto produz quanto torna-

se produto da cibercultura, compreendida por sua vez, como um “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modo de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lévy, 2010, p. 17).

Identificar a cibercultura no âmbito das experiências *online* é importante para compreendermos qual dimensão ocupa no campo dos jogos. Sabe-se que as pesquisas sobre ambientes lúdicos e jogos estabeleceram-se a partir da segunda metade do século XX. Um campo conhecido que surgiu nessa época, durante a década 1980, foi o *Game Studies*, enquanto área de estudos interdisciplinares, visando compreender as diversas formas através das quais os jogos digitais se constituem como cultura (Mitsuishi, 2006).

Os jogos tiveram um longo percurso ligado às ficções e a própria literatura. Segundo Pontuschka (2012), seus primórdios remontam ao lançamento dos MUDs (*Multi User Dragons*), ambientes virtuais de texto que permitiam interação entre jogadoras/es, utilizados nos primeiros computadores. Com o avanço das tecnologias, em especial tridimensionais (3D), foi possível a consolidação dos MMOs (*Massively multiplayer online*), ou seja, os multijogadores massivos *online*, capazes de suportar diversas jogadoras/es ao mesmo tempo.

Conforme reforça Pontuschka (2012), há uma diversidade de subcategorias de MMOs: a exemplo dos MMORPGs (Jogos de interpretação de papéis); MMORTS (Jogos de estratégia em tempo real); MMOFPS (Jogos de tiro em primeira pessoa); MMOSG (Jogos de relacionamento e socialização); MMOEG (Jogos com temática sexual/eróticos) e MMOBG (Jogos utilizados em navegadores de internet que não precisam ser instalados). Todos esses têm em comum a presença de uma gama de jogadoras/es *online* simultaneamente, interagindo direta ou indiretamente, em espaços gráficos fortemente desenvolvidos tridimensionalmente.

Com os MMOs, a ideia de metaverso é ampliada, influenciando a criação de espaços que replicam ou expandem o universo virtualmente, com a existência de Mundos Virtuais. Esses podem ser compreendidos como uma rede interposta por computadores, em que a presença e as relações entre pessoas se dão através da utilização de avatares (Bell, 2008). Segundo Ball (2023), os mundos virtuais são quaisquer ambientes simulados, conhecidos pelos gráficos realistas, modelados em duas dimensões (2D) ou tridimensionalmente (3D), que permitem uma jornada imersiva aos usuários. Ainda conforme os autores, uma característica fundamental desses é a possibilidade de replicar o “mundo real”, podendo ser baseados tanto em objetivos mais delimitados como vencer,

derrotar, matar, passar de fases, quanto com objetivos mais livres, que abarcam comércio, socialização, mediação, aprendizagem e outros.

Na última década, conforme explica Ball (2023), os mundos virtuais com poucos ou nenhum objetivo definido foram os que mais tiveram protagonismo. Uma vez que se sustentam em processos da “realidade”, os mundos virtuais podem ter um ou mais criadores, amadores ou profissionais, visando ou não lucro. Para Falcão (2007), esses mundos virtuais herdam aspectos tanto do campo dos jogos quanto das comunidades virtuais, construídos conforme as interações e vivências vão acontecendo nesses espaços.

Considerando essas interações, os jogos virtuais acabam se constituindo também como espaços de sociabilidade (Goulart, 2012; Leitão & Gomes, 2018). Aqui, acionamos esse importante conceito a partir de Simmel (1983), compreendendo-o como um fenômeno complexo que se manifesta através de diversas formas de interação, e que reflete associações – *sociação* nas palavras do autor. Essa interação, livre e espontânea, para fins de satisfação e de interesses entre os atores, vem a ser fundamental para a construção dos laços sociais e para a constituição basilar da sociedade (Simmel, 1983).

No campo virtual, essas sociabilidades, conforme observado por pesquisas de Leitão e Gomes (2018) e Neto (2022), ultrapassam as barreiras da plataforma do jogo, perpetuando-se em sites, fóruns, páginas em redes sociais e afins. Relacionamentos sociais, afetivos e sexuais são construídos e mantidos pelas próprias jogadoras/es e seus avatares. Assim, tanto as experiências do jogador na plataforma, quanto fora dela, acabam se interconectando e se associando mutuamente, possibilitando o borramento de fronteiras entre o que seria virtual e real (Deslandes & Coutinho, 2020).

Essas sociabilidades ocorrem em espaços diversos compostos por vários elementos, incluindo aqueles que estão presentes no jogo. Tais elementos precisam ser considerados para compreender as facetas desse estudo. Atenta-se para Schell (2008), que considera existir elementos comuns a todos os jogos, defendendo uma tétrade básica composta pela mecânica, história, tecnologia e pela estética do jogo. A mecânica, por exemplo, é representada através de regras, procedimentos e estabelece a finalidade do jogo; a história diz respeito aos eventos e acontecimentos ocorridos ao longo do jogo; a tecnologia, por sua vez, contempla os materiais tecnológicos que possibilitam o funcionamento do jogo, sendo o elemento menos visível a/aos jogadoras/es. Por fim, a estética é vinculada aos estímulos sensoriais, visuais, sonoros, olfativos e/ou sentimentais, sendo o elemento mais visível e diretamente ligado ao jogador, o que permite, por exemplo, perceber o avatar e o ambiente circundante.

Para as discussões que se pretende tecer neste estudo, adotamos essa noção de téttrade elementar como ponto inicial para caracterização do jogo de mundo virtual IMVU e as experimentações que ali ocorrem e defendemos a ideia de que há um funcionamento em rede, como proposto pela Teoria Atriz-rede – TAR (Latour, 2012; 2019).

2.2 O avatar como possibilidade da experiência de existências na TAR: Quem é a mediadora? Quem atua?

Na perspectiva da TAR, conforme Latour (2012; 2019), pressupõe-se ser necessário repensar a noção dicotômica entre indivíduo e sociedade, ciência e natureza, social e técnica, sujeito e objeto ditada pela modernidade a fim de considerarmos a relação entre os diversos aspectos heterogêneos que permeiam o mundo. Na TAR, o autor propõe uma nova compreensão do social, deslocando o foco da sociedade como um todo abrangente para uma visão mais relacional, onde ela é apenas um elemento entre outros em constante interação. Esses elementos, sejam humanos ou não, materiais ou imateriais, objetos ou ideias, são conhecidos pelo conceito de ator/atriz, vez que agem - têm agência sobre algo ou sobre o outro – podendo intermediar ou mediar ações, constituindo ou até modificando a rede de relações que os conecta (Latour, 2012).

A intermediadora seria aquele elemento que apenas transporta significado ou força na rede sem transformá-los, enquanto as mediadoras seriam tomadas de transformação, sendo responsáveis por traduzir, transformar, distorcer e modificar os elementos que os acompanham (Latour, 2012). Para Law (1992, p. 5), a rede é dotada de materiais e elementos heterogêneos, constituída por diferentes recursos: “agentes, dispositivos, textos, conjuntos relativamente padronizados de relações organizacionais, tecnologias sociais, protocolos de fronteira, formas organizacionais”. Nesse sentido, é possível pensar em redes a partir da noção de nó, em que cada um se conecta com outros nós mutuamente, estabelecendo outras múltiplas conexões e possibilitando constantes transformações (Malvezzi & Nascimento, 2020).

Desse modo, segundo aponta Rifiotis (2016), é importante entender e seguir os rastros das atrizes ou actantes em rede. Acompanhar o movimento emaranhado dela permite perceber como os elementos se conectam a outros, se relacionam em redes mais vastas ou restritas, ligações consistentes ou não, e essas se enfraquecem ou se fortalecem. Para tanto, é necessário se atentar tanto para os aspectos positivos e negativos que possam responder esses fluxos, correndo um duplo risco: lidar com caixas-pretas ou com as

controvérsias sociais. Seguindo os aspectos positivos que dão força e confirmam as redes, podemos nos deparar com caixas-pretas, ou seja, aquilo que tomaremos como verdades consolidadas e encerradas. Seguindo os aspectos negativos que tornam fraca a rede, adentramos em horizontes de controvérsias sociais, o que nos permite novas associações e novos questionamentos (Malvezzi & Nascimento, 2020).

Para Gonzales e Baum (2013), as controvérsias estão sempre presentes no fluxo das redes, sendo importante não as interromper ou solucioná-las. Na TAR, o sentido é exatamente outro: não resolver, mas rastrear, seguir, observar e sempre que possível, abrir as caixas-pretas, questionando o que está dado. Nesse sentido, a TAR parece ser uma perspectiva que amplia entender a dinâmica dos jogos, a atuação dos avatares e controvérsias que ocorrem a partir das experimentações e expressões de gênero e da sexualidade, através da rede de elementos envolvidos.

Todos esses elementos de âmbito estético estão associados ao avatar, que enquanto corpo virtual possibilita modos de existir, sendo instrumento fundamental na estrutura dos jogos. É apenas através dele que a imersão no mundo virtual ocorre. É o avatar que torna possível as relações e interações entre jogadoras/es, a realização dos objetivos, o acesso aos espaços de jogabilidade, e nessa lógica, a presença das mulheres LBTQIAP+ no jogo.

Pensar o avatar requer compreendê-lo para além de sua instrumentalidade, mas enquanto mediador de redes que se instauram entre o sujeito da realidade tangível que atua jogando, as regras e limites pré-definidos do jogo, as demais jogadoras/es atuantes e as contradições da sociedade que os acompanham, em síntese reflexos do sistema patriarcal, da heterossexualidade compulsória, homotransfobia e que violenta corpos dissidentes.

O termo avatar tem seu significado ancorado na crença Hinduísta, sendo compreendido como uma encarnação ou, segundo traduz Silva (2010, p. 122), “aquele que tudo penetra”, uma representação de um Deus ou entidade divina, quando estes descem à terra em um momento especial de forma materializada. Ao explicarem sobre a origem do termo em relação a religião, Seppi e Cardoso (2014), afirmam que na crença hinduísta, por meio dos seus escritos épicos e mitológicos, o avatar comumente exerce um papel como o herói protagonista, de modo que a estes cabe conhecimento, escolha e poder de intervir nos acontecimentos mundanos.

Esse protagonismo segue constituindo o avatar mesmo quando o termo é emprestado às ciências antropológicas, sociais e tecnológicas, através dos estudos da cibercultura. No entanto, para ambas as autoras (Seppi & Cardoso, 2014; Silva, 2010), o

avatar no ambiente virtual faz um caminho contrário à ideia Hinduísta de encarnar no corpo material, indo assim, de um plano físico/material para um virtual/imaterial. Apesar dessa contradição do termo entre a religião e a cibercultura, nas duas perspectivas mantém-se a lógica da encarnação como o experimentar-se em outro corpo, ainda que no caso dos jogos, seja um humano que se tornou e brinca de ser Deus, com habilidades, poderes, e múltiplas possibilidades de fazer e ser o que quiser. Pode-se dizer que essa brincadeira ganha sentido à medida em que o jogador se apropria do espaço virtual e especialmente, quando detém uma visão isométrica, em que a posição da câmera permite visualizar o cenário em torno do avatar e o mapa do jogo (Cordeiro, 2022; Seppi & Cardoso, 2014; Silva, 2010).

Na cibercultura, segundo explica Silva (2010), as concepções iniciais sobre o avatar já se apresentavam desde os textos e literaturas de ficção científica do início do século XX e nos estudos sobre inteligência artificial em robôs no fim do século, mas foi apenas com o livro de Neal Stephenson, intitulado *Snow Crash* de 1992, apresentando a vivência de usuários em um ambiente virtual 3D, que o termo é inaugurado no contexto dos jogos. Através dessa ficção, o autor fomenta a discussão em torno da ideia de avatar enquanto um *software*, um equipamento que possibilita a comunicação e a representação humana em espaços digitais, tendo sido inspiração e precedente na criação de diversos estilos de jogos, incluindo os de mundo virtual como o Second Life (2003), o IMVU (2004), vSide (2006), Minimundos (2008), entre outros.

Nesses estilos de jogo em que o mundo é (re) constituído em um plano digitalizado 3D, os avatares são essenciais para tornar a experiência humana virtualmente possível. Por isso, não parece suficiente que estes avatares sejam modelados de qualquer modo, com corpos minimamente dimensionados. Com o avanço das tecnologias gráficas e computacionais, a aproximação da figura do avatar às características corporais humanas tem sido cada vez mais explícita e realista a medida em que esse corpo, antes visualmente assexuado ou andrógeno, vai ganhando formas específicas, contornos, tamanhos e volumes baseados em ideais de corpo masculino e feminino socialmente construídas (Goulart et al., 2016). Assim, seja como ciborgue (Abath, 2015), representações humanas ou ideais divinos das jogadoras/es (Leitão & Gomes, 2018; Seppi & Cardoso, 2014), corpos virtuais ou sem cabeça (Cordeiro, 2022), e réplicas, resquícios ou fragmentos humanoides (Goulart et al., 2016), esse corpo avatar passa a ser mais bem compreendido.

Donna Haraway et al. (2009) apresenta o conceito de ciborgue, sustentado em uma ideia de hibridismo em que humano e tecnologia se mesclam, na qual não há divisão

entre a natureza, cultura e tecnologia ao pensar a construção do sujeito, inscrevendo-o em um novo modo de ser, o pós-humano. A autora explica a impossibilidade de ter sujeito ou subjetividade alheios a cultura, a história, as relações de poder e a linguagem, questionando sobre os limites de ser humano e ser máquina, especialmente com a ascensão das tecnologias, onde um termina para que o outro comece e vice-versa, evidenciando os atravessamentos máquina-humano-rede e toda hibridização que nos rodeia, aproximando-se da noção de rede da TAR.

Nesse sentido, não nos parece suficiente caracterizar o avatar como representação das jogadoras/es, corpos sem cabeça ou fragmentos humanoides. Sabemos que os avatares, tal como quaisquer outros elementos do jogo, não assumem locais fixos, podendo ser hora intermediadoras, hora mediadoras tomadas de agência (Latour, 2012). No entanto, esses nos parecem um nó importante para compreendermos os fluxos de jogadoras em relação ao gênero e a sexualidade. É através da dimensão do avatar que, em boa parte deste estudo, será possível acompanhar as conexões, associações e fluxos entre diversos elementos que compõem a experimentação, a expressão de gênero e a realidade das mulheres LBTQIAP+ nos jogos virtuais.

2.3 Mulheres em territórios virtuais: identidades dissidentes e o ciberativismo contra a violência de gênero

Goulart (2012), observa como os jogos digitais podem ser utilizados de formas diferentes das quais foram propostas inicialmente pelos seus idealizadores. O autor discute as potencialidades do que intitulou de Tecnopolítica de gênero/sexualidade, a partir de seu estudo sobre o jogo *World of Warcraft*, identificando rearticulações e modos de ser não heteronormativos que aparecem através da parada LGBT, evento intitulado *Proudmoore Pride* que ocorre dentro desse jogo. Ao longo de sua pesquisa, sustenta que esses espaços atuam enquanto uma cultura e um contexto, a partir do qual o gênero e a sexualidade têm base política, fundamentados nas relações de poder.

Na tentativa célebre de retratar uma das múltiplas capacidades de vivenciar o gênero e a sexualidade em espaços virtuais, e potencializando ainda mais os avanços tecnológicos na ideia de metaverso nos jogos, o episódio intitulado *Striking Vipers* (2019), da quinta temporada da série *Black Mirror*, apresenta uma realidade ficcional e heterotópica que permite a experimentação mútua de sensações físicas, sensoriais, emocionais entre jogador e avatar. Utilizando-se de um dispositivo a ser fixado na cabeça

para inserirem-se nos campos tridimensionais que ambientam o jogo, e podendo escolher avatares com gênero destoante de suas identidades reais, os dois jogadores, amigos de adolescência e retratados como homens cisgêneros heterossexuais negros ao longo da trama, embarcam em uma experimentação de si e da sexualidade, que embora seja no plano virtual, reflete em dimensões reais de suas vidas.

Modificando o objetivo do jogo, inicialmente de luta corporal, os jogadores dão identidades aos avatares e possibilitam uma aproximação através de um contato sexual, erótico, afetuoso e amoroso, gerando tensão e conflito sobre quem são fora do espaço virtual. Tal realidade nos dá abertura não apenas para pontuar as experimentações a respeito do gênero e da sexualidade nos jogos, mas compreender as dimensões e como ocorrem os fluxos relacionados a experiência de pessoas LBTQIAP+ nesses espaços.

Apesar dessas possibilidades nos jogos, ao que parece, a presença desses tidos corpos dissidentes, ainda é na verdade uma tarefa. Tarefa essa que requer para além de um arsenal impositivo e performativo, sobretudo, um fazer político a fim de permanecer nesses espaços. Tal realidade aparece como reflexo da estrutura sexista, misógina, preconceituosa, que tenta deslegitimar identidades não masculinas e cisheteronormativas. Essas, alinhadas a um viés heteronormativo e a uma noção de gênero binária de masculino/feminino, a partir do sexo biológico, marginaliza identidades dissidentes, em uma relação de poder, delimitando os corpos, onde se deve estar e o que pode ou não fazer (Butler, 2013; Foucault, 1988).

No âmbito das discussões de gênero e sexualidade, autoras como De Lauretis (1994), Joan Scott (1995), Simone de Beauvoir (2019) e Judith Butler (2013) confrontam as bases enrijecidas sobre sexo e gênero, questionando as limitações desse último na lógica biologicista, afirmando tratar-se de uma construção, em que os aspectos social, cultural, político e tecnológico são fundamentais. Na afirmação “não se nasce mulher, torna-se mulher”, Beauvoir (2019) já evidenciava romper com a ideal de essência feminina ao qual as mulheres foram historicamente lançadas, percebendo que o ser mulher não pode ser restrito à uma condição inata, sendo engendrado social e politicamente.

Por outro lado, Teresa De Lauretis (1994), denunciava no séc. XX o fracasso do conceito de gênero ao ser relacionado às diferenças sexuais, papéis culturais da mulher e as feminilidades entre a própria corrente feminista, quando mantido refém das concepções dos discursos dominantes, limitando a análise sobre ser mulher e entre diferentes mulheres. Adotando frentes Foucaultianas e indo além, Teresa De Lauretis cunha o gênero

enquanto dispositivo tecnológico, tal qual à sexualidade. Não obstante, para a autora, o gênero se associa a um tom próprio de representação e autorrepresentação, “produto de diferentes tecnologias, como o cinema, por exemplo, e de discursos, epistemologias e práticas críticas institucionalizadas, bem como das práticas da vida cotidiana” (De Lauretis, 1994, p. 208).

Nessas concepções de gênero, a própria noção de ser mulher pôde ser questionada, sendo vista como limitante por pressupor um lugar de feminilidade, calcada em uma matriz heterossexista, patriarcal, classista e racial, e que não comportava àquelas que destoavam de uma identidade padrão. Atenta-se sobre o uso do conceito mulher, que desse modo, é acompanhado tanto de uma dimensão biológica como da própria construção social do gênero, e ao lidar com papéis de gênero, corre o risco de replicar as mesmas normas e estereótipos utilizados pelo patriarcalismo (Bairros, 2020; Miñoso, 2020; Scott, 1995; Wittig, 2022).

Em se tratando de mulheres LBTQIAP+, Monique Wittig (2022) chama atenção para o fato de que essas são passíveis de dominação através de um pensamento hétero, que advém da clássica divisão binária homem e mulher, bem como da heteronormatividade, enquanto partes de um sistema político e econômico que parecem nortear a sociedade. Segundo a autora, uma vez que a história e a cultura são vistas como totalizantes para a sociedade heteronormativa, a heterossexualidade passa a orientar todas as relações humanas, submetendo a jogos de poder as relações afetivas-sexuais de mulheres que fogem à norma hétero.

Essas problematizações em torno do gênero e da sexualidade não deixam de existir no campo dos jogos. Rodrigues e Merkle (2017) apontam como os diferentes jogos possibilitam a personalização dos avatares a partir de uma incorporação de ideias de gênero e numa norma baseada no sexo biológico. As autoras analisam como os jogos de vestimenta e maquiagem, considerados para meninas, influenciaram outros jogos virtuais e suas ferramentas para estilos de roupas, características, uso ou não de maquiagens, e acessórios ditos masculinos ou femininos, o que os faz funcionar enquanto tecnologias de gênero, conceito cunhado por De Lauretis (1994), acerca das estratégias discursivas que viabilizam a construção do gênero.

Acerca disso, Shaw (2014) tece críticas contundentes a partir de pesquisa realizada em campo com jogadoras e demais identidades não heterossexuais e masculinas. Uma delas diz respeito a um certo pluralismo, ao invés de diversidade, identificado em jogos em que é possível personalizar os avatares. Para a autora, é problemático pensar que a

existência de ferramentas e o fato de se incrementar diversos itens para customização de avatares garante, por si só, que a comunidade do jogo seja diversa. A forma como a indústria e a academia se posicionam sobre os jogos não tem transformado a realidade excludente desses espaços de jogabilidade, tendo seu consumo, elementos e estrutura baseados na imagem de jogador homem, cisheterossexual, branco e Norte americano, deixando nas mãos das jogadoras a escolha em romper com tais ideias (Shaw, 2014).

Nos jogos, sendo um espaço com presença histórica predominante de homens, é observado espanto e desconfiança por parte destes ao se depararem com jogadoras com identidade feminina fora do jogo. Esse espanto se dá não só pelo apagamento e deslegitimação histórico das mulheres enquanto jogadoras, mas pela presença das famosas *Shemales*, que como explicam Fortim e Grando (2012), são homens que utilizam avatares femininos em busca de benefícios e ganhos materiais no jogo, que podemos pensar a partir de uma lógica heteronormativa e machista, uma ideia de mulher fraca, frágil, submissa, a ser cuidada pelo homem forte, poderoso e dominante (Scott, 1995).

O espanto, no entanto, não é a reação mais comum entre os jogadores ao se depararem com mulheres *gamers*. Santos (2020) observa como o machismo, as discriminações e a invisibilização de mulheres LBTQIAP+ ainda são realidade nos jogos virtuais. O autor aponta que as ofensas, assédios, ameaças e ataques virtuais são maneiras bastante utilizadas por jogadores homens cisgênero na tentativa de deslegitimar a presença dessas identidades. Assim, a violência ou agressão de gênero, direta ou indireta, é uma constante nos espaços de jogabilidade, sendo apuradas quando os jogadores impõem que aquele espaço não é próprio para mulheres, quando estas são julgadas por sua competência e agredidas verbalmente, com dizeres misóginos e de cunho sexual, que as deslegitimam em razão de seu gênero, vulnerabilizando jogadoras (Fortim & Grando, 2012; França et al., 2019; Pupo & Ávila, 2018).

Nas pesquisas realizadas por Fortim e Grando (2012) e França et al. (2019) com jogadoras que se identificam como mulheres em jogos *online* de MMOGs e MMORPG, observa-se nítidas dificuldades como: ser cortejada e vista como possível par amoroso ao utilizar avatar feminino; utilizar avatares masculinos para velar sua identidade, ter benefícios ou para evitar preconceitos; não utilização de microfones durante o jogo por receio da reação dos outros jogadores quando identificam ser uma mulher; ser agredida durante o jogo, serem assediadas sexualmente com menções ou simulações de estupro. Ainda, na pesquisa de Fortim e Grando (2012), observa-se que de modo velado entre as jogadoras, há a concepção de que é preciso se mostrar tão competente ou melhores que

os homens *gamers*, para serem bem recebidas, sentirem-se validadas e pertencentes àquele espaço virtual.

Nessa lógica, não é estranho que mulheres utilizem avatares masculinos como formas de evitar violências de gênero e serem sexualizadas por outros jogadores, evitar serem convocadas a desempenhar um papel romântico e se relacionar com outros jogadores, ou ainda para não agir com fofura e cumplicidade, serem vistas como frágeis ou meigas, aspectos incutidos a ideais femininos e ancoradas aos estereótipos construídos para opressão patriarcal a fim de lidar com os papéis de gênero (Bairros, 2020; Rich, 2010; Scott, 1995). Em relação a isso, França et al. (2019) apontam como a representação histórica da figura feminina nas mídias, nos quadrinhos e na literatura, reforça padrões estereotipados, machistas e sexistas nas personagens dos jogos virtuais.

É importante ainda ressaltar que a baixa proporção de mulheres nas áreas tecnológicas, em especial na indústria e design de jogos, corrobora para as problemáticas enfrentadas. Apesar do número de jogadoras ser expressivo, com mais de 50% (Sioux Group & Go Gamers, 2022; 2023; 2024) da presença nesses espaços, a participação de mulheres como jogadoras profissionais ainda é mínima, o que pode estar relacionado tanto ao escasso investimento em equipes femininas e aos desafios que elas encontram no jogo quando identificam-se como mulheres (França et al., 2019; Pupo & Ávila, 2018). Chama-se atenção ainda para as diferentes preferências e interesses das mulheres nos jogos em relação aos homens, as possíveis diferenças biológicas de habilidades entre gêneros, levando em consideração aspectos socioculturais construídos historicamente sobre videogames e jogos serem para meninos ou mesmo dos menores estímulos dados para que meninas se aproximem e façam uso das tecnologias desde a infância (Fortim & Grando, 2012; Rodrigues, 2017).

Compreendendo essas problemáticas, mulheres e meninas jogadoras operacionalizam diversos movimentos *online* nos últimos anos em prol da denúncia sobre os assédios e violências sofridas nos jogos e a fim de reafirmarem suas identidades nesses locais. A existência de sites como o *Fat, Ugly or Slutt*, o FUoS³ entre 2011 e 2023, teve como finalidade a divulgação de *prints* e imagens como provas das violações, ofensas, assédio e ameaças de estupro às jogadoras internacionalmente, chamou atenção para um debate sobre os desafios da presença e permanência das mulheres nesses espaços (Fortim & Grando, 2012).

³ Disponível em: <http://fatuglyorslutt.com>

Nesse ritmo, um importante movimento foi o “*Gamers Girls Manifesto*”, que reuniu falas de jogadoras sobre ser mulher nesses espaços virtuais, chamando atenção para o racismo, homofobia e sexismo ali expressos. Outro exemplo é o “*Women Up Games*”, iniciativa que visa proporcionar discussões e instigar a presença de mulheres nos jogos, a partir da organização de campeonatos, eventos e palestras para e com mulheres (França et al., 2019). Mais recentemente, movimentos que adentram redes sociais e plataformas virtuais como *Instagram*, *Youtube* e *Twitch*⁴, tornaram-se espaços pertinentes para encontros, discussões e articulações entre jogadoras de diversas partes do Brasil, a exemplo do projeto “Joga sapatão”⁵, que propõe e reivindica visibilidade às mulheres lésbicas e de outras identidades no cenário dos jogos, dando voz às vivências dessas jogadoras, e um dos quais pude acompanhar nos últimos anos.

De modo geral, observa-se que existem diversos elementos pertinentes e que precisam ser questionados quando olhamos para mulheres LBTQIAP+ no campo dos jogos virtuais. Importante aqui observar que, embora existam constantes desafios e empecilhos para permanência dessas mulheres em jogos, também existem movimentos, estratégias e lutas coletivas destas para reivindicar tais espaços, nos confirmando que há possibilidades de utilizar o jogo para rearticular modos de existir não heteronormativos (Goulart, 2012), experimentar-se em relação ao gênero e a sexualidade, e expressar identidades dissidentes (Shaw, 2014).

2.3.1 O ciberativismo contra a violência de gênero: Por mulheres e sobre mulheres lésbicas

O projeto Joga sapatão é organizado pela jogadora Aryzete e tem como foco visibilizar mulheres lésbicas, embora também acolha outras identidades dissidentes à norma hétero, comumente através de encontros com diversas interlocutoras gamers. Foram comuns, em muitas lives via *Twitch*, relatos acerca das violências vividas pelas integrantes enquanto mulheres LBTQIAP+ e jogadoras, dentro e fora das plataformas de vários jogos. Através de suas narrativas, consegui compreender, ainda que por alto, as particularidades de suas experiências, os desafios enfrentados e a importância de espaços seguros para a troca de experiências e o fortalecimento de redes de apoio.

⁴ Plataforma de *streaming* de vídeo utilizada para transmissões ao vivo de jogos e videogames.

⁵ Este projeto possui uma página na rede social Instagram. Para saber mais ver em: <https://www.instagram.com/jogasapatao>

Observei através das lives, o quanto aquele momento emergia como espaço de acolhimento e como uma forma de dar vozes às invisibilidades daquelas mulheres lésbicas ali presentes. Um dos encontros, que muito me marcou, ocorreu em junho de 2023, e revelou um cenário marcado pela invisibilidade e isolamento das mulheres lésbicas. Neste, estavam presentes jogadoras diversas e uma psicóloga, mulheres cisgênero e transgênero lésbicas, além de jogadoras como eu, que assistiam a live, compartilhando questões, dúvidas e angústias.

Um dos pontos citados foi a falta de representatividade na mídia e na sociedade em geral, aliada à homofobia e à lesbofobia, que contribui para que muitas se sintam sozinhas e marginalizadas. Como relatou uma das interlocutoras: *"estou sempre acostumada a ser a única lésbica do meu ciclo, da minha casa, e ser essa única é um peso enorme que eu carrego. É muito solitário"* (Diário de campo, nº 4, junho de 2023). Algumas relataram como a experiência de ser uma mulher lésbica no interior é ainda mais desafiadora. Entre os diálogos, outra participante compartilhou sua experiência de ter sido expulsa de casa após seus pais descobrirem sua identidade de gênero, destacando a importância de espaços seguros como o projeto Joga Sapatão. Entre todas elas, a ameaça de violência física e psicológica mostrou-se constante, aliado a falta de apoio familiar, tendendo a consequências devastadoras, o que intima as mulheres e juventudes à exclusão e segregação ou mesmo a encontrarem, como as interlocutoras, apoio nas redes e nos jogos (Ferreira, 2022; Maria, 2021).

A violência *online* também foi um tema recorrente nas conversas. As interlocutoras relataram sofrer com ataques homofóbicos e lesbofóbicos, expressando o grande sofrimento emocional e psicológico envolvido nessas vivências. Os desafios apontados por todas elas emergiram com a angústia e indignação que parecem também presentes em relatos e outras pesquisas realizadas nos últimos anos sobre a presença das mulheres nos jogos (Fortim & Grando, 2012; França et al., 2019; Pupo & Ávila, 2018; Shaw, 2014). Ouvindo, entendi o quanto as experiências ali colocadas, apesar de vividas de maneira individual, se entrelaçam numa rede maior e tecem marcas coletivas à condição de ser mulher LBTQIAP+, permeando inclusive minha própria história como lésbica e jogadora.

Entre as narrativas e discursos evidenciados naquele encontro, chegamos à conclusão sobre a importância de oferecer suporte psicológico especializado para mulheres lésbicas que vivenciam essas situações, dentro e fora dos jogos. Apesar dos desafios, o encontro foi marcado por momentos de grande emoção e conexões.

Entendemos um lugar comum, apesar das controvérsias e diferenças identitárias, raça, classe e de lugar, uma vez que havia apenas duas jogadoras do Norte do país, contando comigo. Observei pelos relatos ao vivo o quanto todas as interlocutoras se sentiram acolhidas e compreendidas ao compartilhar suas experiências, o que demonstra a importância de espaços como o proposto por esse projeto, para a construção de redes de apoio, para nos organizarmos enquanto sociedade sobre a importância de combater a homofobia e a lesbofobia, garantindo os direitos e a dignidade de mulheres LGBTQIAP+, e principalmente, para me organizar enquanto pesquisadora, mediando o contato com essas vozes, de alguma forma, por meio dessa escrita.

4 A TEIA METODOLÓGICA E SEUS NÓS QUE CONECTAM A REDE

4.1 A Pesquisa

Para esta pesquisa, adotou-se a abordagem de caráter qualitativo, que objetiva a investigação da subjetividade, singularidades e significados de um fenômeno (Minayo, 2017). Cada etapa da pesquisa foi importante e objeto de constante investigação por parte da pesquisadora, tendo como objetivo a compreensão em profundidade dos fenômenos estudados. Caracterizou-se, portanto, como procedimento a pesquisa de campo, considerando um contato direto entre pesquisadora e a realidade a ser pesquisada, visando a efetividade dos resultados (González Rey, 2005).

Através de uma abordagem etnográfica da cibercultura, o estudo buscou explorar as dinâmicas relativas ao gênero e sexualidade estabelecidos por mulheres LBTQIAP+ no jogo *online* IMVU. Inspirados em Segata e Rifiotis (2016) e articulado à teoria Atriz-Rede, TAR (Latour, 2012), pretendeu-se mapear as/os actantes, conexões, marcas e redes formadas nesse ambiente virtual, compreendendo e descrevendo como esses elementos influenciaram as experiências das jogadoras.

Dada a natureza constitutiva das redes de actantes, o rastreamento dessas exigiu uma escrita que capturasse a dinâmica constante de suas interações, conforme proposto por Segata e Rifiotis (2016). Para isso, houve cuidado de não tratar as/os actantes como elementos estagnados, atribuindo-lhes um papel específico, como pontos de partida, causa ou efeito das ações (Gonzales & Baum, 2013), tendo sido essencial uma descrição que fosse “suficiente em si mesma e não necessite de uma explicação que venha a atribuir um sentido ao observado em campo” (Segata & Rifiotis, 2016, p. 15).

4.2 Conhecendo o IMVU

A pesquisa teve como campo de estudo o IMVU, através de salas/comunidades administradas por jogadoras. O IMVU é um jogo de mundo virtual, um MMOSG, uma espécie de metaverso e simulador de vida real, ou ainda, uma rede social baseada em avatares, criado em 2004 visando a interação entre pessoas de diferentes países de modo *online*. Esse é conhecido pelos gráficos realistas, tridimensionais (3D), e tem como especificidade em relação a outros jogos de estilo MMOs, a inexistência de objetivos específicos, missões ou fases a serem alcançadas.

Segundo informações contidas no próprio site, o jogo reúne milhões de pessoas mensalmente, sendo 50% de seus usuários advindos dos EUA e os demais de países como Reino Unido, França, Canadá e Brasil, em sua maioria na faixa etária de 18 a 24 anos, majoritariamente do gênero feminino. Jogadoras/es de idades entre 13 e 18 anos, 25 e 34 anos, e 35 a 44 anos também estão presentes nesse mundo virtual, e de modo geral, permanecem em uma média diária de 55 minutos *online* na plataforma (IMVU, 2023).

Embora o principal aspecto do jogo seja a aproximação de pessoas por meio do bate papo, cada jogador escolhe sua atividade e define seus objetivos, desde conhecer pessoas e consolidar relacionamentos, construir salas e ambientes realistas, vestir e criar estilos de roupas. Todas as atividades são realizadas em *rooms*, salas construídas pelas/os jogadoras/es com diferentes temas, retratando múltiplas realidades, espaços já existentes ou pontos turísticos. São nas mais de 400.000 *rooms*, de diversos idiomas, privadas ou públicas (IMVU, 2023), que os sujeitos se encontram, mediados por seus avatares, o que foi foco das nossas observações e investigações ao longo desse estudo.

4.3 Atrizes-Rede da Pesquisa

O público-alvo inicial desta pesquisa eram 15 mulheres LBTQIAP+, sendo 5 mulheres cisgênero lésbicas, 3 mulheres cisgênero bissexuais, 1 mulher cisgênero assexual, 3 mulheres transgênero lésbicas, 2 mulheres transgênero bissexuais e 1 mulher transgênero assexual, com idade entre 18 e 34 anos. Considerou-se tais faixa-etárias em razão da maior adesão e frequência nos jogos virtuais, conforme últimos levantamentos da Pesquisa Game Brasil (Sioux Group & Go Gamers, 2022), com maior concentração de público entre 25 e 34 anos (25,5%) e 16 a 24 anos (17,7%) em 2022, e variações em 2023, com maiores públicos entre 25 e 29 anos (16,2%), seguido de 30 a 34 anos (16,1%).

Foram estabelecidos como critérios de inclusão: mulheres jovens e adultas brasileiras com idades entre 18 e 34 anos, que jogam ou já frequentaram o jogo de mundo virtual IMVU; que se auto identificassem como LBTQIAP+ e que se disponibilizassem a participar da entrevista assinando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Apêndice C). Considerando o desfoque atual de dados sobre jogadoras nortistas e amazônidas nesses espaços virtuais, e sabendo que essas estão presentes em discussões e plataformas de jogabilidade, tentamos considerá-las prioritariamente no convite e participação da pesquisa, embora apenas uma tenha aceitado participar. Como critérios de exclusão, estabelecemos: mulheres LBTQIAP+ em grave sofrimento psíquico que

impossibilite a comunicação e participação na entrevista; e mulheres com acesso restrito a *internet*, impossibilitadas de realizar a entrevista.

O tamanho da amostragem foi determinado pelo modelo Bola de neve, considerado útil para alcançar públicos de difícil acesso, como o grupo dessa pesquisa. Este é um tipo de amostra não probabilística, que utiliza cadeias de referência construídas a partir de pessoas que possuíssem e/ou conhecessem outras com características para participação no estudo. Partiu-se, assim, de informantes (sementes), visando alcançar pessoas que estivessem enquadradas nos critérios da pesquisa, e/ou que pudessem também indicar possíveis interlocutoras, e assim, sucessivamente (Vinuto, 2014).

Embora tenhamos proposto um número inicial, contatamos cerca de trinta e seis mulheres LBTQIAP+ ao longo de toda a pesquisa. Destas, vinte e três (23) aceitaram participar das entrevistas construídas para o segundo estudo, dentre as quais, mulheres lésbicas, bissexuais e pansexuais, com idades entre 19 e 31 anos, brancas, pretas/negras e pardas, e residentes de Norte ao Sul do país.

4.4 Procedimentos

A pesquisa foi realizada através de recursos como a observação participante, diário de campo e entrevista individual semiestruturada. A observação aparece como uma das estratégias a serem empregadas em contextos virtuais (ENSP/Fiocruz, 2020). É a observação participante, que possibilita maior aproximação entre a pesquisadora e a realidade a ser pesquisada (Minayo, 2008), devendo, portanto, atuar como elemento essencial ao longo dessa pesquisa, visando contribuir para a maior consistência das informações sobre o campo e a experiência das/os jogadoras/es.

Para fins de registro dos fenômenos observados, foram utilizados diários de campo (Apêndice A), construídos pela pesquisadora a medida em que ocorreram os contatos diretos e indiretos com o campo, entre março de 2023 e julho de 2024. Foram acompanhadas as marcas e movimentos das jogadoras, desde a plataforma do jogo a outros espaços virtuais e mídias digitais utilizadas por estas, como *Instagram*, *Youtube*, *Whatsapp* e *Tiktok*. Esse movimento foi de encontro ao que Gomes e Leitão (2011, p. 27) chamaram de “deslizamento da imersão etnográfica” ao pesquisarem no mundo virtual e perceberem a necessidade de acompanhar os avatares em andanças plataforma afora. Considerando os movimentos fluidos e a efemeridade nessas plataformas, foi propício

uma “sensibilidade etnográfica transeunte”, sendo possível o ir e vir frente a intensidade de imagens, mensagens e informações ali presentes (Gomes & Leitão, 2017, p. 46).

Diante da identificação de interlocutoras e mediante assinatura do TCLE (Apêndice C), utilizamos como instrumento a entrevista individual semiestruturada (Apêndice B), que possibilitou as interlocutoras exporem suas experiências de modos diversos através da linguagem, revelando condições estruturais, valores e símbolos, além de representações sobre determinada realidade (Minayo, 2008). Consideramos, conforme Segata e Rifiotis (2016), que a entrevista não é mero revezamento de falas, mas sim uma relação social, em que entonações, gestos e silêncios também se fazem presentes.

Assim, todas as entrevistas foram realizadas de modo virtual, tanto através das plataformas *Google Meet* e *Discord*, como através do chat do IMVU, conforme disponibilidade das envolvidas e utilizando roteiro prévio (Apêndice B). Durante as entrevistas, foram utilizadas como apoio um dispositivo de gravação de áudio, sendo as entrevistas posteriormente transcritas, lidas de forma densa, descritas e discutidas.

Considerando toda a estrutura teórica desta dissertação, a análise foi realizada através da Teoria Atriz-Rede (Latour, 2012) e com auxílio do software Atlas.ti (versão 23). Nesse sentido, consideramos os diálogos, marcas e conexões, parciais e não totalizantes, entre as diversas actantes, sendo necessário partir de um conhecimento não baseado em conceitos já consolidados, mas produzido em rede e amparado nessas conexões a serem descritas pela pesquisadora através de seu encontro com o contexto sociotécnico (Coelho & Azambuja, 2015; Haraway, 1995; Oliveira, 2016).

4.5 Cuidados éticos

A pesquisa foi desenvolvida mediante avaliação do Comitê de Ética e Pesquisas com Seres Humanos da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), sendo aprovada com o parecer nº 6.808.491.

Durante todo o estudo, foram estabelecidos alguns cuidados éticos a fim de prezar pelo sigilo e segurança das informações e privacidade das envolvidas. Para tanto, a pesquisa respaldou-se na Resolução nº 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), que propõe medidas sobre a pesquisa científica com seres humanos, segurança e não violação dos direitos das interlocutoras, bem como na Resolução nº 510/2016 (CNS) acerca das normas a serem seguidas por pesquisas em Ciências Humanas e Sociais no que tange ao assentimento e consentimento da participante, assistências materiais e imateriais

concernentes a pesquisa, benefícios e riscos envolvidos, confidencialidade e posturas éticas adotadas pelo pesquisador. Uma vez que a pesquisa será realizada em meios virtuais, estará ainda alinhada às orientações dispostas na Carta Circular nº 1/2021 e no Ofício Circular nº 23/2022 pela Comissão Nacional de Ética em Pesquisa - CONEP (Brasil, 2021; 2022) em relação aos procedimentos a serem adotados nesses ambientes, segurança e armazenamento dos dados, sendo ainda respeitados as normativas para consentimento e assentimento de participação em pesquisa nos meios virtuais.

Desse modo, após contato inicial, todas as interlocutoras foram verbalmente informadas sobre o sigilo, anonimato e uso exclusivo de suas informações para a pesquisa, bem como das motivações e justificativa para tal estudo, além de possíveis riscos e benefícios. Visando a preservação de suas identidades e total anonimato, utilizamos nomes fictícios em homenagem a 23 importantes personagens femininas de jogos épicos, apresentadas e descritas no segundo estudo.

ESTUDO 1 - EXPERIMENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADE ATRAVÉS DOS AVATARES NO JOGO DE MUNDO VIRTUAL IMVU⁶

RESUMO: Este artigo objetiva descrever as experimentações de gênero e sexualidade por meio dos avatares em um jogo virtual. Trata-se de pesquisa qualitativa, tendo como campo o espaço digital, alinhada à etnografia no campo da cibercultura, com informações sintetizadas e categorizadas. Identificou-se elementos que perpassam a moda, a cultura pop e a indústria musical, constituindo parte de extensa rede tecida para além do jogo, que influencia a expressão do gênero e da sexualidade na construção dos avatares.

Palavras-chave: Expressão de Gênero. Sexualidade. Mundos Virtuais. Avatares. Teoria Ator-Rede.

GENDER AND SEXUALITY EXPERIMENTS THROUGH AVATARS IN THE VIRTUAL WORLD GAME IMVU

ABSTRACT: This article aims to describe the experimentation with gender and sexuality through avatars in a virtual game. It is qualitative and exploratory research, focusing on digital space, aligned with ethnography in the field of cyberculture, with synthesized and categorized information. Elements have been identified that traverse fashion, pop culture, and the music industry, constituting part of an extensive network woven beyond the game, influencing the expression of gender and sexuality in the construction of avatars.

Keywords: Gender Expression. Sexuality. Virtual Worlds. Avatars. Actor-Network Theory.

Introdução

O crescente interesse no universo *on-line* e seus modos de produzir relações tem caminhado desde o *boom* tecnológico da década de 1990, possibilitando o aumento da indústria de comunicação, o uso de computadores, *smartphones* e a internet. Antes restrita a algumas camadas sociais, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) vêm ganhando espaço no cotidiano de grande parte da população brasileira, com cerca de 149 milhões de usuários segundo pesquisa TIC Domicílio 2022 (Núcleo De Informação e Coordenação do Ponto Br, 2023). Embora o acesso não seja integral e igual para todos, a pesquisa aponta que há majoritariamente uso de TICs por adolescentes e jovens adultos (16 a 24 anos), uso de celulares e rede móvel por mulheres, pessoas pretas e pardas, o que viabiliza uma diversidade de gênero e sexualidade de pessoas nas plataformas e jogos virtuais.

⁶ Este estudo foi aceito e publicado como artigo (Sousa et al., 2025) no periódico **Fenix - Revista de História e Estudos Culturais**.

Com essas diferentes presenças em espaços tecnológicos digitais, as experimentações e expressões de gênero e da sexualidade não têm sido incomuns. Os mais diversos cenários, construídos em plataformas, *chats*, redes sociais e jogos virtuais, têm atraído cada vez mais a sociedade para uma imersão, por vezes, distante da realidade tangível, em que as possibilidades de fazer e ser quem e quantos quiser parecem infinitas. Nesse sentido, compreende-se as expressões de gênero pelo modo como uma pessoa se apresenta, o que envolve sua aparência e seu comportamento, aliados às expectativas sociais vigentes sobre os gêneros, com pressupostos do que é masculino e feminino (Jesus, 2012). A sexualidade aparece no crivo de saberes construídos histórica, social e culturalmente, sendo um dispositivo histórico, inventado socialmente, por meio do qual são produzidos normas e ideias sobre os prazeres, desejos, práticas e modos de viver dos sujeitos, atuando sobre as expressões e experimentações sexuais (Louro, 1997).

Estudos mostram como o gênero e a sexualidade estão presentes nos jogos virtuais. Shaw (2009) aponta os desafios daqueles que fogem à norma cisheteronormativa e às homotransfobias propagadas nos jogos *on-line*. Ainda, identificaram aspectos das idealizações físicas e estéticas instituídas nos corpos dos avatares masculinos (Cacioli & Mussap, 2014), bem como a propagação de estereótipos de gênero que dificultam a expressão e experimentação das jogadoras em razão das violências de gênero (Campos & Silva, 2021). Outros apontam o potencial dos jogos virtuais como espaços possíveis para expressar diversas identidades de gênero e questionar hegemonias identitárias (Goulart et al., 2016), e onde jogadoras/es trans utilizam seus avatares para expressar suas identidades de gênero (Whitehouse et al., 2023).

A presença dessa diversidade nos jogos e ambientes virtuais, no entanto, só se faz possível por meio do avatar, que exerce um papel importante à medida em que representa o jogador. Goulart, Nardi e Hennigen (2016) entendem que o avatar, enquanto uma construção gráfica e um corpo de *pixels*, é a ferramenta que permite transitar pelos cenários virtuais. Assim, uma vez que se existe nesses espaços, faz-se necessário a modificação dessa ferramenta com a escolha do gênero, sexo, características morfológicas e inúmeras possibilidades de customização.

Abath (2015), Cordeiro (2022), Leitão e Gomes (2018), e Seppi e Cardoso (2014) têm discutido sobre a noção e construção de corpos em espaços virtuais por meio de avatares, as imersões atreladas ao jogo e a experimentação de si em relação ao gênero e à sexualidade. Esses trazem distintas concepções sobre os avatares, que aparecem ora como ciborgues (Abath, 2015), corpos virtuais ou sem cabeça (Cordeiro, 2022), réplicas,

resquícios ou fragmentos humanoides (Goulart et al., 2016), bem como mediadores nos jogos de papéis (Colen & Melo, 2010).

Schell (2008) considera existir elementos comuns a todos os jogos, defendendo uma tétrede básica composta pela mecânica, história, tecnologia e pela estética do jogo. Esta última aparece nos elementos visíveis que geram estímulos sensoriais, o que permite perceber o avatar e o ambiente circundante. Assim, para análise das questões expostas neste artigo, é relevante a noção de tétrede elementar como ponto de partida para entender-se a caracterização do jogo e as experimentações dali decorrentes, vez que se concebe aqui a ideia de que há um funcionamento em rede, como proposto pela Teoria Atriz-Rede (Latour, 2012; 2019).

É necessário repensar a noção dicotômica entre indivíduo e sociedade, ciência e natureza, sujeito e objeto, considerando a relação entre os diversos aspectos heterogêneos que permeiam o mundo (Latour, 2012). Na TAR, a redefinição do social, distancia-se da ideia de sociedade enquanto núcleo por onde se sobrepõem todas as questões do mundo, passando a entendê-la como um dentre vários elementos que se conectam e se associam. Todos esses elementos, humanos e não humanos, são conhecidos como atores/atrizes, vez que agem de modo a interferir, construir e até mesmo constituir a rede (Latour, 2012).

Parte-se, portanto, do solo conceitual de que há uma rede de elementos que atuam como mediadores/as, caracterizando o jogo e interferindo na experimentação do avatar. Isso se figura desde a escolha em adentrar o ambiente e o corpo virtual utilizado a aspectos complementares, como o nome, estilos, personalização do avatar, espaços frequentados, jogadoras/es e grupos aos quais se associa, elementos essenciais para a experiência de jogar e para a expressão dos gêneros e das sexualidades. Assim sendo, este artigo buscou descrever os elementos que tornam possíveis as experimentações de gênero e sexualidade através dos avatares no jogo de mundo virtual IMVU.

Entre redes, mediadores e actantes: Conhecendo o IMVU

O IMVU é um jogo do mundo virtual, uma espécie de metaverso e simulador de vida real, ou ainda, uma rede social baseada em avatares, criado em 2004, visando a interação entre pessoas de diferentes países de modo *on-line*. É conhecido pelos gráficos realistas, tridimensionais (3D), e tem como especificidade a inexistência de objetivos específicos, missões ou fases a serem alcançadas. Jogadoras/es de idades entre 13 e 44

anos estão presentes nesse mundo virtual, com média diária de 55 minutos *on-line* na plataforma (IMVU, 2023).

Embora o principal aspecto do jogo seja a aproximação de pessoas por meio do bate-papo, cada jogador escolhe sua atividade e define seus objetivos, desde conhecer pessoas e consolidar relacionamentos, construir salas e ambientes realistas, vestir e criar estilos de roupas ou *outfits*. Ainda, é possível ganhar dinheiro real ou criptomoedas por meio da venda de itens dentro do jogo, dentre outras possibilidades. Essas atividades são realizadas em *rooms*, salas construídas pelas jogadoras/es com diferentes temas, retratando múltiplas realidades, espaços já existentes ou pontos turísticos. São nas mais de 400.000 *rooms*, de diversos idiomas, privadas ou públicas (IMVU, 2023), que os sujeitos se encontram, mediados por seus avatares.

A imersão no jogo ocorre com a criação da conta no site, definindo a identidade inicial do jogador em 4 etapas: “seleção do sexo”; “personalização do DNA”, com a escolha do cabelo, barba (apenas para o sexo masculino), olhos, cabeça e pele; “personalização das roupas”, com opções de blusas, calças, sapatos e acessórios; seguido da última etapa “criação da conta”, em que o usuário registra um nome, e-mail, senha e data de aniversário. Com a conta criada, o jogador poderá baixar o programa em um computador ou em aparelho móvel.

Figura 1.

Painel de escolha do avatar inicial para criação da conta.



Nota: Copiado do site do IMVU (2023).

Observa-se que a experimentação do gênero e da sexualidade já ocorre nesse momento inicial, na escolha do avatar e nas informações que irão caracterizar seu perfil no jogo. No entanto, essa escolha é subsidiada por marcadores específicos que os caracterizam em uma lógica binária e biológica, tal como mostra a Figura 1, o feminino e o masculino, e que refletem nas opções de vestimentas e estilo para construção do avatar. Essa lógica, que opõe masculino/feminino, heterossexualidade/homossexualidade, torna-se problemática, pois permite a subjugação de um sob o outro, por meio da classificação, dominação e exclusão, agindo na manutenção da cisheteronormatividade construída historicamente (Louro, 1997).

Ainda que a escolha dessas características para a criação inicial de avatares possa descerrar possibilidades as/os jogadoras/es, também as/os limitam (Colen & Melo, 2010). No IMVU, as imersões possibilitam transformações mais significativas nos avatares. Modifica-se o estilo inicial, adaptando a identidade, roupa, acessórios, cabelo, as preferências e o modo de ser que o jogador pretende evidenciar naquele espaço virtual.

Isso ocorre pela compra dentre mais de 50 milhões de itens dispostos na loja do jogo, dividida por sessões: feminina e masculina, salas, móveis, animais, poses e posturas para o avatar e infinitas opções, como por exemplo, *Tops*/camisas, *shorts*, saias ou “partes de baixo”, sapatos, peles, olhos, cabelos, acessórios em geral, construídas pela comunidade de criadores. No entanto, realizar essas mudanças no avatar requer um poder monetário no jogo, mediante *promocredits*, créditos que são eventualmente doados as jogadoras em pequena quantidade, e os *credits*, que devem ser comprados em dólares, reforçados por um ideal de riqueza “estou rico” e de acesso “com *credits*, você é ilimitado no IMVU” (IMVU, 2023).

Ainda, é possível adquirir *upgrades*, que “fazem você único” (IMVU, 2023), como tornar-se membro Vip, casar-se com outra(o) avatar, ter salas públicas e mudar de nome. Com o Vip é possível retirar o *guest*, título que precede o nome de todas as jogadoras ao criarem suas contas, demarcando novas e veteranas, e poder monetário, além de possibilitar tornar-se criadora e contribuir na construção de itens para a loja. Isso mostra como o jogo funciona pela lógica capitalista e as escolhas dos avatares acabam sendo mediadas pelo acesso monetário (Drager, 2022), ao que também se associa à experimentação do gênero e da sexualidade.

Drager (2022) discute o quanto os jogos digitais são regidos por normas de poder e como compactuam com valores capitalistas e neoliberais hegemônicos, mediante a ideia de acúmulo de recursos e uso de moedas virtuais. Conforme o autor, na intenção de

evoluir ou vencer o jogo, o jogador acaba trabalhando na manutenção do capital, o que também se considera acontecer em rede no IMVU, embora a intenção seja ter acesso para melhor construir o avatar.

Os corpos acabam sendo fontes ilimitadas de criatividade e de danos, pois a medida em que há uma constante construção e reprodução de si, há também uma exploração e mercantilização da própria identidade, o que torna os corpos virtuais reféns da incerteza de quem se quer e pode ser naquele espaço (Montecillo, 2021). Essa construção constante, conforme observado em nossas andanças virtuais, é fomentada pela possibilidade de possuir em uma mesma conta vários avatares com diferentes *outfits* e estilos de roupas.

Nesse sentido, há certa liberdade em construir mais de uma identidade de gênero e sexual em uma única conta, o que permite maiores experimentações e atuação nesses âmbitos. No entanto, essa liberdade, apesar de remeter à ideia de brincar de ser Deus, ser e fazer o que quiser (Seppi & Cardoso, 2014; Silva, 2010), está associada e pode ser delimitada ao poder monetário em *credits* do avatar e, portanto, do próprio jogador.

Método

Trata-se de uma pesquisa qualitativa e exploratória, tendo como campo o espaço digital e alinhada à etnografia no contexto da cibercultura (Segata & Rifiotis, 2016; Neves & Ferreira, 2020), com vistas a maior aproximação às actantes, rastrear seus funcionamentos e a formação de redes, neste caso, em relação ao gênero e a sexualidade manifestadas nas/nos avatares do jogo IMVU.

Em articulação à Teoria Atriz-Rede (Latour, 2012), essa etnografia se afasta do campo interpretativo, descrevendo as conexões entre as actantes, humanos ou não, na medida em que e como acontecem, no próprio fluxo de suas associações. Actantes constituem e são, elas próprias, a rede, e, tendo como objetivo o rastreamento desta, é essencial uma escrita que narre ou descreva a constante atuação feita pelas atrizes-rede (Segata & Rifiotis, 2016).

Utilizou-se como recurso a observação participante para além da plataforma do jogo, vez que as jogadoras utilizam outros espaços virtuais e redes sociais para representarem seus avatares. Isso coaduna ao que Gomes e Leitão (2011, p. 27) chamam de “deslizamento da imersão etnográfica”, quando pesquisam o mundo virtual *Second*

Life e percebem a necessidade de acompanhar os avatares plataforma afora, o que também pode ser percebido no IMVU.

Assim, os caminhos pautaram-se na descrição do campo de estudo, bem como na identificação dos elementos expressivos do gênero e da sexualidade presentes na plataforma do jogo e nos avatares. Para tanto, houve maior aproximação da pesquisadora com o campo de estudo entre março e julho de 2023, sendo considerado também uma experiência prévia, baseada na própria participação neste campo enquanto jogadora ao longo dos últimos dez anos.

Na plataforma do jogo, a observação participante ocorreu após o acesso a 5 salas com maior quantidade de jogadores brasileiros *on-line*. Como complemento, foram observados os movimentos dos avatares no Instagram e Youtube, abarcando conteúdos em textos e imagens, o que deu corpo ao diário de campo. Foi realizada a imersão no campo por uma conta da pesquisadora no jogo, utilizando diferentes avatares nas salas, visando aproximação das/os jogadoras/es actantes. Dentre essas/es, doze são aqui representados através de imagens dos seus avatares nas salas, e três de avatares no Instagram, das/os quais sete mantêm expressões binárias masculinas e sete femininas, e um não binário.

Como proposta de análise, adotamos o método da Teoria Atriz-Rede (Latour, 2012), um processo que irá privilegiar diálogos, marcas e conexões entre as diversas atrizes/atores. Para isso, considerou-se o estudo das interações dinâmicas e diálogos entre esses, a fim de compreender a construção das redes; explicitando as marcas deixadas por esses estes, incluindo os pesquisadores, vez que todo conhecimento é e deve ser situado; bem como apontando as conexões parciais, que não sendo totalizantes e definitivas, constituem as redes (Haraway, 1995; Oliveira, 2016). Mediante tal proposta, foi possível identificar, descrever e acompanhar os elementos ante a questão central da pesquisa.

Com a observação dos avatares no jogo e nas redes sociais, foi possível identificar as associações entre os elementos que compõem a experiência nesse espaço, e que possibilitam a expressão e experimentação do gênero e da sexualidade. Essa interação permitiu destacar os modos de atuar a partir do “Montar e remontar *looks* como (re)afirmação do gênero e da sexualidade”.

Montar e remontar *looks* como (re)afirmação do gênero e da sexualidade

Nos movimentos de construção e expressão do avatar, enfatiza-se certa centralidade dada ao corpo nas discussões de gênero e sexualidade, sendo imprescindível falar da estética que o acompanha, desde os tons de pele, dimensões, características corporais à modelagem das roupas, acessórios, estilos e cores de cabelos (Manica & Ramírez-Gálvez, 2015). No âmbito da estética corporal, através da experiência no IMVU e andanças virtuais, chama a atenção o lugar ocupado pela moda, que se apresenta nos diferentes estilos por eles utilizados.

A moda vem passando por grandes modificações conforme se alia aos processos tecnológicos, e os jogos são espaços escolhidos pela indústria da moda para atrair e agregar consumidores, parceria que beneficia as marcas e empresas de jogos, pois amplia as criações e *designs* 3D, fomentando a moda e todo o campo de comércio digital (Sena, 2023). A presença da moda nos jogos virtuais tem sido marcante, possibilitando o acesso de marcas de luxo, roupas e acessórios nesses espaços (García-Estévez, 2023), tornando-os palcos de desfiles e eventos de moda. No IMVU, o primeiro desfile ocorreu em 2021, intitulado *Virtual Fashion Show*, destacado pela Vogue (Phelps, 2021) e divulgado no perfil oficial do jogo no *Youtube*.

Em entrevista dada à revista Vogue (Phelps, 2021), a diretora de marketing do IMVU, Lindsay Aamodt, conta que a moda é uma das maiores motivações para que as pessoas construam seus avatares e se relacionem no jogo, pois diferente do “mundo real”, existe ali maior facilidade em ter e vestir o que quiser, acompanhando as tendências da moda e da cultura pop. Nesse sentido, perceber como a moda se associa à estética dos avatares é fundamental, pois embora essa tente romper com as lógicas hegemônicas em desfiles, tem servido historicamente para manutenção do *status quo* do gênero. Mediante a lógica binária, as roupas instituem nos corpos símbolos que permitem a identificação dos gêneros, de modo a evitar dúvidas, quer seja sobre a cis e heterossexualidade ou aos papéis a eles atribuídos (Arcoverde, 2014).

Isso se confirma quando se observa o campo, os itens na loja em constante atualização pelos criadores e como são utilizados nos avatares, associados a diferentes estilos, dos quais identificou-se 15: “patrão” ou “patroa”; Maloka ou Mandrake; emo ou gótico; vampiros(as); *swag* ou *dope*; japas; “padrão”; Y2K; *soft boy* ou *soft girl*; *e-boy* ou *e-girl*; *kids* (crianças); *Baby girls*; *Furry*; *Grunge*; e *Tomboy*, todos descritos neste artigo.

O “patrão” ou “patroa”, um dos estilos mais conhecidos do jogo, tem como característica o uso de itens que interferem no peso do avatar (quantificado em *kilobyte*, *megabyte* e *gigabyte*) e com o uso de *scalers* – itens que aumentam a dimensão corporal – nas pernas, nádegas e seios em avatares femininos, ou braços e músculos nos masculinos. Os avatares tendem a utilizar roupas e acessórios inspirados na moda do Funk e do Sertanejo Brasileiros. Durante a trajetória em campo, não foram dadas justificativas dos termos patrão/patroa para esse estilo, o que permite compreender como uma referência aos patrimônios de salas, *credits* e acessórios desses avatares, e pela fama de constituírem grandes famílias, casarem-se entre si, adotarem e sustentarem outros avatares, agregando valor simbólico e de poder àquele corpo virtual.

Com características próximas aos padrões, o “Maloka” ou “Mandrake” são estilos inspirados em tendências brasileiras do funk e que agregam valor conforme os itens utilizados. Caracteriza-se pela ausência de camisas, uso de bermudas largas, abdômen definido em avatares masculinos, e *cropped* ou roupas mais justas em avatares femininos que evidenciam nádegas, seios e cintura. Esses utilizam tatuagens em todo o corpo e rosto, acessórios, como correntes e *piercings*, e exuberância de itens do jogo que representam marcas de tênis e roupas conhecidas.

Apesar dos estilos apresentarem características próprias, à medida em que se associam a elementos estéticos e musicais, firmam marcações quanto a binaridade de gênero masculino/feminino, agregando modos de vestir e se expressar, de constituírem famílias e se relacionarem. Tal perspectiva cristaliza a sexualidade na lógica cis heteronormativa, em que os avatares, independente de quaisquer divergências identitárias dentro e fora do jogo (Gomes, 2020), se mostram expressamente heterossexuais, assumindo corpos atléticos e viris no caso dos homens; sexualizados e hiperfemininos no caso das mulheres. Nessa dinâmica, desempenham papéis conforme ordem patriarcal, fixos e essencialistas, em que o avatar masculino é o chefe, provedor e protetor, enquanto o avatar feminino é associado aos cuidados parentais, afetividade e a manutenção da beleza (Bezerra & Ribas, 2014, Haraway, 1995; Scott, 1995).

Os *scalers*, as roupas e combinação de elementos musicais não são meros objetos, são agentes ativos que se associam ao corpo do avatar e a outros múltiplos elementos, incluindo comportamento, movimentos e expressão, aspectos tecnológicos e relacionamentos no jogo, o que permite então a experimentação do gênero e da sexualidade. No caso das concepções associadas a ser mulher e ao feminino, Preciado (2009) a partir dos estudos de Haraway (1995), aponta a influência das técnicas

microprostéticas e tecnológicas, que transformam o corpo em um tecnocorpo e o gênero, um tecnogênero. Assim, considerando redes biotecnológicas e cibernéticas, observa-se como alguém se constitui como mulher através da submissão constante a esses dispositivos, que também se apresentam no IMVU.

Antagônicos aos estilos já citados, tem-se os vampiros(as), avatares conhecidos no jogo por reunirem-se em clãs ou famílias em salas próprias, organizarem-se hierarquicamente, sendo considerados parte de uma comunidade fechada e mais seletiva com seus membros. Os avatares utilizam trajes de época, formais ou sociais, com tons escuros, acessórios e aspectos que representam vampiros (dentes, garras, luvas, capas, sangue, animais), inspirados em temática ficcional. Embora não se apresentem sexualizados como os “patrões” e “malokas”, mantêm corpos hegemônicos, definidos e numa lógica binária do gênero e sexualidade.

Outro estilo que se destaca é o emo ou gótico, que reúne características da moda dos gêneros rock, punk rock e heavy-metal. Nos avatares, esses aparecem através de símbolos e cores escuras, com roupas despojadas, calçados, bonés e toucas, cabelos pretos, brancos ou loiros lisos, *piercings* e diferentes acessórios pretos e prateados no corpo e rosto. Alguns avatares utilizam *scalers* que diminuem o tamanho corporal, ainda que mantenham ideais de corpos hegemônicos magros, brancos, definidos e sexualizados no caso de avatares femininas.

Já o *swag* ou *dope* é construído com inspirações urbanas e influenciado pela comunidade negra americana por *rappers*, *trappers* e moda *hip hop*. Caracteriza-se por uso de roupas largas com cores e estampas diferentes, uso de bonés, *buckets* e toucas, sapatos de marca, além de correntes e acessórios dourados. Os avatares utilizam peles e traços negros, cabelos com *dreads*, tranças ou *black power*. Os japas, por outro lado, um dos estilos mais antigos encontrados na comunidade do IMVU, é inspirado em tendências asiáticas, nos gêneros musicais *J-pop* e *K-pop*, e em animes e doramas. Os avatares apresentam olhos grandes, pele extremamente branca e clara, rosto excessivamente corado, e tendem a mesclar roupas e acessórios coloridos ou não.

Os estilos, além de manterem padrões hegemônicos do corpo, inspirações da cultura pop e tendências da moda, são associados aos setores musicais. Para Roberto (2017), a moda se relaciona a diversos aspectos para além da estética, desde a marca e modelo de objetos de consumo aos costumes culturais, contribuindo com as condutas e pertencimentos, e sendo associada à música, por seu caráter e amplo poder de expressão. Assim, o uso de roupas e acessórios instala-se em um conjunto maior de elementos

políticos e identitários, o que inclui necessariamente o gênero e a sexualidade, perpetuando a condição híbrida que rodeia a/o avatar e as/os demais actantes envolvidas/os (Latour, 2012).

Aqui, podemos entender que os avatares, tal como corpos humanos, são primordialmente “corpos vestidos”: decorados com desenhos, cobertos com peles, folhas ou penas, usando roupas tribais ou os últimos lançamentos para o verão, enfeitados com adornos dos mais diversos modelos e materiais” (Lanz, 2014, p. 96). Nesse sentido, ao explorar a relação entre roupa e gênero, Lanz (2014) destaca como o vestuário e a moda atuam, para além de meios para expressão individual, como construções sociais, políticas e identitárias que refletem e reforçam normas de gênero. Para a autora, a roupa é assumida então como importante ferramenta para afirmação e negociação das identidades de gênero, ser homem ou ser mulher, e sua escolha, que não é neutra, permite aos indivíduos, nesse caso, aos avatares, confirmarem ou desafiarem as “regras do jogo”, podendo tornar-se um elemento de resistência e subversão.

Os estilos citados parecem, cada qual a seu modo, aliar-se às dimensões de vestimenta e características de diferentes movimentos musicais: do funk ao sertanejo, do rock ao hip hop e aos gêneros orientais, compartilhando como ideais a sexualização dos corpos ditos femininos e masculinos, e a regra cis heteronormativa, quer seja de corpos que concordam gênero ao sexo “biológico” instituído inicialmente na criação da conta, ou pela manutenção de padrões corporais hegemônicos: branquitude, juventude, magreza e corpos definidos (Figura 2).

Figura 2.

Diferentes estilos em duas salas públicas do jogo



Nota: Diário de campo da autora.

Na Figura 2 observa-se alguns dos estilos, da esquerda para a direita: *Soft Boy*, “Padrão”, *Grunge*, *Soft Girl* com aspectos elfo e animalesco, Japa e Emo, e como esses estilos mantêm tanto especificidades quanto similaridades, podendo mesclarem-se na construção do avatar.

Segundo a jogadora e *youtuber* Yaka (2020), avatares “padrão” mantêm características simples, poucos itens e roupas inspiradas no cotidiano. Podem manter aspectos de outros estilos, embora seu título evidencie um padrão corporal, com acessórios que aumentam o quadril e o busto, afinam a cintura, ombros e rosto, expandem boca e cílios em avatares femininos, e aumentam músculos e altura nos masculinos. O Y2K, por sua vez, surgiu como estilo nos anos 2000, influência para seu nome *Years 2000*, sendo resgatado nos últimos anos e associado à cultura pop, uso de calça cintura baixa, minissaia, blusas *baby look* e regatas, cabelos e maquiagens marcantes, cintura fina, busto e quadril largos, padrões que parecem funcionar para determinar a aparência feminina e ordenar como esses avatares se comportam (Bristot, 2021).

Ainda baseado na cultura pop e na moda, têm-se os estilos *soft boys* ou *soft girls* e os *e-boys* ou *e-girls*. O primeiro é marcado por traços e elementos mais básicos ou delicados, com tons claros e pastéis na aparência dos avatares, o que inclui maquiagem, cabelo e roupas associadas à feminilidade. O estilo inspira-se em tendências atuais *teens* e *Tumblr Aesthetics*, frequentemente disseminadas nas redes sociais *Instagram* e *TikTok*, podendo ainda mesclar-se ao estilo Y2k. Já o segundo, algo como *eletronic girls/boys*, é um tipo de estilo que surgiu em 2010 e parece acompanhar as tendências e modas das mídias digitais, sendo uma mescla da estética emo, movimentos skatistas e animes. Em alguma medida, ambos parecem compartilhar das mesmas normas corporais, de sexualização e binarismo, com contradições e ambiguidades em relação a produção dos gêneros através das roupas, pois enquanto resguardam o vestuário masculino com rigidez, ao feminino há maior flexibilidade e variação (Lanz, 2014).

Na sexualização de avatares femininas nos jogos virtuais, há tentativas de justificá-la diante do interesse dos jogadores em serem seduzidos, servindo para a manutenção da ordem heterossexual e evitando a homoerotização entre jogadores, vez que estarão erotizados pelos avatares “femininos” (Rodrigues & Merkle, 2017). Por outro lado, os padrões masculinos sinalizam que os homens constroem seus avatares de forma idealizada, com corpos definidos, distanciando-se dos seus corpos reais. Essa caracterização, que preconiza um físico forte e atrativo, parece contribuir com a

autoestima, reduzindo a ansiedade e fobia social nesse espaço virtual, assumindo uma função compensatória aos jogadores (Cacioli & Mussap, 2014).

Figura 3.

Diferentes estilos em uma sala pública e discussão sobre estilo



Nota: Diário de campo da autora.

Na Figura 3 observa-se alguns estilos, dispostos da esquerda para direita: Y2k, Soft Grunge, E-boy, Kids, soft boy com características emo. Nesse sentido, pode-se entender como, nas salas, a estética ocupa para além das vestimentas o avatar em sua totalidade, incluindo postura, modos de digitar, gírias e jargões utilizados, inclusive para caracterização de si próprio.

Outro importante estilo presente no jogo são os Kids (crianças), avatares personalizados de maneira infantilizada com *scalars* corporais menores dos demais jogadores, utilização de roupas e itens, como brinquedos, ursos e animais de estimação. Dentre os kids, há diversas possibilidades de vestimentas, dependendo dos grupos com os quais se identificam, com a família e com avatares que os adotaram ou inspirados em crianças reais e famosas. Observou-se que os kids frequentam salas personalizadas, como quartos infantis ou creches, e geralmente estão acompanhados de outros kids ou avatares “adultos”, cuidados e tutelados por estes.

Reunindo aspectos kids, o estilo *baby girls* é baseado na estética “loli” ou lolitas, inspirado na cultura pop japonesa, com uso de vestidos rodados, corações, flores, laços, borboletas e itens considerados fofos. O estilo, no entanto, segundo Yaka (2020), tem causado polêmica entre parte da comunidade do jogo, por ser associado à imagem infantil,

podendo ser alvo de “fetichização” entre os jogadores e, portanto, passando a ser pouco utilizado no IMVU.

Nos estilos descritos, aspectos sexistas e fetichistas aparecem associados aos corpos dos avatares, além de uma lógica binária que configura certa dicotomização entre masculino, visto como forte, poderoso e dominante, frente ao feminino, o fraco, frágil e submisso (Scott, 1995). As características utilizadas nos avatares femininos, como dimensões corporais que enfatizam seios e nádegas, estreitam as cinturas e os ombros, retratam um papel secundário ou passivo dado historicamente às mulheres na narrativa dos jogos: frágil e hiperssexualizada (Bezerra & Ribas, 2014). Além disso, tais características contribuem para a busca constante dos ideais de beleza, visando a manutenção da relação de poder existente entre os gêneros (Scott, 1995), podendo ser observadas também nas imagens de avatares publicadas no perfil oficial do jogo no *Instagram* (Figura 4).

Figura 4.
Avatares no *Instagram*



Nota: Página Oficial do IMVU no Instagram (IMVU, 2023).

Em contrapartida aos estilos já expostos, encontrou-se alguns avatares com estéticas que tentam romper ideais cis heteronormativos, a exemplo do estilo *Furry* ou híbrido, que mantém aspectos animais. Nesse estilo, os avatares utilizam cabeças, pelagem, orelhas, rabos e caldas de animais, unhas grandes, patas ou asas, mesclando características humanas, o que lhes dá um caráter antropomórfico e, por vezes, andrógino. No entanto, ainda que tentem usurpar a lógica, é visível certa sexualização dos avatares e padronização de seus corpos, além de uma contradição que se materializa nas escolhas de

seus vestuários, pois apesar de tentarem romper aos construtos de gênero, não se isentam de produzir estilos generificados (Lanz, 2014), que por sua vez, determinam e orientam o comportamento, as expressões e associações dos avatares.

Observa-se que nos últimos anos houve uma maior mesclagem de estilos, distanciando-se aos poucos das normas binárias de gênero, seja com as cores, acessórios, cabelos e roupas utilizadas, que deixam de ditar os gêneros e passam a fazer parte tanto da loja “masculina” como da “feminina” no IMVU. Essas mudanças percebidas entre os elementos do jogo associam-se às tendências das gerações atuais, que parecem remeter às tentativas de subversão da lógica hegemônica presentes no âmbito da moda (Arcoverde, 2014), tornando possível também a existência de identidades não heteronormativas (Figura 4).

No IMVU, essa subversão pode ser observada nos estilos *grunge*, *grunge gore* e *soft grunge*, tendo a primeira inspiração do rock e indie caracterizado por avatares desproporcionais e pelo estilo alternativo e provocante. O segundo, *grunge gore*, sendo um subgênero e mistura de dois estilos: o *grunge* e o *gore* (gênero cinematográfico com cenas violentas, sangue, vísceras e restos mortais). Outro subgênero, o *Soft grunge*, é por sua vez, caracterizado por peles apagadas ou extremamente claras, sem muitos detalhes, agregando aspectos do estilo Y2k. De modo geral, ambos tendem a afastar-se de padrões corporais de força e musculatura masculina ou sexualização dos avatares femininos, embora mantenham o binarismo dos gêneros.

Para além da tentativa de subversão e como contraponto às binaridades, encontrou-se o estilo *Tomboy*, utilizado por avatares de algumas mulheres cis lésbicas ou bissexuais. Em geral, fazem uso de roupas mais largas, cabelos não tradicionais, curtos ou radicais, e itens da loja considerados não afeminados. As características aproximam-se da moda *streetwear*, urbana e de skatistas, sendo o único dentre os 15 estilos identificados (Quadro 1) que tenta romper com as normas de gênero esperadas dos corpos ditos femininos, embora seja inevitável, tal como nos estilos *Furry* e *Grunge*, certa contribuição aos moldes generificados, ratificando o masculino e suas normas (Lanz, 2014), o que pode influenciar as condutas, expressões e papéis enquanto mulher lésbica ou bissexual.

Tabela 1.

Categorização dos 15 estilos em relação à Sexualidade e ao Gênero

Nº	ESTILO	SEXUALIDADE E GÊNERO			
		Sexualização	Padrão corporal	Binarismo	Rupturas
1	Patrão/Patroa	x	x	x	
2	Emo ou gótico		x	x	
3	<i>Kids</i>		x	x	
4	Vampiro/Vampira		x	x	
5	<i>Swag</i> ou <i>Dope</i>	x	x	x	
6	Japas	x	x	x	
7	Padrão	x	x	x	
8	Maloka/ Mandrake	x	x	x	
9	<i>Soft Boy/ Soft Girl</i>		x	x	
10	<i>E-Boy/ E-Girl</i>	x	x	x	
11	Y2K	x	x	x	
12	<i>Baby Girls</i>	x	x	x	
13	<i>Furry</i>	x	x	x	
14	<i>Grunge</i>			x	
15	<i>Tomboy</i>		x		x

Nota: Elaborada pela autora.

Shaw (2014 *apud* Goulart *et al.*, 2016, p. 207), destaca que mesmo em jogos onde os avatares têm maior liberdade para romper com a convenção cis heteronormativa, ser homossexual, bissexual ou ainda trans é sempre um contraponto à própria heterossexualidade – e aqui pode-se entender, uma alternativa à toda binaridade presente nos demais estilos.

Não obstante certa liberdade criativa para personalização dos avatares e existindo aqueles que fogem às hegemonias, há uma predominância de avatares com peles claras, pardas ou albinas e traços asiáticos, com padrões corporais baseados em ideais de gênero entre os jogadores brasileiros. Ainda que a divisão da loja, os moldes de roupas e itens já estejam articulados e categorizados de modo binário desde a criação inicial da conta, a proposta do jogo sugere que a diversidade nas lojas, o remontar de itens e construções não hegemônicas dependem apenas do interesse dos jogadores e criadores do IMVU, e não de toda a rede de atrizes/atores envolvida.

“Oferecemos um mundo virtual de faz de conta onde nossos usuários podem ser a pessoa que desejam ser, sem julgamento. No IMVU tem espaço no nosso palco para todo mundo” (IMVU, 2023). Não se nega que o jogo seja palco para a experimentação de múltiplas pessoas, mas chama a atenção como esses, por meio de seus avatares, permanecem em uma lógica binária, sexualista, sexista, conferindo normatividade aos corpos – seja em vista da disponibilidade e construção de roupas, acessórios, salas e ambientes sociais ou articulações que ali ocorrem. Seus rastros apontam não somente a natureza mediadora que os compõe quando se associam, mas seus efeitos, traduções e chiados resultantes (Segata & Rifiotis, 2016), aqui expressivos para a manutenção de um modelo vigente observado: binário, cisgênero e normativo.

Ao lançarmos um olhar para a sexualidade em relação aos estilos dos avatares, evidencia-se sua complexidade e a forma como se materializa nos corpos virtuais. A descrição densa revela em nove estilos a sexualização, que se manifesta por meio da objetificação, fetichização e redução dos avatares a atributos sexuais. Esses mecanismos reforçam lógicas de poder e dominação, particularmente sobre os corpos femininos (Bezerra & Ribas, 2014; Scott, 1995). Desse modo, a sexualização, assim como as expressões e manifestações de ideais heteronormativos, permeiam todos os aspectos da experiência, aparecendo no jogo e plataformas afora, como *Youtube* (Yaka, 2020) e *Instagram* (Figura 4), tanto em elementos visuais quanto nas interações entre os jogadores.

Importante ressaltar que os elementos aqui apresentados foram observados através dos avatares, localizados em salas no jogo, e escolhidas aleatoriamente pela pesquisadora a medida em que acessava o campo. Consequentemente, como parte dos deslizamentos etnográficos (Gomes & Leitão, 2011), foi possível identificar os movimentos dos avatares em redes sociais, através de postagens no perfil oficial do IMVU no *Instagram* (Figura 4) e em vídeos no *Youtube*, como publicado pela jogadora Yaka (2020). Ao criarem perfis próprios, interagirem entre si e com o perfil do jogo por comentários, curtidas e republicações, rompem-se as fronteiras real-virtual, *on-offline* e abre-se espaço para a construção e ampliação das conexões em rede (Deslandes & Coutinho, 2020; Latour, 2012).

Considerando a Teoria Atriz-Rede, enfatiza-se o princípio de simetria proposto por Latour (2012, 2019), no qual todas/as/os actantes, humanas/os e não humanas/os, têm capacidade de agir sobre os acontecimentos. Entende-se, por exemplo, a/o avatar aqui não como uma mera representação, idealização corporal dos sujeitos, mas enquanto actante

que media e constrói as redes tecidas “dentro e fora” do jogo, como um corpo tomado de agência, não cabendo observá-lo como um recurso (Haraway, 1995), sob o qual o gênero e a sexualidade são apenas transportados ou representados. Ele age à medida em que se associa a outros elementos, também tomados de agência: a internet e tecnologias, os *softwares*, as ferramentas de funcionamento do IMVU, as tendências de moda, música e estilos, redes sociais dos avatares, bem como os sujeitos que constroem esses avatares e pesquisadores envolvidos. É esse entrelaçamento e fluxos de redes que possibilita então a experimentação do gênero e da sexualidade.

Retomamos os elementos do jogo apontados por Schell (2008) – a mecânica, a história, tecnologia e a estética – que se relacionam a uma variedade de outros elementos que estão atuando e mediando os acontecimentos que envolvem o ato de jogar, as modificações gráficas do ambiente virtual e aquelas que possibilitarão a expressão do avatar. No âmbito da estética, em que se teceu maior olhar nesta pesquisa, há elementos desde a criação inicial da conta, como já discutido, e que acompanham o avatar ao longo de toda sua jornada no montar e remontar *looks*, potencializando a lógica hegemônica já existente fora das plataformas virtuais.

Ainda que na Teoria Atriz-Rede (Latour, 2012) os contrapontos entre real e virtual, *on-line* e *off-line*, e binaridades de gênero e sexualidade não façam sentido, entende-se que a apresentação de alguns estilos está regida pela norma binária desde o início. Existem dicotomias apresentadas nos nomes de, pelo menos, cinco estilos: *patrão/patroa*, *mandrake/maloka*, *vampiro/vampira*, *soft boy/soft girl*, *e-boy/e-girl*. Essas dicotomias, embora ocupem o âmbito do discurso e da linguagem, acabam se materializando e agem na manutenção daquilo que se propõe na criação da conta: de que existe espaço prioritário para o masculino e/ou feminino.

Considerações finais

Ao descrever e discutir acerca dos diversos elementos que permitem as experimentações de gênero e sexualidade por meio dos avatares do jogo de mundo virtual, o IMVU, considera-se que esse corpo-avatar que pretende existir como uma réplica humana, animalesca ou ciborgue, mais que construído, é constantemente idealizado. Os estilos emergem como um veículo para a manifestação dessas idealizações, seguindo características de interesse de diversas atrizes/atores, incluindo as/os jogadoras/es, *designers*, elementos da indústria da moda, cultura pop e da música, independentemente

de sua origem temporal em relação à era digital, e que foram gradualmente incorporados ou recriados ao longo da história do IMVU. Com suas particularidades e jargões intrínsecos, esses estilos compõem e caracterizam as experimentações de gênero e sexualidade das/os avatares, estabelecendo também conexões com os grupos, espaços e salas frequentados no jogo.

Uma pluralidade de elementos mistura-se com os avatares e a dinâmica do jogo, possibilitando uma compreensão de suas interconexões e atribuição de significados. Não obstante a presença de jogadoras/es que desviem dos padrões estabelecidos, as experimentações dos avatares, influenciadas pelos estilos, tendem, predominantemente, a corroborar os paradigmas de gênero e sexualidade enraizados na cisheteronormatividade vigente.

Mesmo tendo atingido os objetivos, esta pesquisa apresenta limitações no que concerne às informações relativas ao jogo e à experiência dos jogadores. Conduzida mediante a observação *in loco*, a pesquisa enfocou a perspectiva das/os pesquisadoras/es, destacando a necessidade premente de expansão dos estudos com base na experiência dos próprios jogadores, visando aprofundar a compreensão das questões de gênero e sexualidade em seus avatares. Além disso, verificou-se que o corpo-avatar transcende a plataforma do jogo, evidenciando como as redes sociais podem ser utilizadas como espaços de divulgação, ampliação e extensão dessas manifestações, sugerindo uma área de estudo promissora devido às interações que ali ocorrem.

Esta pesquisa contribui substancialmente para o entendimento das complexas expressões e experimentações de gênero e sexualidade no contexto dos jogos de mundo virtual, abrindo horizontes para futuras investigações e discussões no campo das humanidades e tecnologia.

Referências

- Abath, Daniel. (2015). Seriam os avatares, ciborgues (?): Considerando as representações identitárias de gênero nos games. In *17º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2015, Natal. Anais*. Natal: Intercom.
<https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-2412-1.pdf>
- Arcoverde, Maíra. (2014). Moda: Tecendo outras possibilidades na construção das identidades de gênero. *Revista Periódicus*, 1(2), 263-276.
<https://doi.org/10.9771/peri.v1i2.12894>

- Bezerra, Amilcar & Ribas, José Augusto. (2014). *A influência do feminismo nos games: um estudo de caso com a personagem Lara Croft*. Trabalho apresentado no 10º Colóquio de Moda, 7ª Edição Internacional e no 1º Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda, Caxias do Sul, RS.
- Bristot, Paula Casagrande. (2021). *Análise da representatividade das personagens femininas em jogos digitais sob a perspectiva da narrativa*. Dissertação de Mestrado em Tecnologias da Informação e Comunicação. Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá.
<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/226799>.
- Cacioli, Jon-Paul & Mussap, Alexander Julien. (2014). Avatar body dimensions and men's body image. *Body Image, Amsterdã*, v. 11 (2), p. 146-155.
<https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2013.11.005>.
- Campos, Daniele & Silva, Andressa Melina Becker. (2021). Representações da identidade corporal em jogos eletrônicos por adolescentes e adultos jovens. *Revista de Psicologia, Fortaleza*, v. 12 (2), p. 43-55.
<https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/60782>.
- Colen, Edvaldo Melo & Melo, Maria De Fátima Aranha De Queiroz. (2010). Os avatares como mediadores no jogo de papéis. *Pesquisas e Práticas Psicossociais, São João del-Rei*, 5(1), p. 17-29.
<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-617543>.
- Cordeiro, Marcos Augusto Da Silva. (2022). *Corpos Sem Cabeça: a relação avatar-jogador, hibridizações sensoriais e representações de corpos na (ir)realidade dos Games*. Trabalho apresentado no XVI Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura. Sorocaba, SP. <https://epecom.uniso.br/wp-content/uploads/2023/01/Marcus-Augusto-da-Silva-Cordeiro.pdf>.
- Deslandes, Sueli & Coutinho, Tiago. (2020). Pesquisa social em ambientes digitais em tempos de COVID-19: notas teórico-metodológicas. *Cadernos de Saúde Pública*, 36, e00223120. <https://doi.org/10.1590/0102-311X00223120>.
- Drager, Christian Reinicke. (2022). *A colonialidade na indústria do videogame: uma análise sobre as representações, narrativas e valores hegemônicos nos jogos digitais*. Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado em Relações Internacionais. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/232108>

- García-Estévez, Noélia. (2023). El sector del lujo conquista el metaverso. Un análisis sobre la incursión de las marcas de lujo en el mundo virtual. In: López D.M. (coord.). *Convergencia mediática: nuevos escenarios, nuevas perspectivas*. Madrid: Dykinson, p. 34-53.
- Gomes, Laura Graziela. (2020). Avatares: o maravilhoso e o estranho no second life. *Estudos Históricos (Rio de Janeiro)*, 33, 173-195.
<https://doi.org/10.1590/S217814942020000100010>.
- Goulart, Lucas Aguiar; Nardi, Henrique Caetano & Hennigen, Inês. (2016). Resquícios humanos em corpos pixelados: sobre a potência desnaturalizante de sexo/gênero em avatares de jogos digitais. *Revista Periódicus*, 1(6), p. 198-211.
<https://doi.org/10.9771/peri.v1i6.20562>.
- Haraway, Donna. (1995). Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *Cadernos Pagu, Campinas (SP)*, 5, p. 7-41.
<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/1773/1828>
- IMVU. (2023). “We Can’t hide our purride!”. Instagram. [S.l.]: IMVU, ca.
<https://www.instagram.com/p/Ct9te4Bvxj7>.
- IMVU. (2023). Sobre nós. <https://about.imvu.com/>. [S.l.]: IMVU, ca.
- Jesus, Jaqueline Gomes de. (2012). *Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos*. Guia técnico sobre pessoas transexuais, travestis e demais transgêneros, para formadores de opinião. Brasília. <https://www.diversidadesexual.com.br/wp-content/uploads/2013/04/GÊNERO-CONCEITOS-E-TERMOS.pdf>
- Lanz, Letícia. (2014). *O corpo da roupa: a pessoa transgênera entre a transgressão e a conformidade com as normas de gênero*. Dissertação de Mestrado em Sociologia. Universidade Federal do Paraná, Curitiba.
<https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/36800>.
- Latour, Bruno. (2019). *Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 4. ed. São Paulo: Editora 34, 192p.
- Latour, Bruno. (2012). *Reagregando o Social: uma introdução à Teoria do Ator-Rede*. Bauru: EDUSC; Salvador: EDUFBA.
- Leitão, Débora Krischke, & Gomes, Laura Graziela. (2011). Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. *Revista Cronos, Natal*, 12(2), p. 23-38. <https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/3159>.
- Leitão, Débora Krischke, & Gomes, Laura Graziela. (2018). Gênero, sexualidade e experimentação de si em plataformas digitais on-line. *Civitas-Revista de*

- Ciências Sociais*, v. 18, p. 171-186.
<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/civitas/article/view/28444>.
- Louro, Guacira Lopes. (1997). *Gênero, sexualidade e educação*. Petrópolis: Vozes.
- Manica, Daniela Tonelli, & Ramirez-Gálvez, Martha. (2015). Tecnociência, corpos, gênero e sexualidade. *Mediações-Revista de Ciências Sociais, Londrina*, 20 (1), p. 11-47. <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/mediacoes/article/view/23251>.
- Montecillo, Janice. (2021). *Baddies & Bodies: Remembering and Dismembering IMVU*. Thesis (Bachelor of Arts) – University of California, Los Angeles.
<https://escholarship.org/uc/item/3rk2t7xr>.
- Neves, André Luiz Machado das; Ferreira, Breno de Oliveira. (2020). Narrativas entre ciência e política no ativismo da cloroquina. *Psicologia & Sociedade*, v. 32, p. e020006. <https://doi.org/10.1590/1807-0310/2020v32240338>.
- Núcleo De Informação E Coordenação Do Ponto Br. (2023). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: pesquisa TIC Domicílios 2022*. São Paulo: Cgi.br.
<https://cetic.br/pt/arquivos/domicilios/2022/individuos/>.
- Oliveira, Gustavo Borges de. (2016). Diálogos, marcas e conexões: o método em Teoria Ator-Rede. *IGT na Rede*, 13(25), p. 186-202.
<https://pepsic.bvsalud.org/pdf/igt/v13n25/v13n25a2.pdf>.
- Phelps, Nicole. (2021, 27 Maio). *The Metaverse's First Runway Show is Here – Watch Colina Strada, Bruce Glen, My Mum Made It, and Mowalola's IMVU Debut*. Vogue, London. <https://www.vogue.com/article/imvu-virtual-fashion-show-announcement>.
- Preciado, Beatriz. (2009). La invención del género, o el tecnocordero que devora a los lobos. *Conversaciones Feministas, Biopolítica*, p. 15-38. Buenos Aires: Ají de pollo. www.bibliotecafragmentada.org/wp-content/uploads/2019/05/365213634-Preciado-B-La-Invencion-Del-Genero-o-El-Tecnocordero-Que-Devora-a-Los-Lobos-1.pdf.
- Roberto, Cristina. (2017). *O pop não poupa ninguém: moda, música e consumo*. Dissertação de Mestrado em Textil e Moda – Universidade de São Paulo, SP.
<https://doi.org/10.11606/D.100.2018.tde-24102017-185403>
- Rodrigues, Letícia, & Merkle, Luiz Ernesto. (2017). Tecnologias de gênero na customização de personagens em jogos digitais. In: Seminário Internacional Fazendo Gênero 11; Florianópolis. *Anais eletrônicos*.

https://www.en.www2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499460480_ARQUIVO_Texto_completo_MM_FG.pdf.

Schell, Jesse. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. USA: CRC press.

Scott, Joan. (1995). Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação & Realidade*, 20 (2), p. 71-99.

<https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71721>.

Segata, Jean, & Rifiotis, Theophilos (org.). (2016). *Políticas etnográficas no campo da cibercultura*. Brasília: ABA.

Sena, Taísa Vieira. (2023). Moda na era digital: explorando as tendências do metaverso, NFTs e sustentabilidade. *Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, Florianópolis*, 7 (2), p. 1-26.

<https://revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/23530>.

Seppi, Isaura Da Cunha, & Cardoso, Vitor Cardoso. (2014). O Avatar, mediador de realidades. *Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística*, 4(3), São Paulo. https://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/wp-content/uploads/2014/11/72_IC_artigo.pdf.

Shaw, Adrienne. (2009). Putting The Gay in games: Cultural production and GLBT content in video games. *Games and Culture, California*, 4 (3), p. 228-253. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412009339729#tab-contributors>.

Silva, Renata Cristina. (2010). Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. *Contemporânea, Salvador*, 8(2). http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_15/contemporanea_n15_10_Silva.pdf.

Sousa, Aline de Lima, Silva, Iolete Ribeiro da, & Neves, André Luiz Machado das. (2025). Experimentações de gênero e sexualidade através dos avatares no jogo de mundo virtual IMVU. *Fênix - Revista De História E Estudos Culturais*, 22(1), 262–285. <https://doi.org/10.35355/revistafenix.v22i1.1456>

Whitehouse, Kayson; Hitchens, Michael, & Matthews, Nicole. (2023). Trans* and gender diverse players: Avatars and gender-alignment. *Entertainment Computing, Australia*, v. 47, 100584. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952123000393>.

Yaka. (2020). *Os Tipos de Estilos do IMVU* [Vídeo]. YouTube. 2020. [S.l.]: IMVU. <https://www.youtube.com/watch?v=YBIstBQEIOU&t=62s>

ESTUDO 2 - “SOMOS QUEM PODEMOS SER”: MULHERES LÉSBICAS, BISSEXUAIS E PANSEXUAIS NO JOGO VIRTUAL IMVU⁷

RESUMO: Este estudo tem como objetivo compreender como ocorrem as experimentações de gênero e sexualidade de mulheres LBTQIAP+ nos jogos virtuais. Trata-se de uma pesquisa qualitativa e exploratória, ancorada à etnografia no campo da cibercultura, realizada no mundo virtual IMVU. Mediante observação participante e a estratégia Bola de Neve, foram contatadas 23 mulheres lésbicas, bissexuais e pansexuais de várias regiões do Brasil. Os dados construídos foram submetidos ao programa Atlas.ti (Versão 23), codificados e discutidos à luz da Teoria Atriz-Rede e das Teorias de gênero. Como resultado, foram mapeados todo o processo de imersão das mulheres em ambientes virtuais de jogabilidade, bem como os movimentos e deslizamentos realizados pelas jogadoras plataforma afora, sendo observado o importante papel desse espaço virtual para a descoberta e construções de múltiplas possibilidades da identidade de gênero e orientação sexual.

Palavras-chave: Jogos virtuais; LBTQIAP+; Mulheres; Expressão de gênero; Sexualidade

"WE ARE WHO WE CAN BE": LBTQIAP+ WOMEN, GENDER AND SEXUALITY
IN THE VIRTUAL GAME IMVU

ABSTRACT: This study aims to understand how gender and sexuality experimentation occurs for LBTQIAP+ women in virtual games. It is a qualitative and exploratory research anchored in ethnography within the field of cyberculture, conducted in the virtual world IMVU. Through participant observation and the Snowball strategy, twenty-three lesbian, bisexual, and pansexual women from various regions of Brazil, were interviewed. The data collected was analyzed using the Atlas.ti program (Version 23), coded, and discussed in light of Actor-Network Theory and gender theories. As a result, the entire process of women's immersion in virtual gaming environments was mapped, as well as the movements and transitions made by players throughout the platform. The study observed the significant role of this virtual space in discovering and constructing multiple possibilities for gender identity and sexual orientation.

Introdução

Ao emergir no mundo dos jogos, é importante apontar por quem e para quem esses espaços são produzidos. Historicamente, foram construídos por e para um perfil de homem cisgênero, heterossexual, branco, jovem, europeu ou Norte-americano, considerado *nerd*, com vasta expertise no mundo dos jogos, da tecnologia e afins (Shaw, 2014). Nessa lógica, por muito tempo houve uma grande dificuldade em evidenciar a

⁷ Este estudo foi aceito para publicação como artigo no periódico *Psicologia & Sociedade* (Sousa & Neves, no prelo).

participação histórica das mulheres nesses espaços, desde produtoras, designers, personagens épicas às jogadoras assíduas com identidades e experiências plurais. Neste estudo, em tensionamento a esse terrível legado, apresentam-se trajetórias de algumas mulheres jogadoras, mediante uma aproximação com o jogo de mundo virtual IMVU.

Criado em 2004 e mantido ativo até os dias atuais, o IMVU – jogo digital no qual foi realizado o campo desta pesquisa – tem como propósito a construção de avatares e interação via *chat*, tendo mais da metade de jogadores mulheres (IMVU, 2024). Isso coaduna com os dados atuais da Pesquisa Game Brasil (PGB) (Sioux Group & Go Gamers, 2024), ao observar que 50,9% do público nos jogos são mulheres, frente a 49,1% de homens. Segundo a pesquisa, esses dados resultam do uso de *smartphones* e da ampliação do acesso aos sistemas de tecnologia e informática.

Embora a busca por maior representatividade de mulheres continue, e alguns jogos ainda adotem uma lógica estereotipada de gênero, com sexismos e hipersexualização das jogadoras (Alves, Araújo, Pinto, Guimarães, & Fernandes, 2024; Bristot, 2021; Fontoura, 2022;), os jogos não deixam de assumir um papel importante de entretenimento e ludicidade. Eles detêm caráter imersivo, de agência, transformação e sociabilidade, permitindo ainda a experimentação de si à medida que as jogadoras se apropriam de forma criativa dos aspectos tecnológicos e dos elementos lúdicos e estéticos (Leitão & Gomes, 2018; Murray, 2003; Simmel, 1983).

Sinaliza-se que essa experimentação tende a ocorrer em relação ao gênero e à sexualidade. Pesquisas, como as de Fontoura (2022), Goulart, Blanco, e Hennigen, (2020), Costa (2022) e Shaw (2014), mostram as potencialidades desenvolvidas por alguns jogos digitais ao permitirem a criação de personagens homossexuais, transexuais e representatividade de Lésbicas, Gays, Bi, Trans, Queer/Questionando, Intersexo, Assexuais/Arromânticas/Agênero, Pan/Pôli, Não-binárias e mais (LGBTQIAP+). Leitão e Gomes (2018) também apontam a viabilidade dos espaços virtuais para a experimentação da sexualidade, dos desejos e das identidades de gênero dissidentes. No caso de mulheres lésbicas, bissexuais ou pansexuais, entende-se que as experiências podem ser destacadas conforme a representatividade de personagens mulheres e as demandas de protagonismo LGBTQIAP+ aumentam (Fontoura, 2022).

Desse modo, partiu-se da compreensão do gênero como fruto de uma construção social (Beauvoir, 2019) e como conceito primitivo que categoriza e limita identidades, fechando contratos com o regime heterossexual (Wittig, 2022), o que implica compreender a expressão de gênero como fruto dos engendramentos políticos, sociais,

econômicos e patriarcais do que seria masculino e feminino (Bairros, 2020; Rich, 2010). A sexualidade, por sua vez, enquanto dispositivo inventado pelo corpo social, contempla os ideais produzidos acerca dos prazeres, desejos e modos de vivenciar o próprio sexo (Foucault, 1988).

Em razão desses construtos, concordamos ser necessário repensar a noção de unidade interna e inerente à categoria mulher, atentando-se aos sentidos vívidos que acabam por violar, silenciar e marcar esses corpos (lésbicos, bissexuais e pansexuais), em uma esfera eurocêntrica, ainda quando se escreve com lentes feministas (Miñoso, 2020).

Tendo em vista que no jogo há utilização de avatares, é acionada a noção de um corpo virtual tomado de ação (Latour, 2012), que é também um corpo-território (Haesbaert, 2020; Miranda, 2020). Isso quer dizer que os corpos são geopoliticamente localizados, não sendo neutros ou universais. Suas características recebem sentidos diversos dependendo das relações que fazem, seja de raça, classe, gênero, sexualidade, idade e demais marcadores e intersecções, o que nos convoca a trocar de pele, experimentando outras corporeidades (Akotirene, 2019; Campos, Silva, & Silva, 2020; Haesbaert, 2020; Miranda, 2020; Sousa, 2022).

Considerando que os jogos virtuais ocupam um espaço controverso, de agenciamentos e violência para mulheres, que é um ambiente produzido para uma lógica masculinista, mas tem forte presença feminina fazendo o seu uso, o presente estudo busca compreender como ocorrem as experimentações de gênero e sexualidade de mulheres lésbicas, bissexuais e pansexuais em jogos virtuais.

Método

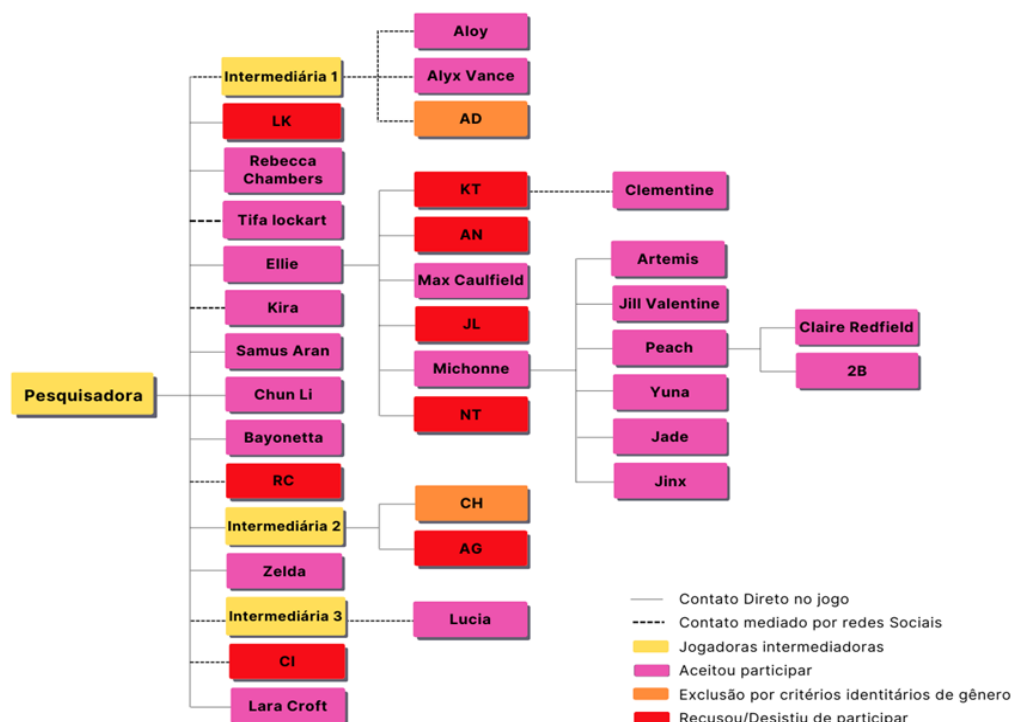
Este estudo descritivo, exploratório e qualitativo utilizou a etnografia no contexto das sociedades digitais (Deslandes & Coutinho, 2020). Para tanto, adotou-se a Teoria Ator-Rede (TAR), aqui defendida como Teoria Atriz-Rede, tanto para demarcar essa pesquisa feminista na psicologia e visibilizar quem mais acessa os jogos: mulheres; quanto por considerar que todos os elementos em rede têm importância simétrica (Latour, 2012), e por isso, as palavras na escrita merecem atenção. Desse modo, este estudo prioriza a descrição das conexões entre as actantes (humanas e não humanas), em uma investigação que busca acompanhar o fluxo dessas associações, compreendendo que as actantes são tanto produto quanto produtoras da rede (Latour, 2012).

Consonante à aprovação no Comitê de Ética em Pesquisa, sob Parecer de n. 6.808.491, a pesquisa tomou corpo mediante recursos, como a observação participante no jogo e em redes sociais associadas aos avatares das jogadoras, tais como *Instagram*, *Youtube*, *Whatsapp* e *Tiktok*. Considerou-se aqui um “deslizamento da imersão etnográfica” (Leitão & Gomes, 2011, p. 27), em vista da necessidade de acompanhar os avatares para além da própria plataforma do jogo. Após as observações e à medida em que a autora se associava às redes, foram construídos Diários de Campo, entre março de 2023 e julho de 2024.

Outro recurso utilizado foi a entrevista semiestruturada, mediante assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), realizada com 23 mulheres LBTQIAP+ jogadoras utilizando a estratégia Bola de Neve. Assim, as primeiras contatadas pela pesquisadora puderam indicar outras interlocutoras, intermediando a produção de uma rede de contatos (Vinuto, 2014). Nessa rede, foram consideradas todas as associações feitas em campo com as jogadoras: as que aceitaram participar; as que intermediaram; as que recusaram; e aquelas que foram excluídas posteriormente da pesquisa em razão dos critérios identitários, tal como apresentado na Figura 1.

Figura 1.

Rede de contatos através do modelo Bola de Neve (*Snow ball*)



Nota: Elaborado pela pesquisadora.

Ao atuar como pesquisadora e jogadora, e considerando uma experiência pregressa no jogo ao longo dos últimos dez anos, foi possível adentrar salas e explorar os elementos virtuais com maior facilidade. Tal histórico e interesse nesses universos nos permite propor a identificação das interlocutoras como uma forma de homenagear grandes personagens mulheres de jogos épicos (Figura 1), reconhecendo as controvérsias que as englobam: ora silenciadas ou secundarizadas frente a personagens homens, ora com atuações e protagonismo. Aqui, o foco está em destacar e reforçar esse protagonismo.

Para iniciar a rede de contatos, adotou-se duas estratégias: (I) ao acessar a plataforma do jogo, foram escolhidas salas abertas e com temáticas aleatórias, destinadas ao público brasileiro, contendo no título ou descrição alguma referência às mulheres, à diversidade ou à comunidade LBTQIAP+. Tal ação possibilitou a divulgação da pesquisa, associações e convites às jogadoras que estivessem *on-line*, que se identificassem como mulheres LBTQIAP+ fora do jogo e declarassem interesse na entrevista, preenchendo um formulário inicial para posterior contato.

Além disso, (II) ao realizar os deslizamentos etnográficos (Leitão & Gomes, 2011), e identificar a presença das jogadoras no *Instagram*, utilizou-se o perfil do avatar da pesquisadora para contatar cerca de 18 perfis de avatares e de grupos voltados a jogadoras LBTQIAP+ do IMVU. O *Whatsapp* foi utilizado como mediador de contato com possíveis interlocutoras, divulgação e agendamento das entrevistas. Ainda, foram acessados o *TikTok* e *Youtube*, utilizando *hashtags* como **IMVU**, **Avatares**, **Avatar no IMVU**, emergindo dados sobre arte, *design*, moda, estilo, finanças, namoro, família e música, que fomentaram os Diários de Campo e melhor compreensão das fronteiras *on-off-line*, que se mostram cada vez mais rompidas (Deslandes & Coutinho, 2020).

As entrevistas foram realizadas de modo virtual por videoconferência nas plataformas *Google Meet* (20), *Discord* (2) e na própria plataforma do jogo, via *chat* (1), a critério da participante. Importante salientar as dificuldades encontradas em campo, já previstas, quanto à resistência inicial das jogadoras em participar da pesquisa, a fim de não revelar ou expor sua identidade para além do avatar, especialmente por videoconferência. Tais justificativas foram apontadas por algumas jogadoras, entre as oito que desistiram da pesquisa, bem como entre aquelas que escolheram manter as câmeras desligadas ao longo de toda a entrevista, condições que foram respeitadas.

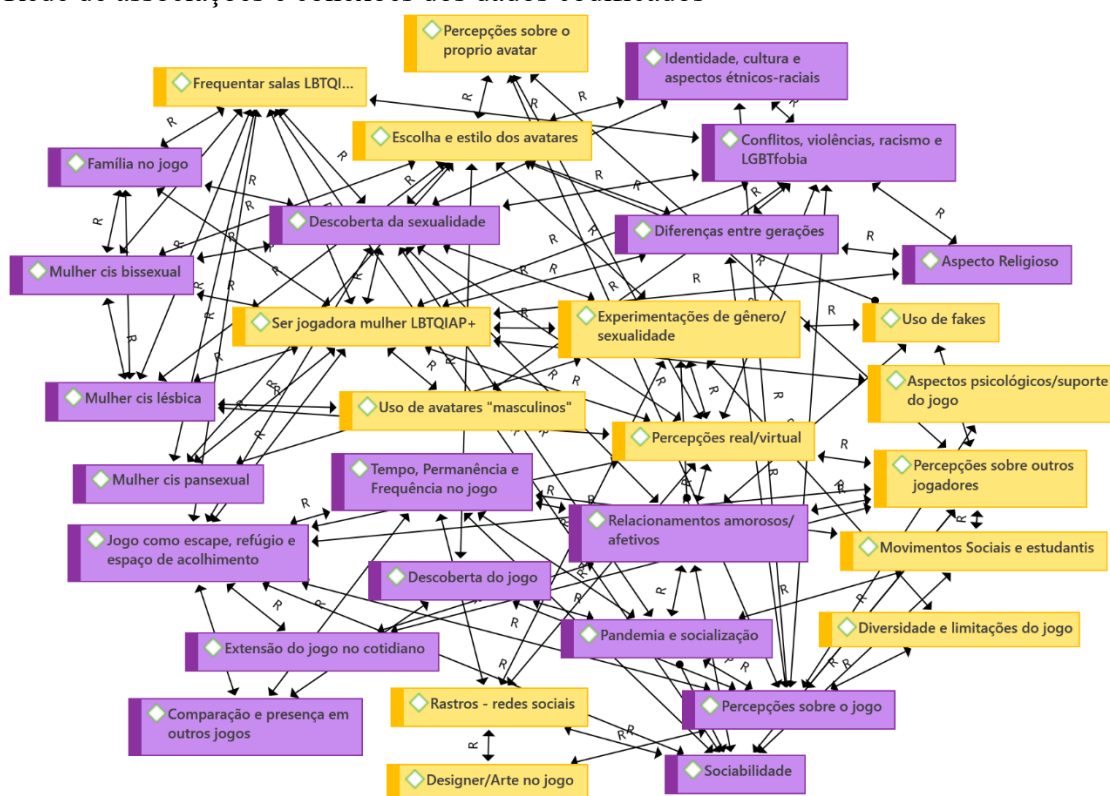
Todas as entrevistas foram gravadas, transcritas, lidas de forma exaustiva e analisadas com pressupostos da Teoria Atriz-Rede (Latour, 2012) e com auxílio do *software* Atlas.Ti (Versão 23). Essa abordagem nos permitiu focar nos diálogos e nas

conexões estabelecidas entre as diversas atrizes envolvidas. Ao estudar as interações dinâmicas e as marcas deixadas por estas, incluindo as próprias pesquisadoras, buscou-se compreender como as redes são construídas e transformadas ao longo do tempo (Oliveira, 2016). Inspiradas em Haraway (1995), entendemos que as conexões identificadas, sendo sempre parciais e situadas, são fundamentais para a constituição das redes. Nesse sentido, cabe ressaltar que a pesquisa é fruto de um mestrado em Psicologia, no Norte do Brasil, construído com lentes nortistas de uma mulher lésbica e jogadora.

Resultados e discussão

Com base nos relatos das interlocutoras e com auxílio do *software* Atlas.TI, versão 23, foram gerados 32 códigos, organizados em dois grandes grupos: **Por que se aperta o play? Identidade, relacionamentos e acolhimento *on-off-line***; e **Como as redes são tecidas? Percepções entre o avatar e ser mulher LBTQIAP+**, apresentados na Figura 2 e identificados pelas cores Roxo e amarelo, respectivamente.

Figura 2.
Rede de associações e conexões dos dados codificados



Nota: Elaborado pela pesquisadora.

Na Figura 2, observa-se um emaranhado de elementos, traduzidos em códigos, que atuam como parte da rede e exprimem os relatos das interlocutoras sobre suas experiências no jogo com base no gênero e na sexualidade, estando associados por meio da relação **está associado com (R)**.

A organização dos códigos por grupos e cores possibilitou melhor visualizar tais conexões. Estas não se encerram entre si, cada código e elemento constituem redes próprias tecidas **dentro e fora** do jogo, junto às tecnológicas, ambientais, políticas, históricas, econômicas, humanas e não humanas (Latour, 2012). Assim, nossos interesses neste estudo podem ser retratados na fala de uma jogadora: “o que ela quer saber é por que se aperta o play nessa bagaça, por que vcs ficam aqui até essa hora da noite kskks” (LK, via chat do IMVU; 12/05/2024, diário de campo da pesquisadora).

3.1 “Por que se aperta o *play*”? Identidade, relacionamentos e acolhimento no borramento *on-offline*

Dentre as cerca de 36 mulheres LBTQIAP+ contatadas ao longo deste estudo, as 23 que aceitaram participar das entrevistas individuais terão seus perfis e apresentação descritos na Figura 3.

Figura 3.
Perfil das jogadoras interlocutoras

Nome	Idade	Local	Raça	Estado Civil	Identificação	Escolaridade	Tempo no jogo
2B	24	RJ	Branca	Solteira	Cis Bissexual	Ensino fundamental	mais de 10 anos
Aloy	25	SP	Branca	Solteira	Cis Bissexual	Ensino superior	mais de 10 anos
Alyx Vance	23	BA	Negra	Solteira	Cis Lésbica	Ensino superior	mais de 10 anos
Artemis	22	SP	Parda	Solteira	Cis Lésbica	Ensino médio	5 a 10 anos
Bayonetta	28	PT	Negra	Solteira	Cis Lésbica	Ensino médio	5 a 10 anos
Chun Li	23	PT	Branca	Solteira	Cis Lésbica	Ensino superior	5 a 10 anos
Claire Redfield	25	PT	Branca	Solteira	Cis Bissexual	Ensino superior	5 a 10 anos
Clementine	19	RJ	Negra	Solteira	Cis Bissexual	Ensino médio	2 a 5 anos
Ellie	22	PR	Branca	Solteira	Cis Lésbica	Ensino superior	2 a 5 anos
Jade	29	SP	Negra	Solteira	Cis Lésbica	Ensino superior	mais de 10 anos
Jill Valentine	25	BA	Parda	Solteira	Cis Lésbica	Ensino superior	5 a 10 anos
Jinx	22	SC	Branca	Solteira	Cis Pansexual	Ensino fundamental	mais de 10 anos
Kira	26	RJ	Branca	Solteira	Cis Bissexual	Ensino superior	mais de 10 anos
Lara Croft	29	PA	Parda	Solteira	Cis Lésbica	Ensino superior	5 a 10 anos
Lucia	31	PE	Negra	Casada	Cis Bissexual	Técnico	mais de 10 anos
Max Caulfield	27	MG	Parda	Solteira	Cis Lésbica	Ensino superior	5 a 10 anos
Michonne	26	SP	Negra	Solteira	Cis Lésbica	Pós-graduação	mais de 10 anos
Peach	24	RJ	Branca	Solteira	Cis Pansexual	Ensino superior	5 a 10 anos
Rebecca Chambers	26	ES	Branca	Solteira	Cis Lésbica	Ensino superior	5 a 10 anos
Samus Aran	24	PI	Parda	Solteira	Cis Lésbica	Ensino médio	menos de 2 anos
Tifa Lockhart	21	MG	Parda	Solteira	Cis Lésbica	Ensino superior	2 a 5 anos
Yuna	25	SC	Branca	Solteira	Cis Bissexual	Ensino médio	mais de 10 anos
Zelda	27	GO	Branca	Solteira	Cis Lésbica	Ensino médio	mais de 10 anos

Nota: Elaborado pela pesquisadora.

Todas as interlocutoras têm idades entre 19 e 31 anos, são brasileiras e a maioria reside em diversas regiões do país, sendo 11 do Sudeste, 4 do Nordeste, 3 do Sul, 1 do Norte, 1 do Centro-Oeste. Apenas 3 interlocutoras, no momento da pesquisa, residiam em Portugal. Em relação à raça, as interlocutoras se identificaram como brancas (12), pardas (6) e negras (5). Quanto ao estado civil, encontravam-se majoritariamente solteiras ou em relacionamento sério, fora do jogo, sendo somente uma casada. Todas as mulheres eram cisgênero, sendo 14 lésbicas, 7 bissexuais e 2 pansexuais.

Quanto à escolaridade, a maioria estava cursando ou havia finalizado o ensino superior (13), o ensino médio (6), fundamental (2), técnico (1) e pós-graduação (1). Observou-se ainda que o tempo no jogo variou entre as jogadoras, tendo a maioria, isto é, 47,8%, uma trajetória maior que dez anos no IMVU, seguida de 39,1% entre cinco e dez anos, 13,4% com dois a cinco anos, e 4,3% com menos de dois anos nesse jogo.

Os dados relativos à faixa etária e raça das interlocutoras reforçam os dados mais recentes da Pesquisa Game Brasil (Sioux Group & Go Gamers, 2024), em que, apesar da diversidade de públicos, há prevalência de um perfil de jogadoras/es de 20 a 39 e brancas/os. Aqui, é importante considerar a interseccionalidade (Akotirene, 2019), compreendendo que as múltiplas camadas de exclusão, violências e desigualdades dependem das associações entre gênero, raça e classe. Isso significa que as experimentações de gênero e sexualidade de mulheres nos jogos são marcadas e permeadas por vários elementos, tendo impactos singulares para mulheres negras e pardas, refletindo na menor presença destas nos jogos.

Não obstante o estudo ser aberto à ampla diversidade de identidades sexuais e de gênero não masculinas, foram interlocutoras apenas mulheres cisgênero. Tal realidade está atrelada tanto à dificuldade de encontrar mulheres que se identificavam abertamente como transgênero, quanto pela indisponibilidade ou não interesse destas em participar da pesquisa, quando encontradas e contatadas em campo. Em se tratando de mulheres transgêneros, as intersecções são ainda mais violentas, traduzem baixas oportunidades nos diversos espaços, e somado a escassa representatividade de personagens transgêneros, dificultam acesso, permanência e seus rastros nos jogos (Silva & Pereira, 2023).

Ao observar a faixa etária das interlocutoras e o tempo no jogo, percebe-se que o processo de imersão da maioria dessas mulheres no mundo virtual ocorre entre a infância e início da adolescência, entre 12 e 15 anos de idade, conforme destacam:

Nossa, pior que falar quanto tempo eu jogo, é muito tempo, acho que desde que eu tinha 12 anos, tá ligado? Eu comecei pelo Habbo, aí eu conheci uma menina, aí ela falou assim “aí vamos jogar IMVU? é 3D e tal”, eu falei assim, “ah então vamos lá, né, vamos lá ver”, e tô há 10 anos, por aí (Artemis, 22 anos, SP, Parda, Mulher cis lésbica).

Os jogos entraram quando eu tinha 13 anos. O jogo só falo o IMVU, porque antes eu já jogava aquele HABBO e outros joguinhos colheita feliz no Facebook, aí depois migrei para o IMVU e eu nunca mais saí, até hoje.... Acho que hoje o jogo pega uns 80% do meu tempo na minha vida (Aloy, 25 anos, SP, Branca, Mulher cis bissexual).

As falas confirmam o quanto o jogar tende a ser uma prática abraçada precocemente, ainda na infância, cerca de 70,2% das pessoas de acordo com a PGB, (Sioux Group & Go Gamers, 2024) e na adolescência, permanecendo por vezes até a idade adulta. No caso das meninas, o fato destas inserirem-se nos jogos nessa fase e permanecerem contribui para confrontar a ideia historicamente propagada dos jogos como brincadeiras exclusivas para meninos, sendo, por sua vez, um espaço de interesse crescente do público feminino (Cassel & Jenkins, 2000).

A permanência perpassa desde a descoberta do IMVU aos interesses e tempo no jogo, aspectos que parecem traduzir o processo de imersão. Com base nos relatos, observa-se que as interlocutoras conheceram o IMVU de diferentes formas, seja por intermédio de jogos similares, como Habbo, Second Life e The Sims, por indicações de terceiros, ou na busca solitária em outras plataformas virtuais. Ao longo das entrevistas, são expressos distintos interesses que potencializam a permanência nesse espaço virtual:

O IMVU é um mundo assim bem... nem todo mundo conhece. E na verdade, foi uma vizinha que me apresentou o jogo. Eu jogava muito The Sims, eu era muito apaixonada em poder criar um personagem diferente, sabe?... poder viver outro personagem me chamou atenção. E eu comecei a criar a bonequinha, vi que tinha o chat, e era ali o tempo inteiro, conversando com os outros (Kira, 26 anos, RJ, Branca, Mulher cis bissexual).

Eu conheci esse jogo, eu tinha, eu acho que eu tinha 12 anos. E assim, né, eu comecei a jogar e fui me acostumando com as coisas, a montar os bonequinhos lá,

os outfits e tudo, e tals, aí eu jogava bastante, só fazendo amizade, às vezes namorava ali uma ou outra, mas nada muito sério não (Zelda, 27 anos, GO, Branca, Mulher cis lésbica).

O interesse pelos elementos do jogo por ser 3D, o uso do *chat*, a possibilidade de construir personagens de forma livre, bem como de fazer amizades e conectar-se com outras pessoas são interesses comuns entre as jogadoras. Com a construção de vínculos importantes, alguns perdurando até os dias atuais, seja relacionamentos amigáveis, amorosos ou constituição de famílias, tende-se a ultrapassar as fronteiras da plataforma, permitindo a extensão do jogo na realidade. É possível observar o caráter de sociabilidade do IMVU, enquanto forma livre e espontânea de interação e reciprocidade entre atores (Simmel, 1983), e, neste caso, de nossas atrizes jogadoras. Isto traduz o aspecto social comum aos jogos, como observa Cavichioli e Reis (2014) em pesquisa no *World of Warcraft*, que resulta na construção e solidificação de laços afetivos, relativamente intensos e estáveis.

Em alguns relatos, destaca-se a concepção de famílias no IMVU, construída entre diferentes membros, com a adoção de papéis: mães, pais, tias/os, avós, irmãs/irmãos, filhas/os, entre outras laços, que ocorre por um processo de filiação e afinidade. Tal realidade revela não apenas uma faceta da sociabilidade no jogo, mas a noção de que a família é construída mediante os significados e os sentidos afetivos que são tecidos nas relações, não se restringindo a condição biológica e sanguínea (Sarti, 2004). Nesse sentido, esses laços emergiram como rastros das conexões feitas por cada uma das atrizes-rede, tornando-se uma das marcas da atuação e sua permanência no jogo: “Quando iniciei, eu não tinha muitos amigos, então eu amava, porque eu sentia que tinha uma família dentro do jogo” (Jade, 29 anos, SP, Preta, Mulher cis lésbica); “Eu tinha 13 anos, era tipo porque me possibilitava ser muita coisa, ter muita experiência... hoje eu jogo mais por causa da minha família... E eu tenho uma filha no jogo e uns amigos que ainda jogam” (Alyx Vance, 23 anos, BA, Preta, Mulher cis lésbica).

A jogabilidade do jogo eu acho muito boa, eu acho que ele traz... É muita variedade. Querendo ou não, ele me trouxe amizades muito boas, sabe? Na época da pandemia, que foi uma época ruim para todo mundo, que não podia sair de casa e tal, entrar todo dia nas salas, conversar com as minhas amigas, fazer amizades novas, até brincar de ter relacionamento e tal (Tifa Lockhart, 21 anos, MG, Parda, Mulher cis lésbica).

Identificou-se ainda que as marcas em relação a permanência das jogadoras no IMVU são atravessadas pelo contexto **real**, como a pandemia, constituindo toda a rede de relações entre humanos e não humanos, e as conexões *on* e *off-line*. Mediante o relato de Tifa, observou-se o quanto a presença no jogo foi intensificada com a pandemia de COVID-19, uma vez que esta tornou os espaços virtuais mais atraentes para brasileiras/os (Faleiro, Valiati & Pinheiro, 2021). Considerando tais conexões, para a maioria das interlocutoras, o jogo apresentou-se como campo fértil para interações e acolhimento, atuando também como escape/refúgio, a medida em que não se sentiam pertencentes ao **mundo off-line**, como relatam Zelda e Peach: “Antigamente para mim era... Não sei cara, eu entrava muito porque eu acho que não me cabia no mundo real, tipo, eu não tinha muita amizade e entrava lá. Então era tipo uma válvula de escape, né?” (Zelda, 27 anos, GO, Branca, Mulher cis lésbica); “Durante a minha adolescência ocupou bastante tempo, o jogo era meu refúgio e onde eu me sentia mais confortável.” (Peach, 24 anos, SP, Branca, Mulher cis pansexual).

Algumas pesquisas (Goulart et al., 2020; Koga & Laurenti, 2020; Sousa, 2022) têm identificado o quanto os jogos podem ser vistos como espaços amigáveis e de refúgio, ocupando boa parte da rotina de jogadoras/es, inclusive jovens LBTQIAP+. Esse aspecto corrobora os dados da Pesquisa Game Brasil (Sioux Group & Go Gamers, 2024), de que um comportamento muito prezado por cerca de 70,5% dos jogadores é **desconectar-se dos problemas do mundo real**, e que a maior diversão destes é ficar em casa.

Tal perspectiva também pode ser relacionada à pesquisa de Ferreira (2022), acerca do espaço significativo que as tecnologias acabam ocupando entre a chamada **geração do quarto**, composta por crianças e adolescentes, que afastando-se física e emocionalmente do mundo *off-line*, busca estar virtualmente conectada. O quarto, enquanto metáfora para o distanciamento desse público, é o lugar escolhido para evitar questões problemáticas. Para o autor, “... quem está dentro do quarto sabe que lá fora, às vezes, na sala de estar, na sala de jantar, na cozinha, nos corredores, nos outros quartos, não há nada além de paredes” (Ferreira, 2022, p. 46).

Para as atrizes-rede interlocutoras, agora jovens adultas, essas paredes parecem traduzir-se nas concepções religiosas de suas famílias, na ausência de diálogos ou violências verbais, na dificuldade de se relacionar, e estão diretamente associadas aos impasses quanto a identidade de gênero e a sexualidade, conforme relatam: “Eu entrei no jogo como mulher heterossexual. Vim de família evangélica, então ser bissexual é... eu

escutava “Ah, se você gostar vai para o inferno”. Eu também tinha medo de conversar sobre sexualidade (Aloy, 25 anos, SP, Branca, Mulher cis bissexual);

Rapaz, quando eu entrei no jogo, foi quando eu estava me descobrindo, ainda não sabia muito bem o que eu era ... Lá em casa a gente chora muito calada, não é de se expressar, de compartilhar sentimento. E minha mãe sempre foi assim ... quando ela me encurralou perguntando o que eu era, eu falei... Aí... Ela falou um monte de coisa e me mandou embora de casa (Jill Valentine, 25 anos, BA, Parda, Mulher cis lésbica).

Inicialmente eu comecei a me relacionar na realidade, só que entendi que com a minha mãe, eu não podia ser quem eu queria, eu vou ter que arrumar uma outra forma de ser quem eu quero ser. E aí, sim, que eu fui para o jogo e aí, sim, que eu comecei a ter mais relações no jogo (Michonne, 26 anos, SP, Preta, Mulher cis lésbica).

Eu fugia muito da minha realidade ... quando você começa a jogar um jogo *on-line*, que é principalmente conversação, você cria ali uma história para o seu personagem, e depois você vai notando que aquilo ali é mais do que parece. Para mim, a minha fuga da realidade era ser lésbica mesmo. Eu não queria aceitar que eu era, porque quando a gente é LGBT, a gente tem muito medo “a família não vai me aceitar, eu vou me foder, eu vou morar na rua”. Mas, no IMVU, em partes, eu já tinha notado isso. Era o meio de eu expor minha sexualidade, porque eu não expunha na vida real. Mas depois me assumi tanto no jogo, quanto na real (Artemis, 22 anos, SP, Parda, Mulher cis lésbica).

Atuando como espaço de **fuga** das barreiras encontradas no âmbito *off-line*, o IMVU teve papel significativo na descoberta da sexualidade das interlocutoras enquanto bissexuais, lésbicas e pansexuais. Para a maioria das atrizes-rede, a exemplo de Aloy, Jill, Michonne e Artemis, tal descoberta ocorreu na adolescência, coincidindo com o período em que mais permaneciam no jogo, o que possibilitou a identificação, partilha de experiências e experimentação do gênero e da sexualidade. Para Turkle (2023), a experimentação é um trabalho comum aos adolescentes, inclusive nos espaços virtuais. A autora explica, por exemplo, o quanto estes utilizam jogos *on-line* para contribuir com a

reformulação de suas vidas, como uma forma de construir as pendências do mundo real no virtual, o que parece ocorrer também com as jogadoras do IMVU.

Não obstante as vivências relacionadas à sexualidade não serem exclusivas da adolescência, tendo início na infância e ocorrendo ao longo de todo ciclo vital, é nesse período que aspectos da organização e orientação da sexualidade começam a se destacar (Zanatta, Ferraz, Klein, Marson, Marques, & Ferraz, 2018). Nesse sentido, ao atentar-se aos rastros acerca da descoberta da homossexualidade das mulheres, ficam evidentes os medos, culpa, incertezas e inseguranças, além de violências de gênero, homofobias e tentativas de silenciamentos (Ribeiro, 2023; Zanatta et al., 2018). Essas violências, advindas do âmbito familiar, se expressam desde a punição religiosa à eminência de abandono ou desamparo, e se relacionam às experiências sofridas, de receios ao assumir-se lésbica e bissexual, ou mesmo de negar e fugir da própria identidade, como no caso de Artemis.

Aqui, é válido ressaltar os laços interseccionais (Akotirene, 2019) e associações (Latour, 2012) entre gênero, raça e classe, quando entendemos que mulheres não heterossexuais negras são mais vulneráveis à violência de gênero, homofobias, racismo e classismo (Sousa & Figueiredo, 2022). Essa realidade é vista na história de Jill Valentine, jogadora da periferia da Bahia, que sentiu desde cedo esses atravessamentos. Ao contar ter sido expulsa de casa na adolescência, momento em que estava descobrindo sua sexualidade e com poucos recursos, Jill afirma ter recebido apoio das redes de amizades que conheceu no jogo, compreendendo ali a necessidade de repensar e lutar pela orientação sexual, pela raça e pelo gênero, a medida em que foi se aproximando das discussões sobre movimentos sociais dentro e fora desse espaço virtual.

Tais apontamentos, por mais subjetivos e particulares que pareçam, estão inseridos numa esfera coletiva, e conforme Wittig (2022), são problemas sociais e de classe. A sexualidade para as mulheres, não é mera expressão individual das nossas jogadoras, mas, sim, uma instituição social de violência, também produzida no escopo do gênero, na submissão de um sexo (feminino) sobre outro (masculino). A autora traz a concepção de que o mundo é um grande arquivo em que se inscrevem as linguagens da moda, da troca de mulheres, em que, enquanto humanos, somos apenas signos da comunicação. É mediante os discursos hegemônicos, com bases na heterossexualidade, que lésbicas e homossexuais são oprimidos. Pressupõe-se, assim, tanto um saber já existente e legítimo de conduta, querer, fala e modos de ser, quanto uma insignificância política de pessoas LGBTQIAP+ e um direcionamento para a forma como existiriam.

Nesse sentido, para Wittig (2022), há uma necessidade inclusive de ruptura com as terminologias produzidas e que servem ao modelo heterossexual, como **ser mulher** e **ser homem**. Para ela, tais conceitos só têm sentido nos sistemas econômicos e de pensamentos heterossexuais, sendo, portanto, problemático considerar lésbicas mulheres. Concordamos com a autora, observamos o quanto as identidades LGBTQIAP+ estão para além de um construto de gênero, no entanto, bancaremos a contradição presente entre essas associações (Latour, 2012), ao acionar-se aqui a materialidade do discurso que também constitui as atuações dentro e fora do jogo. Isto é, as experiências das próprias jogadoras ao descobrirem-se como lésbicas, bissexuais, pansexuais e, ainda assim, se autointitularem mulheres, confrontando e repelindo a lógica da heterossexualidade pelas escolhas de roupas, estilos, identificações, relacionamentos e modos de ser.

Entendemos aqui, como Teresa De Lauretis (1994), as contradições e paradoxos sobre o gênero. Indo além das frentes Foucaultianas sobre a sexualidade, a autora aponta o caráter tecnológico para gênero, bem como de representação e autorrepresentação, vinculado não apenas ao discurso e imateriais, mas aos elementos materiais e práticos, construídos e que são, ao mesmo tempo, passíveis de desconstrução e reconstrução. Essa conjuntura é mais bem marcada no fazer das atrizes-rede, conforme relatam: “Antes eu me considerava uma mulher hétero, ao passar dos anos fui crescendo e sentindo atração por mulheres e acabei me relacionando no jogo e acabei descobrindo que gosto de mulheres e homens” (2B, 24 anos, RJ, Branca, Mulher cis bissexual);

Eu estava naquela época de confusão ali, tipo, sabe? Eu sei que eu gosto, mas talvez não seja certo. E quando eu comecei a jogar, eu entrei sem querer numa sala que tinha bastante lésbica. E aí eu ficava conversando com essas meninas e foi muito divertido. Elas foram muito acolhedoras comigo e me ajudou muito a me descobrir ... elas contavam das experiências dela e me deixavam falar sobre o que eu sentia abertamente, sabe? Sem receio e tals ... Inclusive minha primeira namorada, assim, que eu tive o sentimento, foi através do jogo (Jade, 29 anos, SP, Preta, Mulher cis lésbica).

Eu, quando eu entrei no jogo, eu achava muito que eu era bissexual, né? Eu sabia que gostava de mulher, só que eu não tinha o entendimento, eu não tinha me relacionado com ninguém. Então, no jogo eu comecei a me entender mulher

lésbica, ver que eu gostava realmente de mulher (Jill Valentine, 25 anos, BA, Parda, Mulher cis lésbica).

Sendo bem sincera, eu acho que descobri que gostava de mulheres quando eu comecei a jogar. No IMVU, com os avatares mesmo... eu ficava “moça, eu vou estar nessa posição aqui de beijo” e minha amiga ia lá na posição de beijo, mas só de zoeira, pra ver como era a pose e eu ficava “Meu Deus, eu gostei bastante disso, eu quero fazer isso na realidade também” (Tifa Lockhart, 21 anos, MG, Parda, Mulher cis lésbica).

É frequente em muitos relatos (Aloy, Kira, 2B, Jade), ingressar no jogo acreditando ser heterossexual para então descobrir-se LGBTQIAP+, o que pode ser observado como rastro da heterossexualidade compulsória, ao determinar uma binariedade de gênero masculino/feminino e orientações sexuais no escopo cisgênero e hétero, o que acaba por retirar poder das mulheres sobre seus próprios corpos e quereres (Rich, 2010). Por outro lado, ainda que em menor frequência, surgem outros relatos quanto a experimentação do espectro da sexualidade: ser mulher bissexual, como Jill, para então descobrir a lesbianidade; ou vice-versa, ser lésbica e descobrir ser bissexual.

Observa-se assim, que tanto a descoberta como a imersão e permanência no jogo ocorrem para além da sociabilidade, viabilizando confrontação com a heterossexualidade e os contratos de gênero instituídos a essas meninas e mulheres. A medida em que acessam o jogo, encontram diálogo, identificam-se com outras jogadoras, constroem e reconstroem discursos, escolhem seus avatares, utilizam as ferramentas (roupas, acessórios, poses e outras) do IMVU; elas tornam esse e outros espaços possíveis para experimentarem-se e se expressarem como mulheres lésbicas, bissexuais e pansexuais.

3.2 Como as redes são tecidas? Narrativas entre o avatar e ser mulher LGBTQIAP+

Diferente de outros jogos, além das possibilidades interativas e relacionais, um grande entretenimento no IMVU envolve construir seus próprios avatares. Embora, ao criar uma conta, a escolha do avatar apareça condicionada ao sexo masculino ou feminino, com marcadores, roupas, acessórios, cabelos e outros elementos específicos, posteriormente são ampliadas as possibilidades de modificar, construir e **montar outfits**. No entanto, conforme ressalta Lara Croft: “Não é só criar um avatar. Tem toda uma

história por trás e dá aquela sensação de que tu pode ser o que bem entende” (Lara Croft, 29 anos, PA, Parda, Mulher cis lésbica).

Assim, diversifica-se o avatar conforme os próprios interesses, o que, em alguma medida, possibilita aos jogadores serem quem quiserem ser (Seppi & Cardoso, 2014); no caso de nossas atrizes, de serem uma mulher lésbica, bissexual ou pansexual.

Eu queria ser assim na vida real ... cheia de tatuagem, o meu cabelo hoje é cortado, né? Mas ele era todo afro, aí ela tem o cabelo todo afro. Tem o estilo todo *street*. O masculino no feminino, é o estilo desfem ... você meio que faz um teste... Tipo, e se eu vestisse isso na vida real? (Max Caulfield, 27 anos, MG, parda, Mulher cis lésbica).

É espelho, né? Eu acho meio parecido o corte de cabelo. Basicamente o avatar eu tento deixar o máximo possível parecido. Até as outras roupas que eu tenho é tudo parecido, a pinta que eu tenho coloquei no avatar, o jeito de se sentar, eu tenho manias nas pernas ... a pose, os anéis, eu tenho realmente todos. Até o relógio, que é o Casio, né? (Rebecca Chambers, 26 anos, ES, Branca, Mulher cis lésbica).

Mas minha personalidade não muda não, eu sou resenha assim na vida real. Tem hora que estou bem marginal e mais despojado né, tatuado e depois bem fofinho. Eu procuro ficar conforme minha vibe. Eu procuro ser quem eu sou. Eu sou lésbica desfem (Samus Aran, 24 anos, PI, Parda, Mulher cis lésbica).

Cara, eu considero meu avatar o que eu queria ser ainda, que eu não sou ... na forma de se vestir semelhante, mas eu não tenho todas as laces, tatuagem, estou fechando os meus braços aos poucos, então eu considero o avatar a pessoa que eu idealizo ser daqui a alguns anos ... Tô mais pra mulher lésbica... Mais lá para o afro Paty digamos, eu estou mais pro estilo das paty (Jill Valentine, 25 anos, BA, Parda, Mulher cis lésbica).

Observa-se que os processos de experimentações do gênero e da sexualidade não ocorrem desvinculados. Ao contrário, à medida em que as jogadoras acessam o IMVU, a construção dos seus avatares e escolhas de roupas, itens e estilos associam-se e confluem ao reconhecimento delas enquanto lésbicas, bissexuais, pansexuais e vice-versa. Desse modo, duas possibilidades se apresentam: a escolha dos avatares pode ser reflexo do estilo das mulheres no contexto *off-line*, como Rebecca e Peach, assim como as escolhas fora

do jogo podem ser influenciadas por ideais construídos com o avatar, no caso de Max e Jill.

Esse intercâmbio de escolhas do avatar que conecta constantemente o **real** e o virtual se expressa através do corpo, com estilos e moda (re)construídos pelas jogadoras. Na construção de avatares, o corpo ocupa uma posição central em relação ao gênero e sexualidade, abrangendo estética, tons de pele, dimensões corporais, roupas, acessórios, estilos de cabelo entre outros (Manica & Ramírez-Gálvez, 2015). Ao considerar o corpo nos espaços virtuais, como o IMVU, faz-se necessário falar da moda, que desempenha um papel importante (Sena, 2023), refletindo aqui diferentes estilos adotados pelas jogadoras.

No caso das atrizes, esses marcadores se relacionam à descoberta de si e a identificações raciais e sexuais, seja com a influência da cultura afro para lésbicas feminilizadas, a exemplo de Jill, ou para mulheres lésbicas desfeminizadas (desfem), como Max, e pouco feminilizadas (sapadrão), como Artemis, Claire e Ellie.

Em razão da quantidade de interlocutoras lésbicas, foi possível conhecer algumas expressões de lesbianidades. Ao ser lésbica desfem, por exemplo, rompe-se com os padrões hegemônicos e estereótipos de feminilidade, docilidade e delicadeza destinados às mulheres, o que permite maior reconhecimento de si e liberdade nos modos de ser (Souza, 2023) e se apresentar visualmente, conforme relatado por Max e Rebecca. Isso implica pensar o quanto as identidades não são únicas, mas plurais, vez que toda experiência de ser mulher ocorre engendrada pelos elementos sociais e históricos (Bairros, 2020; Rich, 2010).

Ao afrontar aspectos considerados feminilizantes, há possibilidade de aproximar-se dos aspectos e características consideradas masculinas, o que ocorre tanto com as desfem, quanto em outros estilos que emergem nas narrativas das jogadoras. Tem-se, por exemplo, o **sapadrão**, conhecido mídia afora e utilizado entre mulheres lésbicas, roupas, aparência e comportamentos considerados masculinos, ainda que mantenha características mínimas feminilizantes, conforme explicou Samus e Alyx em conversa no jogo. Outra possibilidade de experimentação ocorre com uso de avatares classificados como masculinos (Claire e Ellie), intituladas por algumas jogadoras como *Boyshotas*.

Nesses casos, não necessariamente todas as mulheres lésbicas se identificam para os demais jogadores, tendo a maioria relatado omitir sua identidade *off-line* em algum momento no jogo, fazendo o uso de fotos e nomes *fakes*, seja em relacionamentos afetivos ou sociais. De certa forma, isso descerra para as **divergências identitárias** apontadas em

estudo de Gomes (2020), ao perceber as diferenças entre jogadores/as e seus avatares no *Second Life*, jogo de mundo virtual similar ao IMVU, o que certamente não ocorre despreziosamente, sendo fruto, por vezes, das assimetrias, violências, medos e inseguranças relacionadas a si próprio e ao campo virtual, frequentes entre as juventudes (Ferreira, 2022; Fontoura, 2022; Maria, 2021). Ao questionarmos tal escolha, algumas interlocutoras (Artemis, Samus, Kira, Tifa e Zelda) enfatizaram sobre a tentativa de não sofrer represálias, poder se proteger, ou ainda, em se tratando do período de descoberta da sexualidade, a não conseguir compreender e expor sua lesbianidade.

Eu sou uma mulher lésbica, mas eu sou sapadrão, no caso, né? Tenho um cabelo grande, meu estilo não é tão feminino. É o que eu gosto. Eu aprendi, descobri isso primeiro com o jogo. Porque no jogo eu achava a roupa masculina muito mais bonita do que a roupa feminina... A avatar feminina você tem que colocar escala de peito, escala de bunda, escala de cintura. Mano, e o homem você coloca o quê? Escala de mão, escala de pé. Isso. E se você quiser ter um pouco de músculo, você só dá uma coisadinha ali (Artemis, 22 anos, SP, Parda, Mulher cis lésbica).

Eu uso masculino e feminino porque eu acho legal. Não que eu me identifique com o gênero masculino. As roupas mesmo do avatar feminino são sempre mais masculinas, da mesma forma que eu me visto na realidade, roupas, calça, sempre calça, nunca uma saíinha, nunca algo feminilizante (Ellie, 22 anos, PR, Branca, mulher cis lésbica).

Aliam-se a esses, múltiplos estilos já difundidos entre o público geral do jogo, como o japa, emo, entre outros, sendo possíveis mesclagens e releituras envolvendo a moda, música e cultura pop, que podem tanto reforçar quanto repelir aspectos heteronormativos e binarismos (Arcoverde, 2014; Lanz, 2014; Roberto, 2017). Acerca disso, afirmam Alyx, Claire e Lucia: “Eu comecei a me relacionar com uma pessoa do jogo, Boyshota, são meninas que tem avatares masculinos...” (Alyx Vance, 23 anos, BA, Preta, Mulher cis lésbica); “Eu sou mulher, mas uso avatar masculino. Utilizo vários avatares desde emo, japa, avatares zuados” (Claire Redfield, 25 anos, PT, Branca, Mulher cis bissexual); e “O IMVU teve várias fases. E querendo ou não, acompanha uma modinha de estilo. Tem uma época que todo mundo vestia emo, patroa, furry ..., mas meu avatar é bem diferente da minha pessoa” (Lucia, 31 anos, PE, Negra, Mulher cis bissexual).

Por meio dos relatos, consegue-se observar forte lógica binária, diretamente relacionada as possibilidades dentro e fora do jogo, das ferramentas e acessórios divididos entre masculino/feminino na loja do IMVU, e do que é considerado ser lésbica ou bissexual. No caso das que utilizam avatares masculinos, existem preferências a roupas e vestimentas destinadas ao público masculino, que diferem das femininas por não refletirem sexualização, sexismos e fetichização. Aqui, entende-se o quanto as roupas acabam (re)produzindo lógicas de gênero, vez que o vestuário masculino é rígido e o feminino tende a maior flexibilidade e variação, o que reforça ideais inalcançáveis de beleza e contribui para manter a lógica de poder entre gêneros (Lanz, 2014; Rich, 2010; Wittig, 2022).

Nos jogos, a vestimenta se destaca como fundamental ao evidenciar os estereótipos de gênero e sexualização do corpo de diversas avatares (Bristot, 2021; Fontoura, 2022; Alves et al., 2024). Ao analisar cinco personagens femininas dos jogos Mortal Kombat, Street Fighter, League of Legends e Genshi Impact no âmbito do game designer, Alves et al. (2024) evidenciam o uso de técnicas de destaque anatômico, em que busto, quadris, nádegas e detalhes de vestimentas ou armaduras com decotes, fendas, curvas são elaboradas de forma intencional. Essas escolhas nos *designs* não destacam apenas as facetas machistas e sexistas destinadas às mulheres, mas o quanto as indústrias utilizam o corpo feminino para atrair jogadores e lucrar.

No IMVU essa realidade é similar, apresenta-se por meio das roupas e dos *scalpers*, isto é, acessórios que aumentam ou diminuem as dimensões corporais, e que enfatizam seios e nádegas maiores, cintura e ombros menores e delicados em avatares femininas, ou músculos e altura para os avatares masculinos, conforme relatos:

Eu achava homem com muito mais opção de roupa e sempre menos sexualizado que a boneca, né? ... muitas das blusas têm que ter aquele decote, tem que estar mostrando um peito ou bunda grande. E homem nunca teve essa... homem nunca precisou dessas qualidades para poder ser visto, né? (Jill Valentine, 25 anos, BA, Parda, Mulher cis lésbica).

O problema do IMVU é a diversidade de corpos. É todo padrão. Todas as avatares são magras, tem um coxão ou peitão enorme. Eu ainda não consigo me identificar nesse padrão de corpo, mas eu também não tenho muito para onde ir, porque não tem muita diversidade. Algumas criadoras fazem, mas não dá para você se ver ali

... os *scalers* acabam potencializando um padrão, né? (Michonne, 26 anos, SP, Preta, Mulher cis lésbica).

Entende-se o quanto diversos elementos, humanos e não humanos, incluindo os próprios relatos, associam-se e enfatizam os incômodos e não identificação das interlocutoras com itens, vestimentas e estilos destinados ao público feminino no jogo, padrões que refletem os estereótipos relacionados a expressão de gênero (Latour, 2012; Reis & Campos, 2021). Importante salientar que, diferente dos jogos citados, no IMVU, há a possibilidade das/os jogadoras/es criarem itens e roupas, contribuindo com a diversidade da loja. No entanto, como apontam as interlocutoras e mediante imersão no jogo, observa-se que tal diversidade ainda é pouco visualizada em comparação às roupas e acessórios, majoritariamente construídas sob olhar binário e sexista, o que parece refletir a lógica de mercado e indústria da moda também presente dentro do jogo.

Eu sempre tive masculino porque eu não consegui me simpatizar com as roupas femininas, eu não gosto do avatar feminino. Eu já me questionei se eu era trans, por conta dos avatares, porque eu nunca me animei a criar um avatar mulher ... eu já tive problema com meu seio, quando tocava eu me sentia incomodada. Aí foi quando eu me questionava “será que eu sou trans?” (Zelda, 27 anos, GO, Branca, Mulher cis lésbica).

Emergiram ainda questionamentos quanto à própria identidade de gênero e sexual fora do jogo. Ao utilizar avatar masculino, Zelda ponderou ser um homem transgênero, embora posteriormente tenha se reafirmado como mulher cisgênero, decidindo apenas retirar seus seios. Com isso, entende-se que o corpo virtual não é mera ilusão ou imaginação, ele não rompe com o dito corpo real/orgânico, ao invés disso, atua como uma forma poderosa e concisa de expressar o eu e as sensações no espaço *on-line*, conforme argumenta Baldanza (2006). É nesse sentido que é possível retomar a ideia de corpo-território, quando este se relaciona ao espaço virtual, tendo assim suas metamorfoses e experimentações associadas aos seus elementos materiais ou imateriais no que tange ao gênero e à sexualidade (Latour, 2012; Miranda, 2020; Sousa, 2022).

Para além de uma forma de experimentação de si e para romper com os sexismos e sexualizações, a escolha dos moldes masculinos aparece como uma estratégia de proteção das mulheres em campo a fim de evitar assédios, violências, xingamentos, como afirmam Lara: “Bom, eu tentei alternar, mas eu escolhi o avatar masculino por... Não sei,

eu acho que é uma sensação de mais segurança. Eu achava que o avatar feminino tinha muito mais assédio, apesar de ser só um avatar.” (Lara Croft, 29 anos, PA, Parda, Mulher cis lésbica); e Kira:

Porque o jogo também não é só flores. Tem pessoas que gostam de ofender as outras e quando me atacavam, era pelo fato de ser mulher, sempre me xingando, apelidos pejorativos para mulheres, sabe? E com o avatar masculino, eu percebi essa diferença, que não tinha isso ... ele surgiu como uma armadura, uma força ali, para eu poder me defender também. Mesmo sem falar o meu gênero, as pessoas me respeitavam por ver a imagem masculina (Kira, 26 anos, RJ, Branca, Mulher cis bissexual).

De alguma forma, a experimentação de gênero e sexualidade está relacionada às necessidades de se proteger como mulher dentro dos jogos, ao utilizar avatares masculinos, como no caso de Lara Croft e Kira. Ao mesmo tempo, são perceptíveis tensionamentos, quando a utilização do avatar masculino surge a fim de **ser respeitada** e escapar de violências, e não necessariamente por interesse em experimentar-se em um molde binário/masculino.

Apesar de não existir dúvidas sobre a presença, permanência e maior diversidade nos jogos virtuais (Goulart et al., 2020), em se tratando de mulheres LBTQIAP+, ainda há uma realidade problemática de violências, em geral perpetuadas por jogadores homens (Costa Neto, 2022). Diversos métodos são utilizados para atacar e deslegitimar a presença dessas jogadoras, como assédios, sexualização, fetichização, xingamentos e desmoralização destinados aos *nicks* (nomes) dessas mulheres (Fontoura, 2022; França, Stengel & Assunção, 2019). No IMVU, para mulheres que rompem com a feminilidade ou utilizam elementos **masculinos**, essa violência aparece com mais intensidade: “Para te falar a real, uma desfem sofre mais preconceito do que uma lésbica afeminada. Eu digo isso por experiência própria ... usar um avatar masculino e ser lésbica é mais paka sim de ser respeitada” (Samus Aran, 24 anos, PI, Parda, Mulher cis lésbica).

À medida em que nos aprofundamos nas salas do jogo, outras violências foram relatadas pelas interlocutoras, algumas conhecidas e outras desconhecidas de nossas vivências. Relatos sobre insinuações e ameaças de estupro para **correção** da lesbianidade ou bissexualidade, o envio de *links* e conteúdos sexistas, racistas destinados a jogadoras lésbicas negras, utilização de avatar e identidade lésbica falsa por homens, a fim de atrair outras mulheres e assediá-las, foram frequentes. Ademais, conforme relatou densamente

Bayonetta, outra violência ali seria o *pishing*, prática de *hackear*, roubar dados e expor fotos e identificação real das mulheres LBTQIAP+ no jogo e nas redes sociais utilizadas pelos jogadores. Essa realidade foi inclusive um fator de resistência para que Bayonetta e Chun Li participassem deste estudo, desconfiando da proposta da pesquisa, o que me inquietou e chamou a atenção, embora tenha sido útil para que eu pudesse rever a forma como estava lhes abordando e realizando os convites nas salas, erroneamente acreditando que seria fácil por também ser uma jogadora/*insider*.

Importante salientar que essas facetas problemáticas e violentas do jogo fizeram e fazem com que muitas jogadoras adotem, como estratégia, frequentar apenas salas específicas, grupos nichados e que já conhecem, ou espaços em que não há presença de avatares masculinos, conforme destacam: “Tenho entrado em salas LGBTs para evitar o desgosto” (Chun Li, 23 anos, PT, Branca, Mulher cis lésbica); “Aqui é refúgio das lésbicas, sala do seguro, homens aqui não entram ... não tenho contato com salas que entram homens” (Bayonetta, 28 anos, PT, Negra, Mulher cis lésbica); e “Cara, como eu entro só em salas LGBTs, é a mesma experiência que eu for num lugar LGBT fora do jogo. As pessoas são tranquilas, não tenho atrito com ninguém. Então eu me sinto acolhida da mesma forma” (Ellie, 22 anos, PR, Branca, mulher cis lésbica).

Com isso, observa-se que, além da **fuga** do contexto real para o virtual em razão das violências sentidas por jovens e adolescentes, no momento da descoberta da sexualidade, as jogadoras acabam tendo que escapar de outras violências no próprio jogo. Os rastros de fuga se mostram quando as violências atravessam e se perpetuam nesse espaço, sendo encontrado refúgio em salas destinadas ao público LBTQIAP+, o que acaba por fortalecer os vínculos e a sociabilidade. Como relata Bayonetta, moderadora de uma das salas bastante conhecida entre mulheres lésbicas, as próprias jogadoras constroem seus espaços de segurança e acolhimento ali, ainda que com a escolha de bloquear a entrada de homens, excluam-se também mulheres, como Ellie, Tifa, Lara e outras, que utilizam avatares masculinos. Isto aponta não só as amplas camadas e marcas dessas atuações em rede, mas as controvérsias, impasses ou injustiça, como denunciado em certo momento da entrevista de Tifa, experimentadas entre as próprias jogadoras.

Outra estratégia que emerge no discurso das jogadoras tem relação com o uso das redes sociais vinculadas aos seus avatares. A fim de evitar exposições, são construídos perfis em redes sociais para seus avatares, o que ajuda, de alguma forma, as jogadoras a resguardarem informações ou redes pessoais. Apesar de não densamente explorado pelas atrizes nas entrevistas, observou-se em campo múltiplas tendências em relação ao uso

dessas mídias pelas jogadoras. Entre as 23 atrizes, apenas 8 não fazem uso de quaisquer redes relacionadas ao seu avatar, mostrando repulsa, desinteresse ou vergonha, enquanto a maioria afirma fazer ou ter feito uso, seja do *Facebook*, *Youtube* e, atualmente, *Instagram*, acompanhando as tendências do momento.

Assim, credibiliza-se as mídias sociais como meio para ampliar rede de contatos do jogo, socializar, inspirar e divulgar as escolhas de seus avatares mediante imagens ou vídeos, compartilhamentos, vendas e compras de créditos, edições e benefícios do jogo, divulgação da loja de criadoras/es e experimentação de si, através do corpo avatar. Tal realidade, ainda que pouco enfatizada pelas jogadoras durante as entrevistas, aponta a extensão das múltiplas associações e redes apresentadas neste estudo, e mais uma vez, revela a quebra das fronteiras real/virtual.

Considerações finais

Com as descrições e discussões aqui realizadas, é possível propor algumas conexões ou considerações, ainda que momentâneas e não definitivas. Não obstante tentar-se abarcar a amplitude das identidades de mulheres não heterossexuais na dissertação, foi por meio das lentes, relatos e atuação de mulheres cisgênero, lésbicas, bissexuais e pansexuais que as marcas e conexões em rede na sociedade digital puderam ser tecidas neste estudo. Identificou-se amplas possibilidades em experimentar o gênero e a sexualidade, tanto na rede sociotécnica virtual quanto no corpo-território, seja ele o avatar ou físico.

Observou-se o quanto o acesso e a permanência no IMVU foram importantes para o processo de descoberta e expressão da sexualidade das interlocutoras durante a adolescência e/ou juventude, etapas essenciais do ciclo vital. No entanto, enfatiza-se que o espaço virtual é um dos campos onde as marcas, tensionamentos e contradições relativas ao gênero e à sexualidade se expressam e (re)organizam-se. No IMVU, essas dinâmicas podem ser observadas por meio de vários elementos, desde o primeiro contato com o jogo, escolhido como espaço de refúgio/fuga da realidade *off-line*, à socialização, o acolhimento e identificação com outras jogadoras LBTQIAP+. Estes, ajudam a responder o porquê de as mulheres **apertarem o play**, imergirem no jogo e permanecerem por anos.

Um outro ponto importante é o fato de o jogo funcionar como uma ponte para a imersão na própria sexualidade e para a experimentação de si, o que dilui as fronteiras entre o *on-line* e o *off-line*. Isso ocorre à medida em que as jogadoras constroem seus

avatares, escolhem roupas e acessórios e se conectam com diferentes estilos, movimentos e redes dentro e fora da plataforma, afirmando suas identidades de gênero e orientações sexuais, divergindo ou confluindo suas identidades entre corpo físico e avatar. Assim, entende-se que todas as experimentações narradas, apesar de ocorrerem em nível individual e particulares, as identidades lésbicas, bissexuais ou pansexuais, estão alocadas em conjunturas coletivas, sendo comuns nos rastros apresentados por várias jogadoras.

Ao observar e apontar tais realidades do jogo, propôs-se maior aproximação do campo acadêmico, da psicologia e das humanidades para com a juventude ao escolherem esses espaços virtuais. O estudo e as discussões tecidas, alinhados à psicologia social, ciência politicamente engajada, permitem grandes contribuições para este campo, ao evidenciar as complexas e inacabadas conexões entre gênero, sexualidade e tecnologia na experiência de mulheres lésbicas, bissexuais e pansexuais. Possibilita, ainda, apontar perspectivas para a compreensão dos processos de subjetivação e socialização na contemporaneidade, bem como possibilidades para futuras pesquisas que ampliem a concepção sobre as identidades não alcançadas neste estudo.

Agradecimentos

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (FAPEAM) e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

Referências

- Akotirene, Carla. (2019). Interseccionalidade. Pólen Produção Editorial LTDA.
- Alves, Camille; Araújo, Isabelle Ribeiro; Pinto, Raissa Kaline Lima; Guimarães, Marcio James Soares, & Fernandes, Fabiane Rodrigues. (2024). Percepção do grau de sexualização no design de personagens femininas em jogos contemporâneos. *DAT Journal*, 9(1), 85-102. Recuperado de <https://datjournal.emnuvens.com.br/dat/article/view/783/590>
- Arcoverde, Máira. (2014). Moda: Tecendo outras possibilidades na construção das identidades de gênero. *Revista Periódicus*, 1(2), 263-276. <https://doi.org/10.9771/peri.v1i2.12894>
- Bairros, Luiza. (2020). Nossos feminismos revisitados. In Heloisa Buarque de Hollanda (Org.). *Pensamento Feminista Hoje: Perspectivas Decoloniais* (pp. 212-223). Bazar do Tempo.

- Baldanza, Renata Francisco. (2006). A comunicação no ciberespaço: reflexões sobre a relação do corpo na interação e sociabilidade em espaço virtual. In Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Org.) *Estado e Comunicação, XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, (pp. 1-15). Brasília: Intercom. Recuperado de <https://ib.rc.unesp.br/Home/Pos-Graduacao44/secaotecnicadepos46/biologiacelularemolecular2531/texto-01.pdf>
- Beauvoir, Simone de. (2019). *O Segundo Sexo: A experiência vivida* (Sérgio Milliet, Trad.). (5ª ed.). Nova Fronteira.
- Bristot, Paula Casagrande. (2021). *Análise da representatividade das personagens femininas em jogos digitais sob a perspectiva da narrativa*. Dissertação de Mestrado em Tecnologias da Informação e Comunicação, Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá. Recuperado de <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/226799>
- Campos, Mayã Polo, Silva, Joseli Maria, & Silva, Edson Armando. (2020). ‘Teu corpo é o espaço mais teu possível’: Construindo a análise do corpo como espaço geográfico. *Revista da ANPEGE*, 16(31), 101-114. <https://doi.org/10.5418/ra2020.v16i31.10750>.
- Cassell, Justine, & Jenkins, Henry (Ed.). (2000). *From Barbie® to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/3125.001.0001>
- Cavichiolli, Fernando Renato, & Reis, Leoncio José de Almeida. (2014). World of warcraft como prática de lazer: sociabilidade e conflito “em jogo” no ciberespaço. *Movimento*, 20(3), 1083-1109. <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115332101012.pdf>
- Costa, Henrique, Neto. (2022). *A questão da representatividade LGBTQ+ em jogos digitais*. Trabalho de Conclusão de Curso, Graduação em Produção em Comunicação e Cultura, Universidade Federal da Bahia, Salvador. Recuperado de <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/36584>
- De Lauretis, Teresa. (1994). A tecnologia do gênero. In Heloisa Buarque de Hollanda (Org.), *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura* (pp. 206-242). Rocco.
- Deslandes, Suely, & Coutinho, Tiago. (2020). Pesquisa social em ambientes digitais em tempos de COVID-19: notas teórico-metodológicas. *Cadernos de Saúde Pública*, 36(11), e00223120. <https://doi.org/10.1590/0102-311X00223120>

- Faleiro, Luiz Guilherme; Valiati, Vanessa Amália Dalpizol, & Pinheiro, Cristiano Max Pereira. (2021). #FiqueEmCasa, a sua partida foi encontrada: os impactos da Covid-19 no consumo de jogos digitais no Rio Grande do Sul. *Revista Temática*, 17(1) <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/57227>
- Ferreira, Hugo Monteiro. (2022). *A geração do quarto*: Quando crianças e adolescentes nos ensinam a amar. Record.
- Fontoura, Giovane Moreira. (2022). Games para todos: a representatividade de minorias em jogos eletrônicos. Trabalho de conclusão de curso, Graduação em Administração, Universidade Federal do Pampa, Santana do Livramento. Recuperado de <https://repositorio.unipampa.edu.br/jspui/handle/riu/7148>
- Foucault, Michel. (1988). *História da Sexualidade I: A vontade de saber* (Maria Tereza da Costa Albuquerque & J. A. Guilhon Albuquerque, Trad.). Edições Graal.
- França, Luiza de Abreu, Stengel, Marcia, & Assunção, Maria Madalena Silva de. (2019). Elas no controle: mulheres gamers e as relações de gênero no ambiente virtual de jogos. *Pretextos-Revista da Graduação em Psicologia da PUC Minas*, 4(8), 181-200. Recuperado de <https://periodicos.pucminas.br/index.php/pretextos/article/view/22036>
- Gomes, Laura Graziela. (2020). Avatares: o maravilhoso e o estranho no second life. *Estudos Históricos (Rio de Janeiro)*, 33(169) 173-195. <https://doi.org/10.1590/S2178-14942020000100010>
- Goulart, Lucas, Blanco, Beatriz, & Hennigen, Inês. (2020). Parece que o Jogo Virou – Discursos Acerca de Identidades LGBTQ em Comunidades de Jogadores da Activision-Blizzard. *Tropos: Comunicação, Sociedade E Cultura*, 9(2). Recuperado de <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/3996>
- Haesbaert, Rogério. (2020). Do corpo-território ao território-corpo (da terra): contribuições decoloniais. *GEOgraphia*, 22(48). <https://doi.org/10.22409/GEOgraphia2020.v22i48.a43100>
- Haraway, Donna. (1995). Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *Cadernos Pagu*, 5, 7-41. Recuperado de <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/1773/1828>
- IMVU. (2024, setembro 25). *Sobre nós*. <https://about.imvu.com/>
- Koga, Daniela Yumi, & Laurenti, Carolina. (2020). League of Legends e o ciclo vicioso do jogar no ambiente virtual. *Revista de Psicologia*, 11(1), 59-69. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7461016>

- Lanz, Letícia. (2014). *O Corpo da roupa: a pessoa transgênera entre a transgressão e a conformidade com as normas de gênero*. Dissertação de Mestrado em Sociologia, Universidade Federal do Paraná, Curitiba. Recuperado de <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/36800>
- Latour, Bruno. (2012). *Reagregando o Social: uma introdução à Teoria do Ator-Rede*. EDUSC; EDUFBA.
- Leitão, Débora Krischke, & Gomes, Laura Graziela. (2011). Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. *Revista Cronos*, 12(2), 23-38. Recuperado de <https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/3159>
- Leitão, Débora Krischke, & Gomes, Laura Graziela. (2018). Gênero, sexualidade e experimentação de si em plataformas digitais on-line. *Civitas-Revista de Ciências Sociais*, 18(1), 171-186. <https://doi.org/10.15448/1984-7289.2018.1.28444>.
- Manica, Daniela Tonelli, & Ramírez-Gálvez, Martha. (2015). Tecnociência, corpos, gênero e sexualidade. *Mediações - Revista de Ciências Sociais*, 20(1), 11-47. <https://doi.org/10.5433/2176-6665.2015v20n1p11>.
- Maria, Vanessa Andriani. (2021). Desafios e aprendizados frente ao cyberbullying em crianças e adolescentes LGBT'S no ambiente escolar: Conflito real em um mundo virtual. *Revista Desenvolvimento Social*, 27(1), 30-47. <https://doi.org/10.46551/issn2179-6807v27n1p30-47>.
- Miñoso, Yuderlys Espinosa. (2020). Fazendo uma genealogia da experiência: o método rumo a uma crítica da colonialidade da razão feminista a partir da experiência histórica na América Latina. In Heloisa Buarque de Hollanda (Org.), *Pensamento Feminista hoje: perspectivas decoloniais* (pp. 97-118). Bazar do Tempo.
- Miranda, Eduardo Oliveira. (2020). *Corpo-território & educação decolonial: proposições afro-brasileiras na invenção da docência*. Edufba. <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/32375>
- Murray, Janet Horowitz. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (Elissa Khoury Daher & Marcelo Fernandez Cuzziol, Trad.). Itaú Cultural/ UNESP.
- Oliveira, Gustavo Borges de. (2016). Diálogos, marcas e conexões: o método em Teoria Ator-Rede. *IGT na Rede*, 13(25), 186-202. Recuperado de <https://pepsic.bvsalud.org/pdf/igt/v13n25/v13n25a2.pdf>

- Reis, Aparecido Francisco dos, & Campos, Fernanda Chaves. (2021). A sexualidade e as relações de gênero na construção da afetividade das mulheres lésbicas. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 7(4), 829-843.
<https://doi.org/10.51891/rease.v7i4.1014>
- Ribeiro, Ana Beatriz Oliveira. (2023). Descoberta e aceitação: relatos de experiência de um grupo de lésbicas e de gays. *Palimpsesto-Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ*, 22(43), 224-243.
<https://doi.org/10.12957/palimpsesto.2023.70350>
- Rich, Adrienne. (2010). Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. *Bagoas-Estudos gays: gêneros e sexualidades*, 4(5).
<https://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/view/2309>
- Roberto, Cristina. (2017). *O pop não poupa ninguém: moda, música e consumo*. Dissertação de Mestrado, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo. <https://doi.org/10.11606/D.100.2018.tde-24102017-185403>.
- Sarti, Cynthia Andersen. (2004). A família como ordem simbólica. *Psicologia USP*, 15(3), 11-28. <https://doi.org/10.1590/S0103-65642004000200002>
- Sena, Taísa Vieira. (2023). Moda na era digital: explorando as tendências do metaverso, NFTs e sustentabilidade. *Revista de Ensino em Artes, Moda e Design*, 7(2) 1-26.
<https://doi.org/10.5965/25944630722023e3530>.
- Seppi, Isaura da Cunha & Cardoso, Vitor. (2014). O Avatar, mediador de realidades. *Iniciação-Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística*, 4(3). Recuperado de https://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/wp-content/uploads/2014/11/72_IC_artigo.pdf
- Shaw, Adrienne. (2014). *Gaming at the edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press.
- Silva, Lohan Akin Sampaio & Pereira, Paulo Marcelo Spínola Ramos Pereira. (2023). Jogos Digitais e o Protagonismo de Pessoas Trans Negras. In *IV Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias* (pp. 93-97), Salvador: CINTERGEO. Recuperado de <https://www.revistas.uneb.br/index.php/cintergeo/article/view/18266>
- Simmel, Georg. (1983). Individualidade, interação, tipo social. In Evaristo de Moraes Filho (Org.). *Sociologia: Simmel* (pp. 88-182). Ática.

- Sioux Group & Go Gamers. (2024). *Pesquisa Game Brasil 2024* [PGB24].
<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2024-painel-gratuito-pgb24>
- Sousa, Adria de Lima. (2022). *Um lugar no mundo: Territorialidades e projeto de ser de participantes de um coletivo artístico-cultural de mulheres*. Tese de doutorado, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. Recuperado de
<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/256381>
- Sousa, Aline de Lima., & Neves, André Luiz Machado das. (no prelo). “Somos quem podemos ser”: mulheres lésbicas, bissexuais e pansexuais no jogo virtual IMVU. *Psicologia & Sociedade*.
- Sousa, Elaine Borges, & Figueiredo, Angela. (2022). “Branca é lésbica e preta é sapatona oh o erro?!”: um estudo sobre mulheres negras lésbicas e sapatonas em um bairro de Salvador/Ba. *Cadernos de Gênero e Diversidade*, 8(4), 6-27.
<https://doi.org/10.9771/cgd.v8i4.51679>
- Sousa, Matheus Freitas de. (2022). *O refúgio lúdico: jogos como meio de socialização e apoio a saúde mental no período pandêmico*. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Recuperado de
<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/47941>
- Souza, Elisa Gonçalves. (2023). *Mulheres lésbicas desfeminilizadas na sociedade e nas artes*. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciúma. Recuperado de
<http://repositorio.unesc.net/handle/1/10863>
- Turkle, Sherry. (2023). Always-on/always-on-you: The tethered self. In Wesley Longhofer & Daniel Winchester (Ed.). *Social Theory Re-Wired* (pp. 485-495). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003320609>
- Vinuto, Juliana. (2014). A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto. *Temáticas*, 22(44), 203-220.
<https://doi.org/10.20396/tematicas.v22i44.10977>
- Wittig, Monique. (2022). *O pensamento hétero e outros ensaios*. Autêntica.
- Zanatta, Elisângela Argenta, Ferraz, Lucimare, Klein, Marson Luiz, Marques, Lorraine Cichowicz, & Ferraz, Lucineia. (2018). Descobrir, aceitar e assumir a homoafetividade: situações de vulnerabilidade entre jovens. *Revista de Pesquisa Cuidado é Fundamental Online*, 10(2), 391-398. <https://doi.org/10.9789/2175-5361.2018.v10i2.391-398>

à medida em que jogava, me conhecia e me relacionava no IMVU, que foi sendo possível rascunhar o presente estudo. Ao mesmo tempo, é no ato de jogar que as demais actantes e jogadoras puderam ser contatadas, conhecidas e acompanhadas em suas experiências enquanto mulher, lésbicas, bissexuais, pansexuais, hétero, femininas, avatares, mães, filhas, irmãs, amigas, família, fakes, deus, cis, trans, emo, negras, brancas; podendo construir, assumir, afastar, acolher, conversar, respeitar, brigar, amar, descobrir, formar, frequentar, separar, arrumar, fugir, encontrar, divulgar, associar, sofrer, mostrar, entre tantas outras apontadas na figura acima.

Outra palavra destaque é mulher. Quando Monique Witting (2022), Teresa De Lauretis (1994), Simone de Beauvoir (2019), Joan Scott (1995), Adrienne Rich (2010), Yuderkys Miñoso (2020) e Luiza Bairos (2020) escrevem acerca do ser mulher, e ao discutirmos as diferentes noções de gênero e feminismo ao longo do texto, apontamos para além das confluências, as controvérsias e divergências. Como em qualquer atar de redes, a contradição aparece. Aqui, a contradição, afinal, é que somos mulheres. Mas não aquelas descritas e memoradas por imperiais, instituições, colonizadores ou colonizados, homens, brancos, cisgêneros, e por toda nata que opera poder e dizeres sobre o que seria “ser mulher”. Estamos sendo outras, similares e com experiências em comum, como jogadoras LBTQIAP+, mas ao mesmo tempo, diferentes. É por isso e apesar disso que conseguimos atuar, (desen)laçando e rompendo com as caixas já estabelecidas sobre ser mulher nos mais diversos espaços, mediados ou não pela “virtualidade” ou por um avatar.

Portanto, neste estudo foi importante entender se, e como os espaços dos jogos virtuais se tornam meios atrativos, espaços de acolhimento, potencializadores e possibilitadores de vivências para jogadoras LBTQIAP+, e se aparece em contrapartida as experiências do mundo “real”. Pareceu pertinente observar problemáticas e possibilidades frente ao gênero e a sexualidade que se articulam nesses espaços de jogabilidade. Diante da crescente interação entre os mundos virtual e real, tornou-se necessário repensar as categorias tradicionais, buscando compreender as dinâmicas fluidas e complexas que emergem nesse novo cenário, como apontado nesta dissertação.

Ao abordar essa temática, observamos o maior interesse e aproximação de pesquisas sobre jogos virtuais e temas que ali surgem ou ganham dimensão, como às relacionadas ao gênero e a sexualidade. Essa realidade deu abertura para se pensar a diversidade de pessoas, incluindo mulheres LBTQIAP+ entre o perfil de jogadoras/es, reforçando que esses espaços podem também ser marcados pela existência e visibilidade dessa comunidade. Embora a presença dessas mulheres no IMVU seja cada vez mais

visível, com influência da publicidade, moda, movimentos de jogadoras e produtoras de conteúdo sobre jogos, a exemplo das discussões no *Twitch* entre meninas do Joga Sapatão e da *youtuber* Yaka, ambas acompanhadas e rastreadas neste estudo, entendemos o quanto suas trajetórias ainda são permeadas de estereótipos. Apesar de serem maioria nos jogos *online*, elas frequentemente enfrentam um ambiente hostil e sexista, e em plataformas como o IMVU, sofrem violência e pressão por conformidade a padrões de beleza.

Ao mesmo tempo, o jogo se destaca como um espaço onde muitas mulheres LBTQIAP+ encontram um refúgio para experimentar e expressar suas identidades de gênero e sexualidade de forma mais livre. Aponta-se ainda o caráter de sociabilidade do jogo, ao possibilitar amizades e interações duradouras, com funcionamento familiar, e que se estendem para além da plataforma do IMVU.

A presença de elementos estéticos como a moda e a cultura pop, descritos no primeiro e segundo estudo, além da possibilidade de interação social, contribui para a construção de identidades complexas e multifacetadas. Ao analisar as narrativas das jogadoras, identificamos que o jogo atua como um mediador na construção dessas identidades, permitindo que as interlocutoras expressem e explorem diferentes facetas de si mesmas, em divergências e confluências identitárias.

Observo o quanto a “divergência identitária”, quando ocorre entre as mulheres interlocutoras que utilizam avatares masculinos e fakes, se dá justamente em razão dos medos, dúvidas, limites impostos dentro e fora do jogo, embora também ocorram confluências identitárias a partir das associações feitas no IMVU. Foi ainda importante pensar o “dentro e fora” do jogo, bem como as dimensões reais/virtuais que deixam de existir à medida em que as mulheres e demais jogadores utilizam as redes sociais e impunham diariamente uma vivência atravessada pelo avatar.

Ao tentar encerrar esta dissertação, vou lembrando de tantos outros elementos que não puderam ser abarcados nesse território discursivo e tecnológico, seja pelo tempo, dinâmica e escolhas feitas para delimitar suas fronteiras. Embora a maioria das actantes afirmem que o jogo influencia sua vida real, algumas estabelecem limites claros entre os dois mundos. Lucia, por exemplo, descreveu seu avatar como uma designer, celebridade e influencer no “*instavu*” (conta do jogo associada ao *instagram*), em contraste com sua vida real, onde ela não possui redes sociais. Essa dualidade se estende à sua orientação sexual enquanto bissexual, ao manter-se casada com um homem na realidade, mantendo relacionamentos com mulheres apenas no jogo. Tal distinção entre o real e o virtual é comum entre jogadoras/es, em que explicitamente não se misturam os dois mundos.

Além disso, destaco: 1. que a dificuldade em recrutar mulheres trans contrastou com o grande interesse de homens trans e pessoas não binárias em participar do estudo; 2. embora tenhamos obtido informações valiosas sobre as experiências de mulheres lésbicas, bissexuais e pansexuais, algumas interlocutoras hesitaram em abordar temas relacionados à sexualidade e aos relacionamentos; e 3. foi observado que a cultura negra exerce forte influência na construção dos avatares, sendo utilizada como forma de expressão identitária. Entretanto, algumas jogadoras destacaram desafios devido às limitações técnicas do jogo, como a falta de opções de roupas e variedade de tons de pele que correspondam à diversidade da comunidade negra. Todas essas dimensões merecem maior discussão em trabalhos futuros.

Ainda que o IMVU seja o foco desta pesquisa, menções a outros jogos, como Habbo, Avakin Life, League of Legends e GTA RP, revelam a complexidade das experiências das jogadoras. Esses jogos servem como pontos de referência para compreender as escolhas e as motivações das interlocutoras ao utilizarem diferentes plataformas, bem como parâmetro para comparar as violências e as possibilidades de expressão de gênero e sexualidade nesses espaços virtuais. Essas menções, pouco discutidas e limitadas neste estudo, indicam a necessidade de pesquisas que investiguem a relação entre esses jogos e as implicações para as identidades de gênero e sexual de jogadoras LBTQIAP+.

Com todas as interlocutoras, pude compartilhar alguns desses aspectos em comum. Ao longo de uma das entrevistas, com Lara Croft, foi incrível perceber as nuances do real acontecendo atravessadas pela narrativa do jogo. Enquanto conversávamos por chamada e Lara me contava de suas experiências, mostrando seus avatares, o barco passava, uma vez que a participante estava em seu local de trabalho, próximo ao rio. Partilhamos assim, as experiências tanto como jogadoras quanto como Paraenses e Nortistas.

Inspirada em Haraway (1995), entendo que as conexões identificadas, sendo sempre parciais e situadas, são fundamentais para a constituição das redes. Por isso, ressalto que essa pesquisa de mestrado é fruto de associações em Psicologia no Norte do Brasil, de uma mulher lésbica e jogadora, e diversas/os actantes: os estudos feitos com o orientador, suas indicações e apontamentos, com professores e professoras membros da qualificação, com as articulações no laboratório de pesquisa, no campo com todas e todos os jogadores presentes, nos demais espaços virtuais acessados, bem como com os demais elementos sociotécnicos, humanos e não humanos envolvidos.

Em certa contradição, a pesquisa acontece a partir de lentes Nortistas que se descontentam com a segregação territorial e social, xenofobia e silenciamento nos jogos realizadas por outras brasileiras (os), mas que como elas, tem lentes de quem utilizou esses espaços virtuais para experimentação de seu próprio gênero e sexualidade. Com genuíno cansaço em importar estudos tecnológicos e sobre identidade nos jogos por pesquisadores de outros países e até mesmo de outros Estados, arriscamos tal empreitada, por mais óbvia que seja: no Norte também temos jogadoras e jogadores *online*, sendo urgente ampliar discussões sobre mulheres nesses espaços virtuais.

Entendo os entraves, desafios e limites deste estudo quando se propõe ao rastrear diferentes atrizes-rede. Ao descrever os modos pelos quais diferentes mulheres lésbicas, bissexuais e pansexuais acessam os espaços virtuais e experimentam seu gênero e sua sexualidade, corremos o risco de unificar suas experiências e não apresentar as especificidades de cada uma dessas identidades. Portanto, é fundamental que futuras pesquisas aprofundem a compreensão dessas dinâmicas nos jogos, considerando a interseccionalidade de outros marcadores sociais como raça, classe e território.

Ao esboçar tais resultados, aciono ao campo da psicologia social e humanidades a importância de seguir rastreando as marcas que essas actantes fazem fazer no ciberespaço, bem como para a necessidade de uma maior atuação de pesquisas do Norte e sobre mulheres amazônidas nesses contextos. Esses achados podem informar o desenvolvimento de políticas públicas e intervenções que promovam a inclusão e a segurança de mulheres LBTQIAP+ em ambientes virtuais e futuras pesquisas podem explorar em maior profundidade as relações entre o jogo e outras dimensões da vida das interlocutoras, como a saúde mental e o bem-estar.

Por fim, em todas essas instâncias, lembremo-nos sempre de “*organizar la rabia*” e defender a ternura e alegria frente aos incômodos, associados ou não aos espaços mediados por telas, “virtuais ou reais”, seja ao jogar ou ao escrever.

REFERÊNCIAS

- Abath, Daniel. (2015). Seriam os avatares, ciborgues (?): Considerando as representações identitárias de gênero nos games. In *17º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2015, Natal. Anais*. Natal: Intercom. <https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-2412-1.pdf>
- Arendt, Ronald João Jacques., & Moraes, Marcia Oliveira. (2016). O projeto ético de Donna Haraway: alguns efeitos para a pesquisa em psicologia social. *Revista Pesquisas e Práticas Psicossociais*, 11(1), 11-24. http://www.seer.ufsj.edu.br/revista_ppp/article/view/1526
- Arrabal, Alejandro Knaesel. (2023). Vida digital e existência anônima no ciberespaço. *DoisPontos*, 19(3). <http://dx.doi.org/10.5380/dp.v19i3.86611>
- Bairros, Luiza. (2020). Nossos feminismos revisitados. In: Hollanda, H. B. D. (Org.) (2020). *Pensamento Feminista Hoje: Perspectivas Decoloniais*. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo.
- Ball, Matthew. (2023). *A revolução do metaverso: Como o mundo virtual mudará para sempre a realidade*. Globo Livros.
- Beauvoir, Simone de. (2019). *O Segundo Sexo: A experiência vivida* (Sérgio Milliet, Trad.). (5ª ed.). Nova Fronteira.
- Bell, Mark W. (2008). *Toward a Definition of. Journal For Virtual Worlds Research*, 1(1). <https://doi.org/10.4101/jvwr.v1i1.283>
- Brasil, Governo do. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. (2012). *Relatório Final da 14ª Conferência Nacional de Saúde*. Brasília, DF. http://conselho.saude.gov.br/14cns/docs/relatorio_final.pdf.
- Brasil. Conselho Nacional de Saúde. Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (Conep). (2021). *Orientações para procedimentos em pesquisas com qualquer etapa em ambiente virtual*. Brasília: Ministério da Saúde. https://www.cep.cefetmg.br/wp-content/uploads/sites/173/2021/03/SEI_MS-0019229966-Comunicado.pdf.
- Brenner, Ana Karina; Dayrell, Juarez, & Carrano, Paulo. (2005). Cultura do lazer e do tempo livre dos jovens brasileiros. In: Abramo H; Branco P (organizadores) *Retrato da Juventude brasileira: análise de uma pesquisa nacional*. São Paulo: Instituto Cidadania/Editora Fundação Perseu Abramo.
- Bristot, Paula Casagrande. (2021). *Análise da representatividade das personagens femininas em jogos digitais sob a perspectiva da narrativa*. Dissertação de

- Mestrado em Tecnologias da Informação e Comunicação, Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá.
<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/226799>.
- Butler, Judith. (2013). *Problemas de gênero: feminismo e subversão de identidade*. 6 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Caetano, Mayara Araujo. (2017). *Performances de gênero nas relações entre jogadores e avatares: dinâmicas com o game Rust*. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Informação, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://hdl.handle.net/10183/163610>
- Campos, Daniele & Silva, Andressa Melina Becker. (2021). Representações da identidade corporal em jogos eletrônicos por adolescentes e adultos jovens. *Revista de Psicologia, Fortaleza*, v. 12 (2), p. 43-55.
<https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/60782>.
- Coelho, Ana Paula Pereira, & Azambuja, Patrícia. (2015). Ações, Rastros e Controvérsias Online/ Offline: possibilidades metodológicas a partir da Teoria Atorrede. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 15 (4), 1201-1223.
<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/epp/v15nspe/v15n4a05.pdf>
- Comissão Nacional de Ética em Pesquisa. (2021). *Carta Circular nº 1/2021- CONEP/SECNS/MS*. Brasília, DF: Ministério da Saúde.
https://conselho.saude.gov.br/images/comissoes/conep/documentos/CARTAS/Carta_Circular_01.2021.pdf.
- Comissão Nacional de Ética em Pesquisa. (2022). *Ofício Circular Nº 23/2022/CONEP/SECNS/DGIP/SE*. Brasília, DF: Ministério da Saúde.
https://conselho.saude.gov.br/images/comissoes/conep/documentos/CARTAS/OficioCircular23_2022NormatizacaousoConsentimentoAssentimentoEetnicoPPeBiobancos.pdf.
- Comitê de Ética em Pesquisa. Escola Nacional de Saúde Pública Sergio Arouca (ENSP/Fiocruz). (2020). *Orientações sobre ética em pesquisa em ambientes virtuais. Versão 1.0/Comitê de Ética em Pesquisa*. Escola Nacional de Saúde Pública Sergio Arouca (ENSP Fiocruz). Rio de Janeiro: ENSP/Fiocruz.
https://cep.ensp.fiocruz.br/sites/default/files/orientacoes_eticapesquisaambientevirtual.pdf.
- Conselho Nacional de Saúde. (2012). *Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. Dispõe sobre as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo*

- seres humanos. Brasília, DF: Diário Oficial da União, seção 1, p. 59-62.
<https://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf>.
- Conselho Nacional de Saúde. (2016). *Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais, na forma da Resolução CNS nº 510/2016*. Brasília, DF: Diário Oficial da União.
https://conselho.saude.gov.br/images/comissoes/conep/documentos/NORMAS-RESOLUCOES/Resolucao_n_510_-_2016_-_Cincias_Humanas_e_Sociais.pdf.
- Cordeiro, Marcus Augusto da Silva. (2022). *Corpos Sem Cabeça: a relação avatar-jogador, hibridizações sensoriais e representações de corpos na (ir) realidade dos Games. XVI Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura – EPECOM*.
<https://epecom.uniso.br/wp-content/uploads/2023/01/Marcus-Augusto-da-Silva-Cordeiro.pdf>
- De Lauretis, Teresa. (1994). A tecnologia do gênero. In: Hollanda, H. B. D. (Org.). *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco. p. 206-242.
- Deslandes, Sueli, & Coutinho, Tiago. (2020). Pesquisa social em ambientes digitais em tempos de COVID-19: notas teórico-metodológicas. *Cadernos de Saúde Pública*, 36 (11), e00223120. <https://doi.org/10.1590/0102-311X00223120>
- Falcão, Thiago. (2007). Mundos virtuais como híbridos entre jogos eletrônicos e comunidades virtuais. In *Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*. Rio Grande do Sul-São Leopoldo: SBGames (Vol. 2007).
<https://www.sbgames.org/papers/sbgames07/gameandculture/full/gc5.pdf>
- Faleiro, Luiz Guilherme; Valiati, Vanessa Amália Dalpizol, & Pinheiro, Cristiano Max Pereira. (2021). #FiqueEmCasa, a sua partida foi encontrada: os impactos da Covid-19 no consumo de jogos digitais no Rio Grande do Sul. *Revista Temática*.
<https://doi.org/10.22478/ufpb.18078931.2021v17n01.57227>.
- Favret-Saada, Jeanne. (2005). “Ser afetado”, de Jeanne Favret-Saada (Paula Siqueira, Trad.). *Cadernos De Campo (São Paulo - 1991)*, 13(13), 155-161. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9133.v13i13p155-161>
- Ferreira, Hugo Monteiro. (2022). *A geração do quarto: Quando crianças e adolescentes nos ensinam a amar*. Editora Record.
- Fleury, Afonso; Nakano, Davi.; Cordeiro, José Henrique Dell Osso. (2014). *Mapeamento da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Edição Digital. Pesquisa do GEDI Games, NPGT, Escola Politécnica, USP*. São Paulo: USP.

https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf

- Fontoura, Giovane Moreira. (2022). *Games para todos: a representatividade de minorias em jogos eletrônicos*. Monografia, Universidade Federal do Pampa. <https://repositorio.unipampa.edu.br/jspui/handle/riu/7148>
- Fortim, Ivelise, & Grando, Carolina M. (2012). Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs. In *XI Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment* (pp. 134-138). http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S3.pdf
- Foucault, Michel. (1988). *História da Sexualidade I: A vontade de saber*. (M. T. C Albuquerque; J. A. G. Albuquerque Trad.). Rio de Janeiro, Edições Graal.
- Fragoso, Suely, & Rosário, Nisia Martins do. (2008). Melhor que eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multiusuário online de caráter multicultural. *Interin*, 6(2), 1-21. <https://www.redalyc.org/pdf/5044/504450759004.pdf>
- França, Luiza de Abreu; Stengel, Marcia, & Assunção, Maria Madalena de. (2019). Elas no controle: mulheres gamers e as relações de gênero no ambiente virtual de jogos. *Pretextos-Revista da Graduação em Psicologia da PUC Minas*, 4(8), 181-200. <https://periodicos.pucminas.br/index.php/pretextos/article/view/22036>
- Gomes, Laura Graziela Figueiredo Fernandes, & Leitão, Debora Krischke. (2011). Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. *Cronos: R. Pós-Grad. Ci. Soc. UFRN, Natal*, v. 12, n. 2, p. 23-38, jul./dez. 2011. <https://app.uff.br/riuff/handle/1/12047>
- Gomes, Laura Graziela Figueiredo Fernandes, & Leitão, Debora Krischke. (2017). Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. *Revista Antropolítica*, n. 42, Niterói, p. 41-65, 1. sem. 2017. <https://app.uff.br/riuff/handle/1/12043>
- Gomes, Laura Graziela. (2020). Avatares: o maravilhoso e o estranho no second life. *Estudos Históricos (Rio de Janeiro)*, 33, 173-195. <https://doi.org/10.1590/S2178-14942020000100010>
- Gonzales, Zuleika Köhler, & Baum, Carlos. (2013). Desdobrando a Teoria Ator-Rede: reagregando o social no trabalho de Bruno Latour. *Revista Polis e Psique*, 3(1), 142-142. <https://doi.org/10.22456/2238-152X.36550>

- González Rey, Fernando Luis. (2005). *Pesquisa Qualitativa e subjetividade: os processos de construção da informação*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.
- Goulart, Lucas Aguiar. (2012). *Proudmoore pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade*. Dissertação de Mestrado - Repositório Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. <http://hdl.handle.net/10183/66649>
- Goulart, Lucas Aguiar; Nardi, Henrique Caetano & Hennigen, Inês. (2016). Resquícios humanos em corpos pixelados: sobre a potência desnaturalizante de sexo/gênero em avatares de jogos digitais. *Revista Periódicus*, v. 1, n. 6, p. 198-211. <https://doi.org/10.9771/peri.v1i6.20562>.
- Goulart, Lucas; Blanco, Beatriz, & Hennigen, Inês. (2020). Parece Que O Jogo Virou— Discursos Acerca De Identidades Lgbtq Em Comunidades De Jogadores Da Activision-Blizzard. *Tropos: Comunicação, Sociedade E Cultura* (ISSN: 2358-212X), 9(2). <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/3996>
- Grossi, Miriam Pillar. (2001). Identidade de Gênero. *Cadernos De Gênero*, Florianópolis. https://www.mpba.mp.br/sites/default/files/biblioteca/direitos-humanos/direitos-das-mulheres/artigostesesdissertacoes/questoes_de_genero/grossimiriam.pdf
- Haraway, Donna. (1995). Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *Cadernos pagu*, (5), 7-41. <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/1773>
- Haraway, Donna., Kunzru, Hari., & Tadeu, Tomaz. (2009). *Antropologia do ciborgue*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Huizinga, Johan. (2012). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva: São Paulo.
- IMVU. (2023, agosto 25). *Sobre nós*. <https://about.imvu.com/>
- Jesus, Jaqueline Gomes de. (2012). *Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos*. Guia técnico sobre pessoas transexuais, travestis e demais transgêneros, para formadores de opinião. Brasília. <https://www.diversidadesexual.com.br/wp-content/uploads/2013/04/GÊNERO-CONCEITOS-E-TERMOS.pdf>
- Lane, Silvia Tatiana Maurer. (2012). A Psicologia Social e uma nova concepção do homem para a Psicologia. Em: Lane, ST M. & Codo, W (orgs.). *Psicologia Social: o homem em movimento*, 10-19. São Paulo: Brasiliense.

- Latour, Bruno. (2012). *Reagregando o Social*. Bauru, SP: EDUSC/ Salvador, BA: EDUFBA.
- Latour, Bruno. (2019). *Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 4. ed. São Paulo: Editora 34, 192p.
- Law, John. (1992). *Notas sobre a teoria do ator-rede: ordenamento, estratégia e heterogeneidade*. Trad., Fernando Manso.
<http://www.necso.ufrj.br/Trads/Notas%20sobre%20a%20teoria%20Ator-Rede.htm>
- Leitão, Débora Krischke, & Gomes, Laura Graziela. (2018). Gênero, sexualidade e experimentação de si em plataformas digitais on-line. *Civitas-Revista de Ciências Sociais*, v. 18, p. 171-186.
<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/civitas/article/view/28444>.
- Lévy, Pierre. (2010). *Cibercultura*. 3º Ed. Editora 34, 272p.
- Louro, Guacira Lopes. (1997). *Gênero, sexualidade e educação*. Petrópolis: vozes.
- Malvezzi, Cilene Despontin., & Nascimento, Juliana Luporini do. (2020). A Teoria Ator-Rede e o estudo da intersectorialidade nas políticas públicas. *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, 24, e190341.
<https://doi.org/10.1590/Interface.190341>
- Maria, Vanessa Andriani. (2021). Desafios e aprendizados frente ao cyberbullying em crianças e adolescentes LGBT'S no ambiente escolar: Conflito real em um mundo virtual. *Revista Desenvolvimento Social*, 27(1), 30-47.
<https://doi.org/10.46551/issn2179-6807v27n1p30-47>
- Méllo, Ricardo Pimentel; Spink, Mary Jane, & Menegon, Vera Mincoff. (2016). Redes em conexão com a Teoria Ator-Rede na Psicologia no Brasil. *Psicologia & Sociedade*, 28, 423-432. <https://doi.org/10.1590/1807-03102016v28n3p423>
- Minayo, Maria Cecília de Souza. (2008). *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 11ª Ed. São Paulo: HUCITEC.
- Minayo, Maria Cecília de Souza. (2017). Amostragem e saturação em pesquisa qualitativa: consensos e controvérsias. *Revista pesquisa qualitativa*, 5(7), 1-12.
<https://editora.sepq.org.br/rpq/article/view/82/59>
- Miñoso, Yuderkys Espinosa. (2020). Fazendo uma genealogia da experiência: o método rumo a uma crítica da colonialidade da razão feminista a partir da experiência histórica na América Latina. Em: Hollanda, Heloisa Buarque de (org.),

- Pensamento Feminista hoje: perspectivas decoloniais* (pp. 97-118). Bazar do Tempo.
- Mitsuishi, Yara. (2006). Game Studies: A problemática metodológica. *UniRevista*, 1(3).
http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_Mitsuishi.PDF
- Murray, Janet Horowitz. (2003). *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/ UNESP.
- Neto, Henrique Costa. (2022). *A questão da representatividade LGBTQ+ em jogos digitais*. Monografia, Universidade Federal da Bahia (UFBA).
<https://repositorio.ufba.br/handle/ri/36584>
- Oliveira, Gustavo Borges de. (2016). Diálogos, marcas e conexões: o método em Teoria Ator-Rede. *IGT na Rede*, v. 13, n. 25, p. 186-202.
<https://pepsic.bvsalud.org/pdf/igt/v13n25/v13n25a2.pdf>.
- Pontuschka, Maigon Nacib. (2012). *Metaversos e jogos digitais multijogador: aspectos históricos e metodológicos de uma abordagem do ciberespaço*. Dissertação de Mestrado - Repositório PUCSP, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/18092>
- Pupo, Nayana Louise Saqui, & de Avila, Gustavo Noronha de. (2018). Violência contra a mulher nos jogos online. *Revista de Movimentos Sociais e Conflitos*, 4(2), 126-146. <https://core.ac.uk/download/pdf/210566499.pdf>
- Rich, Adrienne (2010). Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. *Bagoas- Estudos gays: gêneros e sexualidades*, 4(05).
<https://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/view/2309>
- Rifiotis, Theophilos. (2016). Etnografia no ciberespaço como “repovoamento” e explicação. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, 31, 85-98.
<https://doi.org/10.17666/319085-98/2016>
- Rodrigues, Letícia, & Merkle, Luiz Ernesto. (2017). Tecnologias de gênero na customização de personagens em jogos digitais. *Seminário Internacional Fazendo Gênero*, 11.
https://www.en.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499460480_AR_QUIVO_Texto_completo_MM_FG.pdf
- Rodrigues, Letícia. (2017). *Questões de gênero em jogos digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização*. Dissertação de Mestrado, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Paraná.
<http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/2839>

- Santos, Matheus da Costa dos. (2020). *Estereótipos de Gênero e Diversidade Sexual nos Jogos Eletrônicos: Identidades, Preconceitos e Discriminação*. Monografia, UNICEUB.
<https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/14715>
- Santos, Rodrigo Otávio dos. (2022). A relação público/privada na juventude mediada pelas plataformas de redes sociais digitais. *Cadernos Metrópole*, 24(55), 871-890. <https://doi.org/10.1590/2236-9996.2022-5501>
- Schell, Jesse. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Boca Raton (USA): CRC press.
- Scott, Joan. (1995). Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação & Realidade*, 20(2), 71-99.
<https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71721>
- Segata, Jean, & Rifiotis, Theophilos. (2016). *Políticas etnográficas no campo da cibercultura*. Brasília: ABA, 208p.
- Seppi, Isaura da Cunha, & Cardoso, Vitor. (2014). O Avatar, mediador de realidades. *Iniciação-Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística*, 4 (3). Recuperado de: https://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/wp-content/uploads/2014/11/72_IC_artigo.pdf
- Shaw, Adrienne. (2009). Putting The Gay in games: Cultural production and GLBT content in video games. *Games and Culture*, California, 4 (3), p. 228-253.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412009339729#tab-contributors>.
- Shaw, Adrienne. (2014). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press.
- Silva, Aristófanex Alexandre da; Silva, Elenilda Sinésio Alexandre da, & Ferreira, Rafael. (2015). Jogos Online: A Imagem Do Feminino Como Violência Simbólica De Gênero. *XI Colóquio Nacional Representações de Gênero e Sexualidades*.
https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conages/2015/TRABALHO_EV046_MD1_SA4_ID1090_04052015230415.pdf
- Silva, Renata Cristina. (2010). Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. *Contemporânea*, Salvador, 8(2), p. 120-131.
http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_15/contemporanea_n15_10_Silva.pdf

- Simmel, Georg. (1983). Individualidade, interação, tipo social. In: Moraes Filho, E. (Org.). *Sociologia*. São Paulo: Ática.
- Sioux Group & Go Gamers. (2022). *Pesquisa Game Brasil 2022* [PGB22].
<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2022-painel-gratuito-pgb22>
- Sioux Group & Go Gamers. (2023). *Pesquisa Game Brasil 2023* [PGB23].
<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2023-painel-gratuito-pgb10-anos>
- Sioux Group & Go Gamers. (2024). *Pesquisa Game Brasil 2024* [PGB24].
<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2024-painel-gratuito-pgb24>
- Sousa, Aline de Lima, Silva, Iolete Ribeiro da, & Neves, André Luiz Machado das. (2025). Experimentações de gênero e sexualidade através dos avatares no jogo de mundo virtual IMVU. *Fênix - Revista De História E Estudos Culturais*, 22(1), 262–285. <https://doi.org/10.35355/revistafenix.v22i1.1456>
- Sousa, Aline de Lima., & Neves, André Luiz Machado das. (no prelo). “Somos quem podemos ser”: mulheres lésbicas, bissexuais e pansexuais no jogo virtual IMVU. *Psicologia & Sociedade*.
- Stengers, Isabelle. (2023). *Uma Outra Ciência é Possível: Manifesto por Uma Desaceleração das Ciências*. 1º ed. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 216p.
- Striking Vipers. (Temporada 5, ep. 1. 2019). *Black Mirror* [Seriado]. Direção: Owen Harris. Produção: Charlie Brooker. Reino Unido: Netflix. Streaming (61min.).
- Vinuto, Juliana. (2014). A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto. *Temáticas*, 22(44), 203-220.
<https://doi.org/10.20396/tematicas.v22i44.10977>
- Whitehouse, Kayson; Hitchens, Michael, & Matthews, Nicole. (2023). Trans* and gender diverse players: Avatars and gender-alignment. *Entertainment Computing*, Australia, v. 47, 100584.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952123000393>.
- Wittig, Monique. (2022). *O pensamento hétero e outros ensaios*. Autêntica.

APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE OBSERVAÇÃO: DIÁRIO DE CAMPO

Data: / / Hora início: N° do diário:

Espaço do jogo: Hora término:

Quantidade de pessoas envolvidas:

Dias da semana: seg () ter () qua () qui () sex () sáb () dom ()

1. Qual atividade e elementos observados (as)?

2. O que foi realizado pelas jogadoras e pela pesquisadora ao longo da observação?

3. Descrição detalhada sobre a participação e observação do campo:

APÊNDICE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

I - Informações Básicas da jogadora

Data: ____/____/____ Hora de início: ____:____ Hora do término: ____:____

Nome: _____ Idade: _____

Nome fictício atribuído pela jogadora: _____

Nome do (s) avatar (es) utilizados: _____

Cidade/Estado de nascimento: _____

Cidade/Estado de moradia: _____

Estado civil: _____

Raça/etnia: _____

Identidade de gênero/sexual: _____

Grau de escolaridade: _____

Profissão/Ocupação: _____

II - Informações enquanto jogadora

Tempo no jogo IMVU: _____

Joga ou jogava IMVU com que frequência? _____

Faz uso de outros jogos de mundo virtual? () sim () não _____

1. Como você descobriu e quando começou a jogar IMVU? O que lhe instigou interesse em ingressar nesse jogo?
2. Você faz uso de conta única ou tem contas secundárias no jogo? E utiliza um único avatar no jogo ou faz uso de diferentes avatares? Quais? Quantos?
3. Poderia me contar um pouco sobre sua experiência durante o tempo em que joga/jogou o IMVU?
4. Você mantém vínculos e relacionamentos no IMVU? Poderia falar um pouco sobre isso?
5. Como você percebe seu avatar? Você o considera uma extensão do seu perfil, algo que lhe representa no jogo ou algo alheio a quem você é na “vida real”?
6. Qual a identidade de gênero e orientação sexual do (s) seu (s) avatar (es)?
7. Você percebe diferenças e/ou similaridades entre você e seu/sua (s) avatar (es)? Gostaria de falar um pouco a respeito?

8. Como é ser uma jogadora mulher e LBTQIAP+ em um espaço como o IMVU?
9. Qual a reação dos demais jogadores (as) quando descobrem que você é uma mulher LBTQIAP+?
10. Quando ingressou no jogo, sua identidade de gênero e orientação sexual eram as mesmas do momento atual? Houve alguma mudança durante o tempo no jogo?
11. Como descreveria suas experiências de gênero e sexualidade dentro do IMVU?
12. Você faz uso de redes sociais vinculadas ao jogo e ao seu/sua avatar? Se sim, como ocorre a expressão do seu gênero e identidade sexual através delas?
13. Qual ou quanto espaço o jogo ocupa ou já ocupou na sua rotina? E o que ele significa para você na sua atual realidade?
14. Existe algo que não foi perguntado, mas que você considere importante compartilhar? Se sim, fique à vontade.

APÊNDICE C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS

FACULDADE DE PSICOLOGIA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

A Sra. está sendo convidada a participar como voluntária e livre de qualquer remuneração da pesquisa **“Mulheres em jogos de mundo virtual: fluxos a partir do gênero e da sexualidade”**, cuja pesquisadora responsável é **Aline de Lima Sousa**, mestrande do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e sob orientação do **Professor Dr. André Luiz Machado das Neves**. O objetivo geral da pesquisa é compreender como se dão as experimentações de gênero e sexualidade de mulheres LBTQIAP+ em jogos de mundo virtual. Como objetivos específicos: (1) Identificar quais elementos dos jogos de mundo virtual tornam possíveis a experimentação do gênero e da sexualidade; (2) Mapear os movimentos das jogadoras em relação ao gênero e a sexualidade para além da plataforma do jogo; (3) Verificar como ocorre a imersão de mulheres em ambientes virtuais de jogabilidade; e (4) Descrever as experimentações de gênero e sexualidade das jogadoras LBTQIAP+ a partir do mundo virtual IMVU.

A Sra. está sendo convidada porque compõe o grupo que desejamos dialogar sobre sua experiência como jogadora a respeito do gênero e da sexualidade no jogo IMVU. A Sra. tem plena liberdade de recusar-se a participar ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização ou quaisquer prejuízos.

Caso aceite participar, poderá contribuir com relatos por meio de relatos e entrevistas individuais realizadas de modo síncrono, através da plataforma de videoconferência *Google Meet*, de acordo com sua preferência e disponibilidade de horário. As entrevistas terão duração mínima de cinquenta minutos e máxima livre. Por isso, solicito consentimento para registro de som e imagem, ficando assegurado a confidencialidade, a privacidade e a proteção destes dados, sendo utilizados apenas para os fins previamente estabelecidos neste estudo. Os resultados da pesquisa serão analisados e poderão ser publicados, mas sua identidade não será divulgada, sendo guardada em sigilo. Apenas a pesquisadora responsável e o orientador da pesquisa terão acesso aos áudios e dados compartilhados nas entrevistas, garantindo a não utilização de

informações que possam prejudicar pessoas ou grupos sociais, de acordo com o item II.2.I., Res. 466/2012 (CONEP/CNS), e conforme normativas sobre cuidados nas pesquisas em Ciências Humanas e Sociais através da Res. 510/2016 (CONEP/CNS).

Toda pesquisa com seres humanos envolve riscos. Nesta pesquisa, entendemos que algumas pessoas podem experimentar desconfortos ao ter que falar sobre si e sobre a experiência como jogadora. Por isso, caso ocorra constrangimento ou desconforto em decorrência das temáticas abordadas durante a entrevista, a pesquisadora adotará medidas de precaução e proteção. Essas medidas e providências cabíveis serão discutidas e acordadas com cada participante e podem incluir entre outras: escuta de acolhimento realizada pela pesquisadora; suspensão da entrevista e/ou reagendamento da entrevista. **Além disso, asseguramos à Sra. o direito de assistência integral gratuita devido a danos diretos/indiretos e imediatos/tardios decorrentes da participação no estudo,** pelo tempo que for necessário, através do **serviço de psicologia**, disponível no Espaço de Atendimento Psicossocial (EPSICO) da Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

Considerando existirem riscos e limitações característicos do ambiente virtual, e para minimizar a possibilidade de vazamentos de dados (quebra de sigilo), a plataforma *Google Meet* utilizada para entrevista conta com segurança criptografada. Entretanto, para assegurar a total confidencialidade, estarão presentes na chamada virtual apenas a pesquisadora e a participante.

A Sra. poderá, quando o projeto for finalizado, ter acesso aos seus resultados e demais dados ou informações relacionadas à pesquisa, além de se beneficiar dos resultados da pesquisa, que serão decorrentes das informações empíricas produzidas neste projeto científico que podem promover avanços na compreensão das experimentações de gênero e sexualidade de mulheres LBTQIAP+ em jogos de mundo virtual. Será possível compreender como o campo da Psicologia pode contribuir com as demandas que envolvem mulheres nesses espaços de jogabilidade cada vez mais utilizados.

A Sra. não terá nenhuma despesa e não receberá nenhuma remuneração para participar desta pesquisa, pois a realização da entrevista ocorrerá em ambiente confortável para você, de modo *on-line*. No entanto, garantimos que, caso necessário, **você (e seu acompanhante, se couber), será ressarcido de despesas oriundas de sua participação na pesquisa,** ainda que não previstas inicialmente por meio de débito em conta (incluindo transporte, alimentação e quaisquer despesas oriundas da participação no estudo). **Também estão assegurados a Sra. o direito a indenizações e a cobertura material** para reparação a dano causado pela pesquisa à participante da pesquisa.

Se julgar necessário, a Sra. dispõe de tempo para que possa refletir sobre sua participação, consultando familiares ou outras pessoas que possam ajudá-la na tomada de decisão livre e esclarecida. Garantimos à Sra. a manutenção do sigilo e da privacidade de sua participação e de seus dados durante todas as fases da pesquisa e posteriormente na divulgação científica. Para qualquer outra informação, a Sra. pode entrar em contato com a pesquisadora responsável, Aline de Lima Sousa, através do e-mail: alinelima.ls@hotmail.com ou telefone (92) 98237-0978, ou com seu orientador Prof. Dr. André Luiz Machado das Neves, através do e-mail: almachado@uea.edu.br a qualquer tempo, ou ainda na Faculdade de Psicologia (UFAM), no endereço Av. Av. Rodrigo Otávio, 6200 – Setor Sul – Campus Universitário, Coroadó (CEP 69080-900), Manaus – AM, telefone geral: (92) 3305-1181.

Caso necessário, a Sra. também pode entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal do Amazonas (CEP/UFAM) e com a Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), quando pertinente. O CEP/UFAM fica na Escola de Enfermagem de Manaus (EEM/UFAM) - Sala 07, Rua Teresina, 495 – Adrianópolis – Manaus – AM, Fone: (92) 3305-1181 Ramal 2004, E-mail: cep@ufam.edu.br. O CEP/UFAM é um colegiado multi e transdisciplinar, independente, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos.

Consentimento Pós-Informado:

Eu _____, fui informada dos objetivos da pesquisa acima de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. A pesquisadora certificou-me de que todos os dados desta pesquisa serão confidenciais. A pesquisadora garantiu que poderei decidir sair da pesquisa a qualquer momento, sem dar nenhuma explicação, e que esta decisão não me trará nenhum tipo de penalidade. Declaro que concordo em participar voluntariamente desse estudo.

_____, _____ de _____ de _____.

Assinatura da Participante

Assinatura da Pesquisadora Responsável

ANEXO A – CARTA DE ANUÊNCIA PARA ATENDIMENTO PSICOLÓGICO – EPSICO/UEA



UEA
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS



CARTA DE ANUÊNCIA

O Espaço de Atendimento Psicossocial (EPSICO), da Universidade do Estado do Amazonas, localizado na Escola Superior de Ciências da Saúde- ESA/UEA, situado na avenida Carvalho Leal, 1777 - Cachoeirinha, Manaus - AM, CEP 69065-001, declara para os devidos fins sua anuência para oferecer suporte emocional para as pessoas participantes do projeto de pesquisa “Mulheres em jogos de mundo virtual: fluxos a partir do gênero e da sexualidade”, sob coordenação Aline de Lima Sousa, sob orientação do Prof. Dr. André Luiz Machado das Neves, no Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Amazonas.

Manaus, 04 de dezembro de 2023.

Prof. MSc. Gizelly de Carvalho Martins
Coordenadora do EPSICO/UEA
Psicóloga – CPR 20/01340

Avenida: Carvalho Leal, 1777 – Cachoeirinha

CEP: 69.065-001 / Manaus – AM

Fone: (92) 98417-9196

Cep: 69050-010 / Manaus - AM



ANEXO B – TERMO DE ANUÊNCIA ADMINISTRADORA SALA 1

TERMO DE ANUÊNCIA DO (A) ADMINISTRADOR (A) DA SALA/COMUNIDADE VIRTUAL NA PLATAFORMA DO IMVU

Eu, Leitico Rafael do S. Cortezoni (@Maylo Cortezoni), administrador (a) da sala/comunidade Enos & Psyche, localizada na plataforma virtual do IMVU, após ter sido informado (a) sobre a natureza, objetivos e metodologia empregada na pesquisa proposta, concordo que a pesquisadora **Aline de Lima Sousa**, sob orientação do **Prof. Dr. André Luiz Machado das Neves**, realize a coleta dos dados necessários para o estudo, sob forma de observação e entrevistas para fins da pesquisa intitulada **“Mulheres em jogos de mundo virtual: fluxos a partir do gênero e da sexualidade”**, do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Amazonas.

Nesses termos, a pesquisadora tem meu consentimento para realizar a observação em campo e fazer o convite para jogadoras que frequentam a sala/comunidade acima mencionada, e todos aqueles desejem participar de entrevista para a pesquisa.

20 de março de 2024.

Leitico R. O. S. Cortezoni
Assinatura do (a) administrador (a) da sala/comunidade virtual

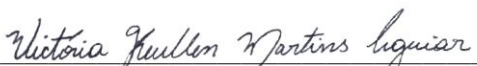
ANEXO C – TERMO DE ANUÊNCIA ADMINISTRADORA SALA 2

TERMO DE ANUÊNCIA DO (A) ADMINISTRADOR (A) DA SALA/COMUNIDADE VIRTUAL NA PLATAFORMA DO IMVU

Eu, Victória Keullen Martins Aguiar (nome no jogo: uWiz), administrador (a) da sala/comunidade “Ctrl Alt Del” localizada na plataforma virtual do IMVU, após ter sido informado (a) sobre a natureza, objetivos e metodologia empregada na pesquisa proposta, concordo que a pesquisadora **Aline de Lima Sousa**, sob orientação do **Prof. Dr. André Luiz Machado das Neves**, realize a coleta dos dados necessários para o estudo, sob forma de observação e entrevistas para fins da pesquisa intitulada **“Mulheres em jogos de mundo virtual: fluxos a partir do gênero e da sexualidade”**, do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Amazonas.

Nesses termos, a pesquisadora tem meu consentimento para realizar a observação em campo e fazer o convite para jogadoras que frequentam a sala/comunidade acima mencionada, e todos aqueles desejem participar de entrevista para a pesquisa.

18 de Março de 2024.


Assinatura do (a) administrador (a) da sala/comunidade virtual

ANEXO D – COMPROVANTE DE ANUÊNCIA DO IMVU

03/05/2024, 18:24

Email – Aline Lima – Outlook

Re: Request for Research Authorization on IMVU

DMCA Agent <dmca_agent@imvu.com>

Qui, 02/05/2024 16:11

Para: Aline Lima <alinelima.ls@hotmail.com>

Hello Aline,

Thank you for contacting IMVU.

You do not need authorization from IMVU to create rooms and use them for your independent research study. Users create rooms and groups for various reasons and they are free to conduct activities on our platform as long as they do not violate our [Terms of Service](#).

Please let me know if you have any other questions.

Regards,

DMCA Agent
IMVU, Inc.

On Thu, May 2, 2024 at 10:01 AM Aline Lima <alinelima.ls@hotmail.com> wrote:

Dear IMVU team,

I am Aline de Lima Sousa, a master's student in Psychology at the Federal University of Amazonas (UFAM), Brazil. I am conducting research titled "Women in Virtual World Games: Gender and Sexuality Experiences" under the guidance of Dr. André Luiz Machado das Neves.

The objective of this research is to understand the gender and sexuality experiences of LGBTQ+ women (lesbian, bisexual, transgender, and other identities) in virtual world games like IMVU. To achieve this, we need to access IMVU's spaces and rooms to identify and invite potential participants.

This is a non-profit academic research project without any sponsorship. IMVU will be used solely as a means to contact and invite players to participate voluntarily after providing informed consent. We are following all ethical guidelines set by the National Commission for Ethics in Research (CONEP/Brazil). We emphasize that we will respect all IMVU privacy policies.

As a requirement from the ethics committee, we request a formal authorization or letter of agreement from IMVU to proceed with the research. We have attached the complete research project for your reference, including objectives, methodology, questionnaires, and the informed consent form.

We would greatly appreciate your support in contributing to research on virtual games and understanding the experiences of women who use your platform.

Please let us know if you require any further information or clarification.

Thank you for your consideration.

Best regards,
Aline de Lima Sousa - <https://www.linkedin.com/in/aline-lima-396282162/>

<https://outlook.live.com/mail/0/inbox/id/AQQkADAwATY0MDABLWU0MGItNWZhMC0wMAItMDAKABAA4te8bxKIIEiICPrKKrZnsA%3D%3D>

1/2

André Luiz Machado das Neves - <https://www.linkedin.com/in/andr%C3%A9-machado-91966079/>

Prezada equipe IMVU,

Sou Aline de Lima Sousa, mestranda em Psicologia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Brasil. Estou realizando pesquisa intitulada “Mulheres em Jogos do Mundo Virtual: Experiências de Gênero e Sexualidade” sob orientação do Dr. André Luiz Machado das Neves.

O objetivo desta pesquisa é compreender as experiências de gênero e sexualidade de mulheres LGBTQ+ (lésbicas, bissexuais, transgêneros e outras identidades) em jogos de mundo virtual como o IMVU. Para isso, precisamos acessar os espaços e salas do IMVU para identificar e convidar potenciais participantes.

Este é um projeto de pesquisa acadêmica sem fins lucrativos e sem qualquer patrocínio. O IMVU será usado apenas como meio de contatar e convidar jogadores a participarem voluntariamente após fornecerem consentimento informado. Estamos seguindo todas as diretrizes éticas estabelecidas pela Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP/Brasil). Ressaltamos que respeitaremos todas as políticas de privacidade do IMVU.

Por exigência do comitê de ética, solicitamos autorização formal ou carta de concordância do IMVU para prosseguir com a pesquisa. Anexamos o projeto de pesquisa completo para sua referência, incluindo objetivos, metodologia, questionários e termo de consentimento informado.

Agradecemos muito o seu apoio na contribuição para a pesquisa sobre jogos virtuais e na compreensão das experiências das mulheres que utilizam a sua plataforma.

Por favor, informe-nos se precisar de mais informações ou esclarecimentos.

Obrigado pela sua consideração.

Atenciosamente,

Aline de Lima Sousa - <https://www.linkedin.com/in/aline-lima-396282162/>

André Luiz Machado das Neves - <https://www.linkedin.com/in/andr%C3%A9-machado-91966079/>

ANEXO E – PARECER CEP

UNIVERSIDADE FEDERAL DO
AMAZONAS - UFAM



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: MULHERES EM JOGOS DE MUNDO VIRTUAL: FLUXOS A PARTIR DO GÊNERO E DA SEXUALIDADE

Pesquisador: ALINE DE LIMA SOUSA

Área Temática:

Versão: 3

CAAE: 77111224.0.0000.5020

Instituição Proponente: Faculdade de Psicologia

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.808.491

Apresentação do Projeto:

Resumo:

As expressões e experimentações de gênero e da sexualidade fazem-se presente em diferentes espaços digitais, inclusive nos jogos de mundo virtual. Esse cenário indica os desafios daquelas que fogem à norma cisgênero e heterossexual frente aos impasses, homotransfobia e preconceitos propagados dentro dos jogos. Diante disso, essa pesquisa tem como objetivo compreender como se dão as experimentações de gênero e sexualidade de mulheres LBTQIA+ em jogos de mundo virtual. Propõe-se como objetivos específicos: identificar quais elementos dos jogos de mundo virtual tornam possíveis a experimentação do gênero e da sexualidade; mapear os movimentos jogadoras em relação ao gênero e a sexualidade para além da plataforma do jogo; verificar como ocorre a imersão de mulheres em ambientes virtuais de jogabilidade; e descrever as experimentações de gênero e sexualidade das jogadoras LBTQIA+ a partir do mundo virtual IMVU. Trata-se de uma pesquisa qualitativa e exploratória, tendo como campo o espaço digital e alinhada à etnografia no campo da cibercultura. A pesquisa será construída através da observação participante, diários de campo e entrevistas individuais semiestruturadas de modo virtual com quinze mulheres LBTQIA+ de 18 a 34 anos, jogadoras Brasileiras do IMVU, utilizando-se o modelo Bola de Neve. As informações serão sintetizadas e analisadas a partir da Teoria Ator-Rede e com auxílio do software de análise qualitativa Atlas.Ti, versão 23. Conforme objetivos do estudo, espera-se identificar elementos históricos, estéticos

Endereço: Rua Teresina, 4950

Bairro: Adrianópolis

UF: AM

Município: MANAUS

Telefone: (92)3305-1181

CEP: 69.057-070

E-mail: cep.ufam@gmail.com

Continuação do Parecer: 6.808.491

e culturais do jogo, que perpassam o capital, a moda, a cultura pop e a indústria musical, e que influenciam a construção dos avatares e expressão do gênero e da sexualidade das jogadoras. De modo geral, entende-se que os espaços virtuais como o IMVU, através dos elementos e da sociabilidade ali existentes, possibilitam maior liberdade às mulheres LBTQIA+ para experimentação e expressão de diferentes identidades sexuais e de gênero.

Hipótese:

Hipótese 1: entende-se que a existência de diferentes elementos tecnológicos, sociais e culturais nos jogos, vinculados ao capital, à moda, à cultura pop e à indústria musical, influenciam a expressão das identidades sexuais e de gênero das jogadoras.

Hipótese 2: compreende-se que os espaços virtuais como o IMVU, através dos elementos ali existentes, possibilitam o desenvolvimento de sociabilidade entre jogadoras LBTQIA+, permitindo maior liberdade na formação de si, através da experimentação e expressão de uma ou mais identidades sexuais e de gênero tanto no jogo quanto na realidade não virtual.

Metodologia Proposta:

Trata-se de pesquisa qualitativa e exploratória, tendo como campo o espaço digital e alinhada à etnografia no campo da cibercultura (Segata & Rifiotis, 2016). A pesquisa terá como campo de estudo o IMVU, um jogo de mundo virtual, um MMOSG, uma espécie de metaverso e simulador de vida real, ou ainda, uma rede social baseada em avatares, criado em 2004 visando a interação entre pessoas de diferentes países de modo online.

tamanho da amostragem será de 15 participantes, sendo determinado pelo modelo Bola de neve, considerado útil para alcançar públicos de difícil acesso, como é o caso do grupo para o qual focaliza-se essa pesquisa. A pesquisa será realizada através de recursos como a observação participante, diário de campo e entrevista individual semiestruturada, a ser realizada de modo virtual e síncrono, através da plataforma de videoconferência Google Meet de acordo com a preferência e disponibilidade de horário das envolvidas, seguindo um roteiro prévio com perguntas norteadoras. Durante a entrevista, será utilizado como apoio um dispositivo de gravação de áudio para posterior transcrição, leituras flutuantes e análise dos dados. Todos os dados serão coletados pela pesquisadora responsável desse estudo. A fim de contatar possíveis participantes, serão traçadas estratégias através da observação participante em campo no jogo e utilização de cartaz digital, a ser divulgado em redes sociais da pesquisadora, como Instagram, Twitter e WhatsApp. Nesse primeiro momento de divulgação e

Endereço: Rua Teresina, 4950

Bairro: Adrianópolis

UF: AM

Município: MANAUS

Telefone: (92)3305-1181

CEP: 69.057-070

E-mail: cep.ufam@gmail.com

Continuação do Parecer: 6.808.491

convite para a pesquisa, será utilizado um formulário via Google Forms (<https://forms.gle/ornizcQ3YzVFMXJm8>) para que as interessadas preencham seu nome, contato, email, telefone e disponibilidade para a entrevista. Com a observação e contato direto com as jogadoras, será possível identificar possíveis participantes para a entrevista ou informantes que tornarão viável o contato com outras jogadoras interessadas e que cumpram critérios da pesquisa, segundo modelo Bola de Neve. Para captação de participantes no campo, a pesquisadora se identificará, explicando brevemente a proposta da entrevista em relação à pesquisa, e divulgando cartaz e formulário conforme demonstração de interesse de alguma jogadora. Durante a imersão no jogo e preenchimento do formulário, será realizado o contato com as interessadas, a fim de apresentar a proposta da pesquisa, tirar possíveis dúvidas, verificar se a participante cumpre todos os critérios estabelecidos e agendar a entrevista. Esse é conhecido pelos gráficos realistas, tridimensionais (3D), e tem como especificidade em relação a outros jogos de estilo MMOs, a inexistência de objetivos específicos, missões ou fases a serem alcançadas. O público-alvo desta pesquisa são mulheres LGBTQIA+ de 18 a 34 anos. Considera-se tais faixa-etárias em razão da maior adesão e frequência nos jogos virtuais, que segundo os últimos levantamentos da Pesquisa Game Brasil (PGB, 2022; 2023), considerou maior concentração de público entre 25 e 34 anos (25,5%) e 16 a 24 anos (17,7%) em 2022, e variações em 2023, com maiores públicos entre 25 e 29 anos (16,2%), seguido de 30 a 34 anos (16,1%). Quando da realização da entrevista individual, a pesquisadora informará à participante todos os aspectos que envolvem a pesquisa, sigilo e segurança dos dados, direitos, riscos e benefícios, com envio do TCLE em formato digital (<https://forms.gle/hL1x1gaqudmcKdnE8>). Todas entrevistas serão gravadas do início ao fim através de aparelho celular, mediante anuência de cada participante, sendo transcritas na íntegra para fins de análise, descrição e discussão, sendo as identificações reais das participantes, substituídas por identificações fictícias, de modo a prezar pela privacidade e anonimato. No que tange a segurança das informações, os áudios e transcrições serão mantidos apenas em um computador com senha, de acesso restrito aos pesquisadores (as) envolvidos (as), sendo excluídos 5 anos após a publicação da pesquisa.

Endereço: Rua Teresina, 4950

Bairro: Adrianópolis

UF: AM

Município: MANAUS

Telefone: (92)3305-1181

CEP: 69.057-070

E-mail: cep.ufam@gmail.com

Continuação do Parecer: 6.808.491

Metodologia de Análise de Dados:

Neste estudo, a análise será realizada através da Teoria Ator-Rede (Latour, 2012), considerando um conhecimento não baseado em conceitos já consolidados, mas produzido em rede e amparado em conexões a serem descritas pela pesquisadora através de seu encontro com o contexto sociotécnico (Coelho & Azambuja, 2015). Nesse modelo, ao investigar um fenômeno e a rede heterogênea que o acompanha, objetos fluídos podem emergir, tornando visível objetos, conceitos ideias e debates que métodos tradicionais tendem a não observar ou a relatar (Bignetti & Petrini, 2021, p. 10). Nas premissas da TAR, a análise baseia-se então em cinco posturas: pragmática/não essencialista, na qual a atriz é definida pelo que faz e não por categorias já existentes; materialista, compreendendo que as conexões afetam o campo material; não antropocêntrica, considerando elementos humanos e não humanos; associativa, em que tudo se ocorre em rede; e empiricamente radical, em que se evita generalizações (Lemos, 2020). No mais, para fins de análise, as informações advindas tanto dos diários de campo, quanto das entrevistas, serão sintetizadas, organizadas e categorizadas com auxílio do software Atlas.ti (versão 23), a fim de identificar elementos que possibilitem discussão frente às questões centrais da pesquisa.

Critério de Inclusão:

Serão estabelecidos como critérios de inclusão: mulheres jovens e adultas brasileiras com idades entre 18 e 34 anos, que jogam ou já frequentaram o jogo de mundo virtual IMVU; que se autoidentifiquem como LBTQIA+ (Lésbica, Bissexual, Trans, Travesti, Queer, Intersexo, assexual ou demais identidades dissidentes); e que se disponibilizem a participar da entrevista assinando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

Critério de Exclusão:

Como critérios de exclusão dessa pesquisa, estabelecemos: mulheres LBTQIA+ em grave sofrimento psíquico que impossibilite a comunicação e participação na entrevista; e mulheres com acesso restrito a internet ou meios de comunicação virtual síncrono, impossibilitadas de realizar a entrevista.

Tamanho da Amostra no Brasil: 15.

O Cronograma de Execução está detalhado e prevê as etapas: Realização das entrevistas

Endereço: Rua Teresina, 4950

Bairro: Adrianópolis

UF: AM

Telefone: (92)3305-1181

Município: MANAUS

CEP: 69.057-070

E-mail: cep.ufam@gmail.com

Continuação do Parecer: 6.808.491

01/03/2024 30/04/2024; Análise dos dados 01/04/2024 30/06/2024; Defesa da dissertação 01/08/2024 31/08/2024; Transcrições das entrevistas 01/03/2024 31/05/2024; Escrita final da dissertação 01/05/2024 31/07/2024.

O Orçamento Financeiro está detalhado e prevê um custo de R\$ 5.300,00.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Compreender como se dão as experimentações de gênero e sexualidade de mulheres LGBTQIA+ em jogos de mundo virtual.

Objetivo Secundário:

Identificar quais elementos dos jogos de mundo virtual tornam possíveis a experimentação do gênero e da sexualidade;

Mapear os movimentos jogadoras em relação ao gênero e a sexualidade para além da plataforma do jogo (Instagram, Twitter, TikTok, Youtube);

Verificar como ocorre a imersão de mulheres em ambientes virtuais de jogabilidade;

Descrever as experimentações de gênero e sexualidade das jogadoras LGBTQIA+ a partir do mundo virtual IMVU.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

Considerando que toda pesquisa com seres humanos pode envolver riscos, atentaremos para o fato de que as informações trazidas sobre si, que envolvem histórico de vida, relações socioafetivas e condições enquanto mulher LGBTQIA+, podem desencadear angústia e/ou ansiedade nas entrevistadas. Entendemos que algumas pessoas podem experimentar incertezas ou desconfortos ao ter que falar sobre si e sobre a experiência como jogadora. Por isso, serão fornecidas algumas garantias para que danos psicológicos ou

Endereço: Rua Teresina, 4950

Bairro: Adrianópolis

UF: AM

Município: MANAUS

Telefone: (92)3305-1181

CEP: 68.057-070

E-mail: cep.ufam@gmail.com

Continuação do Parecer: 6.808.491

possíveis sofrimentos fomentados sejam minimizados no decorrer e após a entrevista. Empenharemos esforços para que o espaço virtual da entrevista seja acolhedor, seguro e confortável, a fim de que as participantes tenham total liberdade para expor suas experiências e vivências, incluindo feedbacks sobre a entrevista. Desse modo, caso algum mal-estar seja experimentado, será possível interromper, cancelar ou remarcar a entrevista, bem como encaminhar a participante a serviços de saúde. Pensando nessas garantias, todas envolvidas serão informadas sobre serviços de saúde psicológica ou assistência emocional presencial como o Espaço de Atendimento Psicossocial (EPSICO) da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), podendo contar ainda com o atendimento psicológico online da pesquisadora.

Benefícios:

Como benefícios, a participante e demais jogadoras poderão se beneficiar dos resultados da pesquisa, que serão decorrentes das informações empíricas produzidas neste projeto científico colaborativo, que podem promover avanços na compreensão das experimentações de gênero e sexualidade de mulheres LBTQIA+ em jogos de mundo virtual. Será possível compreender como o campo da Psicologia pode contribuir com as demandas que envolvem mulheres nesses espaços de jogabilidade cada vez mais utilizados.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Trata-se do Protocolo da versão 3 do projeto *“MULHERES EM JOGOS DE MUNDO VIRTUAL: FLUXOS A PARTIR DO GÊNERO E DA SEXUALIDADE”*, da pesquisadora Aline De Lima Sousa, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), sob orientação do Prof. Dr. André Luiz Machado das Neves. É um Projeto de Mestrado em Psicologia apresentado à

Endereço: Rua Teresina, 4950

Bairro: Adrianópolis

UF: AM

Telefone: (92)3305-1181

Município: MANAUS

CEP: 69.057-070

E-mail: cep.ufam@gmail.com

Continuação do Parecer: 6.808.491

Comissão Nacional de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Amazonas.

O protocolo trata de projeto que deve atender as Resoluções 466/2012-CNS e 510/2016 CNS. Por tratar-se de pesquisa que prevê coleta de dados e recrutamento de participantes em ambiente virtual, deve ainda atender a Carta Circular nº 1/2021-CONEP/SECNS/MS e OFÍCIO CIRCULAR Nº 23/2022/CONEP/SECNS/DGIP/SE/MS, os quais tratam de procedimentos em pesquisas com qualquer etapa em ambiente virtual e de consentimento e assentimento eletrônico para participantes de pesquisa, respectivamente.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

FOLHA DE ROSTO: ADEQUADA. Apresentada no arquivo FolhaDeRosto_Aline_Lima.pdf, com a assinatura da pesquisadora e do Coord. do Mestrado em Psicologia (PPGPSI UFAM), Breno de Oliveira Ferreira, como instituição proponente.

TERMO DE ANUÊNCIA EPSICO/UEA: ADEQUADO. Apresentado no arquivo Carta_de_Anuencia_EPSICO.pdf, a anuência assinada por MSc. Gizelly de Carvalho Martins, Coordenadora do CSPA.

E-MAIL RESPOSTA DA PLATAFORMA IMVU: APRESENTADO. A pesquisadora apresenta um e-mail de resposta da Plataforma IMVU a sua solicitação de autorização de realização de pesquisa. O e-mail assinado por DMCA Agent - IMVU, Inc. informa que a pesquisadora "não precisa de autorização do IMVU para criar salas e usá-las para seu estudo de pesquisa... desde que não violem nossos Termos de Serviço". Ou seja, o documento não é um Termo de Anuência, mas permite o estudo em tela.

INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS: ADEQUADOS. Apresentados como Apêndices A (Instrumento de Observação: Diário de Campo) e B (Roteiro De Entrevista Semiestruturada) no arquivo Projeto_Pesquisa_CONEP.

Endereço: Rua Teresina, 4950

Bairro: Adrianópolis

UF: AM

Município: MANAUS

Telefone: (92)3305-1181

CEP: 69.057-070

E-mail: cep.ufam@gmail.com

UNIVERSIDADE FEDERAL DO
AMAZONAS - UFAM



Continuação do Parecer: 6.808.491

TCLE: ADQUADO. Apresentado no arquivo Termo_De_Consentimento_Livre_e_Esclarecido_TCLE.pdf.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

O protocolo apresenta a documentação necessária para realização da pesquisa do ponto de vista dos trâmites éticos. O posicionamento da Plataforma através de e-mail informa a possibilidade de realização do estudo.

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BASICAS_DO_PROJETO_2266722.pdf	03/05/2024 22:03:57		Aceito
Outros	Carta_Resposta_AlinedeLimaSousa.pdf	03/05/2024 22:02:01	ALINE DE LIMA SOUSA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_Pesquisa_CONEP.pdf	03/05/2024 22:01:18	ALINE DE LIMA SOUSA	Aceito
Outros	Termo_De_Anuencia_IMVU.pdf	03/05/2024 21:59:01	ALINE DE LIMA SOUSA	Aceito
Outros	Declaracao_Compromisso_Pesquisador_a.pdf	26/03/2024 16:14:53	ALINE DE LIMA SOUSA	Aceito
Outros	Termo_de_Anuencia_Administradora_Sala2.pdf	26/03/2024 16:12:30	ALINE DE LIMA SOUSA	Aceito
Outros	Termo_de_Anuencia_Administradora_Sala1.pdf	26/03/2024 16:12:14	ALINE DE LIMA SOUSA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Termo_De_Consentimento_Livre_e_Esclarecido_TCLE.pdf	26/03/2024 16:11:25	ALINE DE LIMA SOUSA	Aceito
Outros	Carta_de_Anuencia_EPSICO.pdf	10/01/2024 00:13:58	ALINE DE LIMA SOUSA	Aceito
Outros	Instrumento_DiariodeCampo.pdf	10/01/2024 00:09:19	ALINE DE LIMA SOUSA	Aceito
Outros	Instrumento_Entrevista_semiestruturada.pdf	10/01/2024 00:08:02	ALINE DE LIMA SOUSA	Aceito
Folha de Rosto	FolhaDeRosto_Aline_Lima.pdf	09/01/2024 23:53:06	ALINE DE LIMA SOUSA	Aceito

Situação do Parecer:

Endereço: Rua Teresina, 4950
Bairro: Adrianópolis
UF: AM Município: MANAUS
Telefone: (92)3305-1181
CEP: 69.057-070
E-mail: cep.ufam@gmail.com

UNIVERSIDADE FEDERAL DO
AMAZONAS - UFAM



Continuação do Parecer: 6.808.491

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

MANAUS, 07 de Maio de 2024

Assinado por:

Eliana Maria Pereira da Fonseca
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Teresina, 4050

Bairro: Adrianópolis

CEP: 69.057-070

UF: AM

Município: MANAUS

Telefone: (92)3305-1181

E-mail: cep.ufam@gmail.com

Página 09 de 09