



EXPERIMENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADE ATRAVÉS DOS AVATARES NO JOGO DE MUNDO VIRTUAL IMVU

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

Aline de Lima Sousa*

Faculdade Estácio do Amazonas

Escola Superior Batista do Amazonas – ESBAM

 <https://orcid.org/0000-0002-6476-1146>

alinelima.ls@hotmail.com

Iolete Ribeiro da Silva**

Universidade Federal do Amazonas - UFAM

 <https://orcid.org/0000-0002-9416-6866>

ioleteribeiro@ufam.edu.br

André Luiz Machado das Neves***

Universidade do Estado do Amazonas – UEA

 <https://orcid.org/0000-0001-7400-7596>

almachdo@uea.edu.br

* Psicóloga e Professora Universitária (Estácio AM e Faculdade Esbam). Mestre em Psicologia e Processos Psicossociais (PPGPSI/UFAM-2024). Pós-graduada em Clínica fenomenológico-existencial (NUCAFE-2023) e Psicologia Educacional (FAVENI-2022). Bacharel em Psicologia (UNINORTE-2021).

** Professora Titular da Universidade Federal do Amazonas, graduada em Psicologia pelo Centro Universitário de Brasília, mestre e doutora em Psicologia pela Universidade de Brasília. Bolsista Produtividade CNPq. Docente no Programa de Pós-Graduação em Educação - PPGE/UFAM e Programa de Pós-Graduação em Psicologia - PPGPSI/UFAM.

*** Professor da Universidade do Estado do Amazonas - UEA. Docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Saúde Coletiva da UEA, do Doutorado em Saúde Pública em associação FIOCRUZ/UEA/UFAM e do Programa de Pós-Graduação em Psicologia pela Universidade Federal do Amazonas - UFAM.

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.

ABSTRACT: This article aims to describe the experimentation with gender and sexuality through avatars in a virtual game. It is a qualitative and exploratory research, focusing on the 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 (NIC PONTO BR, 2023).

Por sua vez, o marcador da diferença de classe se faz presente nos usos das tecnologias digitais. Nessa perspectiva, Santos (2022) apontou que as plataformas de redes sociais digitais são onipresentes no cotidiano de um típico jovem de classe média urbana em todo o Ocidente. 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 (NIC PONTO BR, 2023).

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). Tal como o gênero, 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 (FOUCAULT, 1988; 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; NARDI; HENNIGEN, 2016), e onde jogadores trans utilizam seus avatares para expressar suas identidades de gênero (WHITEHOUSE; HITCHENS; MATTHEWS, 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; NARDI; HENNIGEN, 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 Ator-Rede (TAR) (LATOURE, 2012; 2013).

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 (LATOURE, 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, materiais e imateriais, são conhecidos como atores, vez que agem de modo a interferir, construir e até mesmo constituir a rede (LATOURE, 2012).

Parte-se, portanto, do solo conceitual de que há uma rede de elementos que atuam como mediadores, 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, jogadores 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

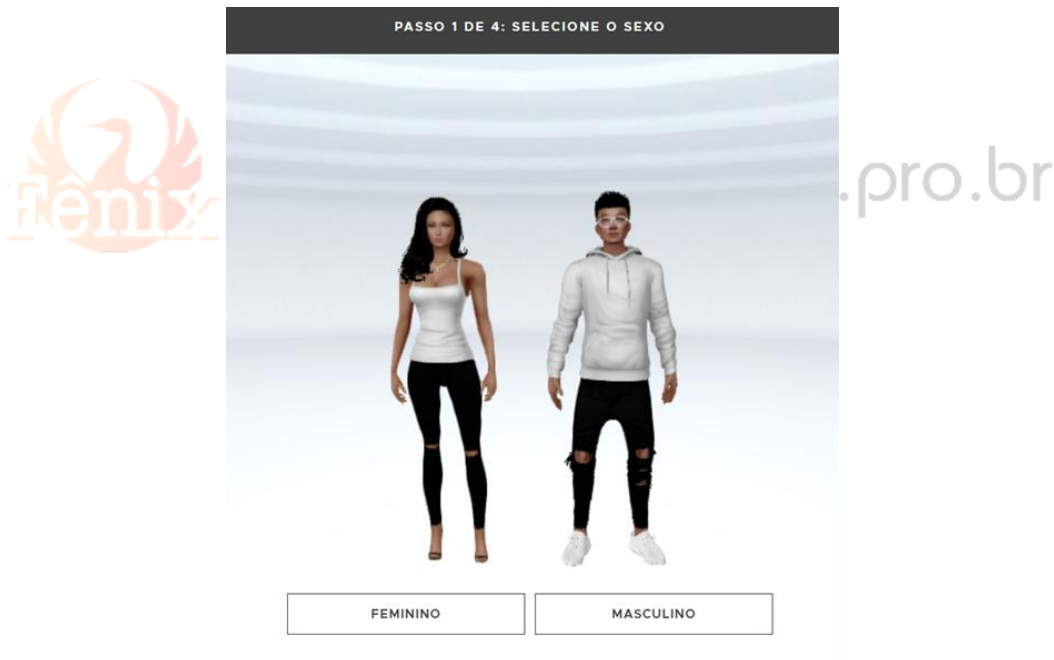
O IMVU é um jogo do mundo virtual, uma espécie de metaverso e simulador de vida real, ou ainda, uma rede social baseada em avatares, criado em 2004, visando a interação entre pessoas de diferentes países de modo *on-line*. É conhecido pelos gráficos realistas, tridimensionais (3D), e tem como especificidade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



Fonte: 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 aos jogadores, também 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 aos jogadores 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 todos os jogadores ao criarem suas contas, demarcando novos e veteranos, e poder monetário, além de possibilitar tornar-se criador 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, OLIVEIRA, 2020), com vistas a maior aproximação aos actantes, rastrear seus funcionamentos e a formação de redes, neste caso, em relação ao gênero e a sexualidade manifestadas nos avatares do jogo IMVU.

Em articulação à Teoria Ator-Rede (LATOUR, 2012), essa etnografia se afasta do campo interpretativo, descrevendo as conexões entre os actantes, humanos ou não, na medida em que e como acontecem, no próprio fluxo de suas associações. Actantes constituem e são, eles próprios, a rede, e, tendo como objetivo o rastreamento desta, é essencial uma escrita que narre ou descreva a constante atuação feita pelo ator-rede (SEGATA; RIFIOTIS, 2016).

Utilizou-se como recurso a observação participante para além da plataforma do jogo, vez que os jogadores 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 dos jogadores-actantes. Dentre esses, doze são aqui representados através de imagens dos seus avatares nas salas, e três de avatares no Instagram, dos quais sete mantêm expressões binárias masculinas e sete femininas, e um não binário.

Como proposta de análise, adotamos o método da Teoria Ator-Rede (LATOUR, 2012), em um processo que privilegiou diálogos, marcas e conexões entre os diversos atores. Para isso, considerou-se o estudo das interações dinâmicas e diálogos entre atores a fim de compreender a construção das redes; explicitando as marcas deixadas por esses atores, 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 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 microprotéticas 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.

Embora diferentes, 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 o avatar e os demais actantes envolvidos (LATOURE, 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



Fonte: 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, minissaias, 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

Fonte: 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 *scalers* 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*



Fonte: 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.

Quadro 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	Kids		x	x	
4	Vampiro/Vampira		x	x	
5	Swag ou Dope	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

Fonte: Elaborada pela autora.

Shaw (2014 *apud* GOURLART *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 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 Ator-Rede, enfatiza-se o princípio de simetria proposto por Latour (2012, 2013), no qual todos actantes, humanos e não humanos, têm capacidade de agir sobre os acontecimentos. Entende-se, por exemplo, 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 Ator-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 diversos atores, incluindo os jogadores, *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 dos 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 jogadores 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 dos pesquisadores, 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.



www.revistafenix.pro.br

REFERÊNCIAS

ABATH, Daniel. **Seriam os Avatares, Ciborgues (?)**: Considerando as Representações Identitárias de Gênero nos games. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 17., 2015, Natal. *Anais [...]*. Natal: Intercom, 2015, v. 4, n. 7. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-2412-1.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2023.

ARCOVERDE, Maíra. Moda: tecendo outras possibilidades na construção das identidades de gênero. **Revista Periódicus**, Salvador, v. 1, n. 2, p. 263-276, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.9771/peri.v1i2.12894>. Acesso em: 18 set. 2023.

BEZERRA, Amilcar, RIBAS José Augusto. **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, 2014, [Caxias do Sul, RS].

BRISTOT, Paula Casagrande. **Análise da representatividade das personagens femininas em jogos digitais sob a perspectiva da narrativa**. 2021. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Informação e Comunicação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/226799>. Acesso em: 29 ago. 2023.

CACIOLI, Jon-Paul; MUSSAP, Alexander Julien. Avatar body dimensions and men's body image. **Body Image**, Amsterdã, v. 11, n. 2, p. 146-155, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2013.11.005>. Acesso em: 7 set. 2023.

CAMPOS, Daniele; SILVA, Andressa Melina Becker. Representações da identidade corporal em jogos eletrônicos por adolescentes e adultos jovens. **Revista de Psicologia**, Fortaleza, v. 12, n. 2, p. 43-55, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/60782>. Acesso em: 29 ago. 2023.

COLEN, Edvaldo Melo; MELO, Maria de Fátima Aranha de Queiroz. Os avatares como mediadores no jogo de papéis. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, São João del-Rei, v. 5, n. 1, p. 17-29, 2010. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-617543>. Acesso em: 22 jul. 2023.

CORDEIRO, Marcos Augusto da Silva. **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, 2022, [Sorocaba, SP]. Disponível em: <https://epecom.uniso.br/wp-content/uploads/2023/01/Marcus-Augusto-da-Silva-Cordeiro.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2023.

Deslandes, S., & Coutinho, T. (2020). Pesquisa social em ambientes digitais em tempos de COVID-19: notas teórico-metodológicas. *Cadernos de Saúde Pública*, 36, e00223120. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0102-311X00223120>. Acesso em 22 ago. 2024.

DRAGER, Christian Reinicke. **A colonialidade na indústria do videogame: uma análise sobre as representações, narrativas e valores hegemônicos nos jogos digitais**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Relações Internacionais) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/232108>. Acesso em: 29 ago. 2023.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I: A vontade de saber**. Tradução: Maria Theresa da Costa Albuquerque, J. A. Guilhaon Albuquerque. Rio de Janeiro, Edições Graal, 1988.

GARCÍA-ESTÉVEZ, Noélia. El sector del lujo conquista el metaverso. Un análisis sobre la incursión de las marcas de lujo en el mundo virtual. *Iz: López D.M. (coord.). Convergencia mediática: nuevos escenarios, nuevas perspectivas*. Madrid: Dykinson, 2023, p. 34-53.

GOMES, Laura Graziela. Avatares: o maravilhoso e o estranho no second life. **Estudos Históricos** (Rio de Janeiro), 33, 173-195, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S217814942020000100010>. Acesso em: 20 jul. 2023.

GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique Caetano; HENNIGEN, Inês. 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, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.9771/peri.v1i6.20562>. Acesso em: 22 jul. 2023.

HARAWAY, Donna. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Cadernos Pagu**, Campinas (SP), n. 5, p. 7-41, 1995. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/1773/1828>. Acesso em: 30 ago. 2023.

IMVU. 2023. “We Can’t hide our purride!”. Instagram. [S.l.]: IMVU, ca. 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Ct9te4Bvxj7>. Acesso em: 10 set. 2023.

IMVU. Criar conta: Passo 1 de 4: Selecione o sexo. [S.l.]: IMVU, ca. 2023. Disponível em: <https://pt.secure.imvu.com/welcome/ftux/gender/>. Acesso em: 25 ago. 2023.

IMVU. Sobre nós. Disponível em: <https://about.imvu.com/>. [S.l.]: IMVU, ca. 2023. Acesso em: 25 ago. 2023.

JESUS, Jaqueline Gomes de. **Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos**. 2. ed. Brasília: EDA; FBN, 2012.

LANZ, Leticia. (Geraldo Eustáquio de Souza). **O corpo da roupa: a pessoa transgênera entre a transgressão e a conformidade com as normas de gênero**. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/36800>. Acesso em: 22 ago. 2024.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2013.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o Social: uma introdução à Teoria do Ator-Rede**. Bauru: EDUSC; Salvador: EDUFBA, 2012.

LEITÃO, Débora Krischke; GOMES, Laura Graziela. Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. **Revista Cronos**, Natal, v. 12, n. 2, p. 23-38, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/3159>. Acesso em: 18 ago. 2023.

LEITÃO, Débora Krischke; GOMES, Laura Graziela. Gênero, sexualidade e experimentação de si em plataformas digitais on-line. **Civitas-Revista de Ciências Sociais**, v. 18, p. 171-186. 2018. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucre.br/ojs/index.php/civitas/article/view/28444>. Acesso em: 6 ago. 2023.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**. Petrópolis: Vozes, 1997.

MANICA, Daniela Tonelli; RAMIREZ-GÁLVEZ, Martha. Tecnociência, corpos, gênero e sexualidade. **Mediações-Revista de Ciências Sociais**, Londrina, v. 20, n. 1, p. 11-47, 2015. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/mediacoes/article/view/23251>. Acesso em: 18 ago. 2023.

MONTECILLO, Janice. **Baddies & Bodies: Remembering and Dismembering IMVU**. 2021. Thesis (Bachelor of Arts) - University of California, Los Angeles, 2021. Disponível em: <https://escholarship.org/uc/item/3rk2t7xr>. Acesso em: 18 ago. 2023.

NEVES, André Luiz Machado das; FERREIRA, Breno de Oliveira. Narrativas entre ciência e política no ativismo da cloroquina. **Psicologia & Sociedade**, v. 32, p. e020006, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1807-0310/2020v32240338>. Acesso em: 27 ago. 2024.

NIC PONTO BR. NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR. Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: pesquisa TIC Domicílios 2022. São Paulo: Cgi.br, 2023. Disponível em: <https://cetic.br/pt/arquivos/domicilios/2022/individuos/>. Acesso em: 24 maio 2023.

OLIVEIRA, Gustavo Borges de. Diálogos, marcas e conexões: o método em Teoria Ator-Rede. **IGT na Rede**, v. 13, n. 25, p. 186-202, 2016. Disponível em: <https://pepsic.bvsalud.org/pdf/igt/v13n25/v13n25a2.pdf>. Acesso em: 18 ago. 2024.

PHELPS, Nicole. The Metaverse's First Runway Show is Here – Watch Colina Strada, Bruce Glen, My Mum Made It, and Mowalola's IMVU Debut. **Vogue**, London, 27 maio 2021. Disponível em: <https://www.vogue.com/article/imvu-virtual-fashion-show-announcement>. Acesso em: 29 ago. 2023.

PRECIADO, Beatriz. La invención del género, o el tecnocordero que devora a los lobos. **Conversaciones Feministas, Biopolítica**, p. 15-38. Buenos Aires: Ají de pollo, 2009. Disponível em: 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. Acesso em: 20 ago. 2024.

ROBERTO, Cristina. **O pop não poupa ninguém: moda, música e consumo**. 2017. Dissertação (Mestrado em Textil e Moda) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. DOI:10.11606/D.100.2018.tde-24102017-185403. Acesso em: 7 set. 2023.

RODRIGUES, Letícia; MERKLE, Luiz Ernesto. Tecnologias de gênero na customização de personagens em jogos digitais. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL FAZENDO GÊNERO 11; CONGRESSO MUNDO DE MULHERES, 13., 2017, Florianópolis. *Anais eletrônicos* [...]. Florianópolis: Mundo de Mulheres, 2017. Disponível em: https://www.en.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499460480_ARQUIVO_Texto_completo_MM_FG.pdf. Acesso em: 18 ago. 2024.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. A relação público/privada na juventude mediada pelas plataformas de redes sociais digitais. **Cadernos Metrópole**, v. 24, n. 55, p. 871-890, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2236-9996.2022-5501>. Acesso em: 27 ago. 2024.

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

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação & Realidade**, v. 20, n.2, p. 71-99, 1995. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71721>. Acesso em: 18 ago. 2023.

SEGATA, Jean; RIFIOTIS, Theophilos. (org.). **Políticas etnográficas no campo da cibercultura**. Brasília: ABA, 2016.

SENA, Taísa Vieira. Moda na era digital: explorando as tendências do metaverso, NFTs e sustentabilidade. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, Florianópolis, v. 7, n. 2, p. 1-26, 2023. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/23530>. Acesso em: 29 ago. 2023.

SEPPI, Isaura da Cunha; CARDOSO, Vitor Cardoso. O Avatar, mediador de realidades. **Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística**, São Paulo, v. 4, n. 3, 2014. Disponível em: https://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/wp-content/uploads/2014/11/72_IC_artigo.pdf. Acesso em: 22 jul. 2023.

SHAW, Adrienne. Putting the gay in games: Cultural production and GLBT content in video games. **Games and Culture**, California, v. 4, n. 3, p. 228-253, 2009. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412009339729#tab-contributors>. Acesso em: 7 set. 2023.

SILVA, Renata Cristina. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. **Contemporânea**, Salvador, v. 8, n. 2, p. 120-131, 2010. Disponível em: http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_15/contemporanea_n15_10_Silva.pdf. Acesso em: 18 ago. 2023.

WHITEHOUSE, Kayson; HITCHENS, Michael; MATTHEWS, Nicole. Trans* and gender diverse players: Avatars and gender-alignment. **Entertainment Computing**, Australia, v. 47, 100584, 2023. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952123000393>. Acesso em: 18 ago. 2023.

YAKA. Os Tipos de Estilos do IMVU [Vídeo]. YouTube. 2020. [S.L.]: IMVU, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YBIstBQEIQU&t=62s>. Acesso em: 22 ago. 2023.

Recebido em: 24/01/2024
Parecer dado em: 06/04/2024