

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO**

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**MAYARA ARAUJO CAETANO**

**PERFORMANCES DE GÊNERO NAS RELAÇÕES ENTRE  
JOGADORES E AVATARES:  
DINÂMICAS COM O GAME RUST**

**PORTO ALEGRE**

**2017**

Mayara Araujo Caetano

PERFORMANCES DE GÊNERO NAS RELAÇÕES ENTRE  
JOGADORES E AVATARES:  
Dinâmicas com o game Rust

Dissertação apresentada como requisito parcial  
para obtenção do título de Mestre em  
Comunicação e Informação, pelo Programa de  
Pós-Graduação em Comunicação e Informação  
da Universidade Federal do Rio Grande do  
Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Suely Dadalti Fragoso

Porto Alegre

2017

### CIP - Catalogação na Publicação

Araujo Caetano, Mayara  
Performances de Gênero nas Relações entre  
Jogadores e Avatares: Dinâmicas com O Game Rust /  
Mayara Araujo Caetano. -- 2017.  
210 f.

Orientadora: Suely Dadalti Fragoso .

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do  
Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e  
Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e  
Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2017.

1. videogames. 2. jogos eletrônicos. 3. avatares.  
4. gênero. 5. sexualidade. I. Dadalti Fragoso ,  
Suely , orient. II. Título.

Mayara Araujo Caetano

PERFORMANCES DE GÊNERO NAS RELAÇÕES ENTRE

JOGADORES E AVATARES:

Dinâmicas com o game Rust

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Informação, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Aprovado em 04 de maio de 2017

BANCA EXAMINADORA

---

Dra. Fernanda Bittencourt – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

---

Dra. Nísia Martins do Rosário – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

---

Dr. Ronaldo César Henn – Universidade do Vale dos Sinos

---

Dr. Alex Teixeira Primo - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Ao meu avô Antônio

## AGRADECIMENTOS

Ao longo do período do mestrado me peguei pensando diversas vezes sobre o que escreveria nos agradecimentos da dissertação. Tive boas ideias, não registrei nenhuma, e agora me faltam palavras para expressar tantos acontecimentos. Me permito ser um tanto informal, para as expectativas de um trabalho como esse, porque essas serão, provavelmente, as únicas páginas que poderei desligar meu “avatar científico”. Então, seguem minhas palavras de gratidão por algumas das pessoas que foram mais impactantes nesse percurso.

Os meus trabalhos sempre são dedicados a alguém da minha família. O primeiro foi em memória da minha avó Mair e essa é para o meu avô Antônio, que está vivo e vez ou outra rouco. Minhas tias e minha mãe, não são menos importantes, mas sem dúvida causadoras das maiores reviravoltas. Ao meu irmão que falaria mais comigo se eu estivesse em League of Legends, certamente. E meus gatos – quanta saudade. =^.^=

Não estaria escrevendo nada disso caso minha orientadora Suely não tivesse visto alguma coisa no projeto que enviei para seleção. O sim que ela me ofereceu foi responsável por uma grande mudança na minha vida. Ela apostou que eu saberia, ou encontraria meus próprios caminhos, e essa autonomia é uma aposta bem ousada e de bastante confiança.

Em pouco tempo, em outra cidade, fui adotada em poucos meses, por uma família gaúcha tchê. O acolhimento de Heloísa, Miguel e Waleska tornaram minha ambientação mais tranquila. E, claro, não menos agradecida ao amor de Lucas por tudo que compartilhamos.

Um pouco relutante, mas muito angustiada acabei dando mais uma chance ao autocuidado psicoemocional. E se consegui passar por tormentas, modificar posturas e estar mais próxima do “real” foi resultado da parceria com Tatiana.

O quê falar então das ‘mulheronas da porra’ que conheci na pós-graduação? Luiza, Mari, Ludmila e Laura problematizando tudo que a linha de tecnologia poderia oferecer. Grandes companheiras de chás com bolinhos, das festas com drinks (que não bebi), do karaokê e das tretas acadêmicas. Anelise e Camila se incluíam nesse grupo de poderosas acadêmicas.

Apesar do destaque as gurias ali em cima, expressei também minha gratidão a outros colegas da pós-graduação que me acompanharam em disciplinas, intervalos, trabalhos, e sobretudo, Anelise de C., Luís e Marcio, por terem sugerido pessoas para os experimentos dessa pesquisa. Os colegas do LAD pelas reuniões sempre tão divertidas, pela generosidade em acolher ideias, pela parceria nos projetos e trabalhos, assim como nos momentos de ajuda

- aqueles “estava lendo uma coisa e lembrei de ti” – que podem ser determinantes para dar prosseguimento aos nossos trabalhos.

Ao PPGCOM da UFRGS também sou grata aos docentes e funcionários por serem tão persistentes nas adversidades que se desenrolaram nesses anos de convívio. Em particular agradeço a Luciana e a Nísia. A Luciana me acolheu no período do estágio docência e proporcionado a experiência de acompanhar em um semestre, da elaboração à aplicação, de projetos singulares e bem-sucedidos dos alunos. E a Nísia por ter sido uma coordenadora receptiva, paciente e determinada, dando suporte a ideias e a reivindicações por um ambiente de trocas e flexibilidade.

Sem a colaboração dos participantes essa pesquisa não teria uma conclusão. Em um período muito curto de tempo encontrei pessoas que puderam compartilhar comigo suas perspectivas sobre questões tão delicadas como gênero e sexualidade. Além de se envolverem nas sessões de gameplay. Por terem dedicado parte do tempo, visões de mundo e particularidades essa pesquisa cresceu e renderá muitas discussões.

Os membros da banca de defesa, Fernanda, Nísia e Ronaldo pela disponibilidade em ler o trabalho e compartilhar suas impressões, somadas a experiência e dedicação à pesquisa. Guardarei as ponderações como condutores de novos questionamentos.

À Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo fomento à pesquisa desde o início do mestrado, que viabilizaram a minha dedicação ao estudo.

## RESUMO

Essa dissertação traz como problema de pesquisa o modo como jogadores de jogos eletrônicos constroem sentidos sobre gênero e sexualidade através dos avatares. Para atender esse questionamento, partimos para uma abordagem teórico-empírica. Os eixos teóricos se concentram nas discussões sobre as diferenças entre os termos mais utilizados para denominar as imagens controladas pelos jogadores, ou seja, entre avatares e personagens, de acordo com os estudos de jogos. E os empréstimos teóricos dos estudos de gênero e sexualidade desenvolvidos em outras áreas, que são aplicados aos jogos eletrônicos. Para o desenvolvimento empírico do trabalho temos experimentos que combinam as técnicas de sessões de gameplay, dinâmica de imagens e entrevistas semiestruturadas. Além da auto-observação da pesquisadora. Para esses experimentos foi escolhido como objeto empírico o jogo massivo online de sobrevivência Rust (Facepunch Studios) disponível para PCs pela Steam.

Os experimentos foram realizados com 9 participantes distribuídos em dois grupos: avatar-jogador com gênero correspondente e avatar-jogador com gênero não correspondente. O gênero era a variável de controle da pesquisa em Rust e os participantes foram distribuídos aleatoriamente nos grupos. Foram criadas duas contas no jogo, sendo uma com gênero feminino e outra com masculino.

Os resultados dessa pesquisa indicam a predominância da heteronormatividade na construção e na percepção de gênero e sexualidade dos participantes nos jogos eletrônicos. Os participantes que se identificam com o gênero masculino são mais restritos a identificar-se com imagens de gênero correspondente, enquanto as participantes mulheres são mais disponíveis para controlar imagens de gênero distinto. Ambos os grupos demonstraram incômodo com a nudez do corpo dos avatares que controlaram em Rust. A possibilidade de seus avatares serem vistos nus por outros jogadores foi um dos motivos de desconforto mencionados, principalmente quando os avatares eram masculinos.

Embora já o tivessem feito, os participantes não estavam conscientes de ter praticado *gender swap* (ou *cross gender play*) em jogos eletrônicos. A representação da sexualidade presente nos jogos eletrônicos foi considerada pouco inclusiva e algumas estratégias para melhor representá-la foram sugeridas pelos participantes.

**Palavras-chave:** videogames; jogos eletrônicos; avatares; gênero; sexualidade.



## ABSTRACT

This dissertation questions the construction of gender and sexuality by players through their avatars in electronic games. The research was based on a theoretical-empirical framework. The first theoretical axe focused on the differences between the terms most commonly used to describe the images controlled by the players, especially avatars and characters, as presented in the games studies' literature. A second theoretical line approached gender studies and sexuality in game studies as well as in other disciplines.

The empirical research was composed by experiments combining self-observation, observation of gameplay sessions, dynamics of images and semistructured interviews. These experiments were based on the massive online survival game Rust (Facepunch Studios). Nine volunteers were distributed in two groups: avatar-player with corresponding gender (female-female or male-male) and avatar-player with non-corresponding gender (female-male and male-female). Thus, gender was the control variable and the participants were randomly assigned to the first or second group.

The results suggest that heteronormativity is predominant in the construction and perception of gender and sexuality of videogame players. Participants who identified as male were more restricted to images that correspond to this identification, while female participants were more less resistant to control images with a different gender. Both groups showed discomfort with their avatar's naked body in Rust. The possibility of being seen naked by other players was one of the reasons for discomfort, especially when the avatars were male.

Participants had practiced gender swap (or cross gender play) in electronic games, but were not aware of having done it. The representation of the sexuality in electronic games was not considered inclusive and some strategies to better represent it were suggested by the participants.

**Key-words:** videogames; games; avatars; gender; sexuality.

## LISTA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1: Contas criadas para pesquisa.....	100
Diagrama 2: Construção da Amostragem Intencional.....	103

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Foto de Classificado Original.....	19
Figura 2: : Algumas Personagens do Jogo Catherine .....	24
Figura 3: Evolução na representação visual da personagem Lara Croft.....	59
Figura 4: Cópia do diagrama “Game Multiplayer Online”.....	94
Figura 5: : Convite para participação na pesquisa no grupo Fabico no Facebook .....	102
Figura 6: Representação da sala onde foram realizados os experimentos. ....	106
Figura 7: Greta .....	156
Figura 8: Peashooter .....	157
Figura 9: Ser Argonian.....	158
Figura 10: Trangêneros em GTAV .....	159
Figura 11: Ser Boethiah .....	160
Figura 12: Audrey .....	161
Figura 13: Crassius .....	162
Figura 14: Personagens de Runaways.....	163
Figura 15: Peter Dreyfuss .....	164
Figura 16: Sackboy .....	165
Figura 17: Zombie.....	165
Figura 18: Modelagem para Avatar Feminino.....	193
Figura 19: Gráfico de vendas de Rust após atualização de Gênero.....	195
Figura 20: Exemplo de tela inicial do jogo com o censor de nudez .....	201
Figura 21: Visão inicial dos jogadores em Rust .....	202
Figura 22: : Inventário para construção de objetos.....	203
Figura 23: Imagem das mãos do avatar .....	204
Figura 24: Avatar de Rust controlado na auto observação .....	205
Figura 25: Avatar com gorro de Natal .....	206
Figura 26: Avatar em Intoxicated Brazil Battle.....	207

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Informações sobre os participantes e o grupo de avatares do jogo.....	118
Tabela 2: Informações sobre as contas dos participantes .....	210

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO BRASIL NO MERCADO DE CONSUMO DE JOGOS ELETRÔNICO .....	16
1.2 VOCÊ É GAMER? .....	18
1.3 JUSTIFICATIVA .....	22
1.4 CONSTRUÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA .....	25
<b>2 AVATARES E PERSONAGENS.....</b>	<b>28</b>
2.1 AVATARES: DA FILOSOFIA HINDU À REENCARNAÇÃO VIRTUAL.....	29
2.2 PERSONAGENS: DIFERENTES FORMATOS, PRESSUPOSTOS SIMILARES .....	36
2.3 AVATARES-PERSONAGENS: CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	43
<b>3 GÊNERO E SEXUALIDADE .....</b>	<b>44</b>
3.1 CONTRIBUIÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADE .....	46
3.2 GÊNERO E SEXUALIDADE NOS JOGOS ELETRÔNICOS .....	53
3.3 GÊNERO SEXUALIDADE E JOGOS ELETRÔNICOS: CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	80
<b>4 METODOLOGIA.....</b>	<b>82</b>
4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS PARA ESTUDOS DE JOGOS .....	82
4.2 RECURSOS QUALITATIVOS PARA PESQUISAS EM JOGOS .....	83
4.3 SITUAÇÕES CONTROLADAS EM EXPERIMENTOS COM JOGOS ELETRÔNICOS .....	93
4.4 DESENHO METODOLÓGICO DA PESQUISA.....	96
<b>5 PERFIL DOS PARTICIPANTES DA PESQUISA .....</b>	<b>107</b>
5.1 PARTICIPANTE HM0.....	108
5.2 PARTICIPANTE HM1 .....	108
5.3 PARTICIPANTE HM2.....	109
5.4 PARTICIPANTE HH1 .....	111
5.5 PARTICIPANTE HH2 .....	111
5.6 PARTICIPANTE MM1 .....	112
5.7 PARTICIPANTE MM2 .....	114
5.8 PARTICIPANTE MH1.....	115
5.9 PARTICIPANTE MH2.....	117
5.10 DISTRIBUIÇÃO DOS AVATARES DOS EXPERIMENTOS PELOS PARTICIPANTES.....	118

<b>6 COMO É SOBREVIVER EM RUST? .....</b>	<b>120</b>
6.1 AUTO AVALIAÇÃO NA EXPERIÊNCIA DE GAMEPLAY COM RUST .....	120
6.2 AS DIFICULDADES E AS FACILIDADES ENCONTRADOS NO AMBIENTE FICCIONAL .....	122
6.3 DISPONIBILIDADE DE RECURSOS NO AMBIENTE FICCIONAL .....	126
6.4 USOS DE SISTEMAS DE CHAT E POSSIBILIDADES DE INTERAÇÃO COM OUTROS JOGADORES .....	128
6.5 INTERAÇÃO COM ANIMAIS DO AMBIENTE.....	132
6.6 PERCEPÇÕES SOBRE A INTERFACE GRÁFICA EM RUST .....	134
6.7 CONSIDERAÇÕES SOBRE A TRILHA E OS EFEITOS SONOROS DE RUST .....	136
6.8 CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE SOBREVIVÊNCIA EM RUST .....	139
<b>7 AVATARES E PERSONAGENS PÓS RUST .....</b>	<b>141</b>
7.1 IMAGENS CONTROLADAS POR JOGADORES .....	141
7.2 EXPERIÊNCIAS DOS PARTICIPANTES COM IMAGENS CONTROLADAS EM JOGOS ELETRÔNICOS.....	143
7.3 PERCEPÇÕES DOS PARTICIPANTES SOBRE AVATARES DE RUST .....	145
7.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	149
<b>8 GÊNERO E SEXUALIDADE APÓS RUST .....</b>	<b>152</b>
8.1 INTERAÇÕES E RELAÇÕES AFETADAS POR GÊNERO E SEXUALIDADE EM RUST .....	153
8.2 DINÂMICA DE IMAGENS: UMA LEITURA MAIS ABRANGENTE SOBRE GÊNERO E SEXUALIDADE EM JOGOS ELETRÔNICOS.....	156
8.3 RELEVÂNCIA DA CORRESPONDÊNCIA DE GÊNERO JOGADOR E AVATAR/PERSONAGEM.....	167
8.4 JOGAR COM AVATARES E PERSONAGENS COM GÊNERO NÃO CORRESPONDENTE.....	169
8.5. POR QUE JOGADORES FAZEM OU ESCOLHEM AVATARES E PERSONAGENS COM GÊNERO NÃO CORRESPONDENTE? .....	170
8.6 ORIENTAÇÃO SEXUAL E PADRÃO DE REPRESENTAÇÃO EM JOGOS ELETRÔNICOS .....	172
8.7 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	175
<b>9 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>178</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>182</b>
<b>APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO .....</b>	<b>190</b>

<b>APÊNDICE B - RUST.....</b>	<b>192</b>
<b>APÊNDICE C - ROTEIRO DE ENTREVISTA.....</b>	<b>197</b>
<b>APÊNDICE D - AUTO-OBSERVAÇÃO EM RUST .....</b>	<b>199</b>
<b>APÊNDICE E - DURAÇÃO DOS EXPERIMENTOS POR PARTICIPANTE.....</b>	<b>210</b>

## 1 INTRODUÇÃO

*Homo Ludens*, de Johan Huizinga (2012) é provavelmente o texto mais conhecido e mais citado entre os estudiosos dos jogos. Naquela obra, o autor discute os sentidos e a importância cultural que os jogos possuem para os humanos. Para ele, além da racionalidade e da capacidade para transformar os materiais, os humanos possuem qualidades lúdicas: essa é a ideia básica da caracterização dos humanos com a expressão *homo ludens*. Por seu caráter inaugural, a perspectiva do autor é bastante ampla, no entanto, ela é o ponto de partida para assinalar que as relações culturais ocorrem nas dinâmicas de jogo pelos jogadores.

Os jogos que abordaremos nesse trabalho fazem parte do período histórico, comercial e tecnológico eletrônico, que passam a estar presentes a partir da década de 1970. Esses jogos são sistemas complexos de interação com pessoas, sendo a interatividade um distintivo dos jogos eletrônicos com outras formas de consumo e de entretenimento (FRAGOSO, 2015). Além disso, observa-se nessa mídia uma acelerada renovação de práticas de desenvolvimento, de formatos de comercialização, de hábitos de consumo e de tecnologias, por exemplo.

Logo que os jogos eletrônicos despontaram como produto midiático, pesquisas começam a ser desenvolvidas em diferentes campos de conhecimento. Bragge e Storgårds (2007) realizaram um levantamento de trabalhos relacionados aos estudos de jogos eletrônicos, utilizando ferramentas da biblioteconomia, a partir da base de dados ISI *Web of Science*, abrangendo os anos de 1986 até 2006. Os autores encontraram como resultado o aumento quantitativo de trabalhos sobre jogos eletrônicos no ano de 2003, com crescimento constante desde então.

A fim de recuperar dados sobre as pesquisas realizadas no Brasil com jogos eletrônicos, Fragoso et al. (2015) realizaram um levantamento com os trabalhos produzidos nos eventos acadêmicos da Compós, da Intercom, da Abciber e das teses e dissertações disponíveis da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (Ibict). Os dados levantados apontaram que a área da Comunicação é receptiva aos trabalhos sobre jogos eletrônicos. Em Perani (2014) encontramos uma análise qualitativa da apropriação dos jogos eletrônicos nos trabalhos publicados no Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura da Compós.

A pesquisa proposta nesta dissertação pretende desenvolver o conhecimento sobre jogos eletrônicos relacionando-se com as questões de gênero e sexualidade. Nos jogos eletrônicos, o foco se detém nas representações visuais controladas por jogadores, que na literatura acadêmica recebem os nomes "personagens" ou "avatares". As questões de gênero e



sexualidade interessam-nos à medida que aquelas representações visuais são, em grande parte dos jogos, gendradas, assim como os jogadores que as controlam.

Para construir a fundamentação teórica, foram consultados o Portal de Periódicos da Capes, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (Ibict), a Biblioteca Digital da DiGRA (*Digital Game Research Association*), os anais dos eventos da área da Comunicação (Compós, Intercom e ABCiber), do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), os sites Academia.edu<sup>1</sup> e ResearchGate<sup>2</sup>, além de livros impressos e materiais indicados pela orientadora ou recomendados nas disciplinas cursadas. Para as buscas, foram utilizados os termos jogos eletrônicos, avatar(es), personagem(ns), gênero e sexualidade, tanto em inglês, quanto em português.

## 1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO BRASIL NO MERCADO DE CONSUMO DE JOGOS ELETRÔNICO

O mercado brasileiro de jogos eletrônicos pode ser contextualizado através de duas pesquisas de mercado, uma que traz comparativos entre o Brasil e o cenário da Indústria de Jogos internacional e outra que realiza o mapeamento do perfil de consumidor nacional, nomeada Pesquisa Game Brasil de 2016. Apesar de não estarem diretamente relacionadas com a proposta de pesquisa, essas informações sugerem que, o País é receptivo aos jogos eletrônicos, portanto, a aproximação acadêmica desse cenário torna-se importante.

O Brasil está posicionado na décima segunda posição entre os 100 países que consomem jogos, segundo o instituto de pesquisa de mercado holandês Newzoo<sup>3</sup>. A elaboração do ranking leva em consideração dados demográficos de cada país, a quantidade de pessoas com acesso à Internet e a geração de renda das empresas com a venda de produtos/jogos. No caso brasileiro, existem diversos gargalos que impactam na conversão em vendas. Esses produtos possuem o acréscimo de diferentes tipos de taxas por serem importados, ocasionando um custo final incompatível com o poder de compra dos consumidores<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> <<https://www.academia.edu/>> [acesso em junho de 2016]

<sup>2</sup> <<https://www.researchgate.net/>> [acesso em julho de 2016]

<sup>3</sup> <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>> [acesso em julho de 2016]

<sup>4</sup> <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/03/cbn-no-controle-mercado-de-games-tem-queda-de-177-em-2015.html>> [acesso em julho de 2016]

De acordo com os dados gerais apresentados pela última pesquisa de âmbito nacional, chamada Pesquisa Game Brasil<sup>5</sup> e publicada no primeiro semestre de 2016, o mercado nacional é multiplataforma, ou seja, utiliza diferentes tipos de dispositivos e de plataformas para jogar, não necessariamente ao mesmo tempo. Conforme aquela pesquisa, o perfil de consumidores de jogos eletrônicos (chamado no relatório como "perfil gamer") apresenta um crescimento percentual de participantes do gênero feminino a cada ano que essa pesquisa é realizada (em 2016 chegam aos 52,6%); a participação do gênero masculino, por sua vez, sofre pequenas quedas (em 2016 chegam aos 47,4%). Entre todos os respondentes da pesquisa, o segmento etário mais representativo ficou entre 25 a 34 anos (34,8%). Algumas perguntas como estilos de jogos e dispositivos preferidos para jogar estão subdivididas por gênero a fim de oferecer aos clientes-empresários informações para possibilidades de investimento.

Embora esses dados pareçam compatíveis com a impressão assistemática, é preciso levar em conta alguns limites da metodologia utilizada. Foi utilizado um questionário estruturado quantitativo, aplicado online em todo o País durante o período de uma semana e quatro dias. A quantidade de respondentes foi de 2.848 com idades que variavam entre 14 a 84 anos, número que pode ser considerado modesto para a amplitude das afirmações sobre os *gamers* e os *games* no Brasil. Assim, é recomendável relativizar, por exemplo, a afirmação da Pesquisa Game Brasil 2016, para a qual as mulheres que jogam possuiriam preferência por jogos para smartphones.

Em artigos jornalísticos ou de opinião focados em jogos disponíveis na internet, encontramos dois termos para distinguir os hábitos de consumo dos jogadores: "casual" e "hardcore". Entende-se por jogadores "casuais" os que teriam preferência por jogos mais simples que, em geral, desempenham a atividade em dispositivos móveis e em tempos de ócio ou no intervalo de atividades. Já os jogadores "hardcore" seriam aqueles que investem em jogos mais complexos, em equipamentos e dedicam um período de sua rotina apenas para jogar. Essas diferenças foram atribuídas à segmentação de mercado, entretanto, nas palavras de Alexandre Machado (conhecido pelo pseudônimo Alê McHaddo), que é membro da diretoria da ABRAGAMES<sup>6</sup> em entrevista ao site IGN<sup>7</sup>:

---

<sup>5</sup> A pesquisa é desenvolvida pelas empresas Sioux, Blend New Research em parceria com a Escola Superior de Marketing e Propaganda (ESPM).

O acesso aos dados da pesquisa se dá por duas maneiras. A primeira mediante ao cadastro no site oferece uma versão resumida da pesquisa com 70 páginas. E a segunda através da compra do relatório completo com mais de 1.600 páginas, voltada para pessoas que estão no mercado de jogos. <<http://www.pesquisagamebrasil.com.br/-!pesquisa-2016/i7cep>> [acesso em julho de 2016]

<sup>6</sup> Segundo informações do site oficial, a Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais

"Se você parar para pensar, não há nada mais hardcore que um jogo casual - e nada mais casual que um jogo hardcore. Afinal, o que é mais hardcore? Um game que você joga no sofá e só de vez em quando tem tempo para ele, ou um jogo que te acompanha o dia inteiro, no ônibus, no banheiro e na fila do dentista?"

Essa opinião serve para exemplificar que nem sempre as segmentações correspondem aos hábitos e ao comprometimento dos jogadores com os jogos eletrônicos. Portanto, estipular categorizações sem problematizá-las pode induzir a equívocos ou julgamentos antecipados sobre os modos de interatividade com jogos eletrônicos.

## 1.2 VOCÊ É GAMER?

A denominação "gamer" é uma outra categorização presente no discurso mercadológico e que gera ruídos na sociedade em geral, quando não-jogadores falam de jogadores, por exemplo. Na Pesquisa Game Brasil de 2016 há uma questão sobre a identificação dos jogadores como "gamers" e o resultado é que "apenas 11% (do total de entrevistados) se consideram 'gamer' de verdade"<sup>8</sup>. Com essas palavras em mente, fica em aberto a pergunta: por que nem todas as pessoas que jogam se consideram "gamer"? E o que significa ser "gamer de verdade"?

Interessantes problematizações dessa denominação aparecem nos questionamentos de três artigos de opinião de autoria de Jon Peterson<sup>9</sup>, Brandon Sheffield<sup>10</sup> e Ana "Zezé"<sup>11</sup>. No primeiro artigo, o autor recupera o surgimento do termo "gamer" em grupos de jogos analógicos, sobretudo de *war game* e de *role playing game* norte-americanos, além de expor questões de representatividade de gênero nessas comunidades de jogos. De acordo com o autor, o termo "*gamer*":

[...] was effectively absent from twentieth century American vernacular until it was rescued by a new community of 'war gamers'. Initially, 'gamer' was just a

---

(ABRAGAMES) é uma entidade sem fins lucrativos com o objetivo de fortalecer a indústria nacional de desenvolvimento de jogos. <<http://www.abragames.org/objetivos-e-accedilotildees-principais.html>> [acesso em julho de 2016]

<sup>7</sup><<http://br.ign.com/big-festival/5490/news/nao-ha-nada-mais-hardcore-que-um-jogo-casual-diz-presidente>> [acesso em julho de 2016]

<sup>8</sup> Trecho extraído do relatório original por acesso gratuito, na página 17.

<sup>9</sup> <<https://medium.com/@increment/the-first-female-gamers-c784f3ff37-.rowqgmc8>> [acesso em julho de 2016]

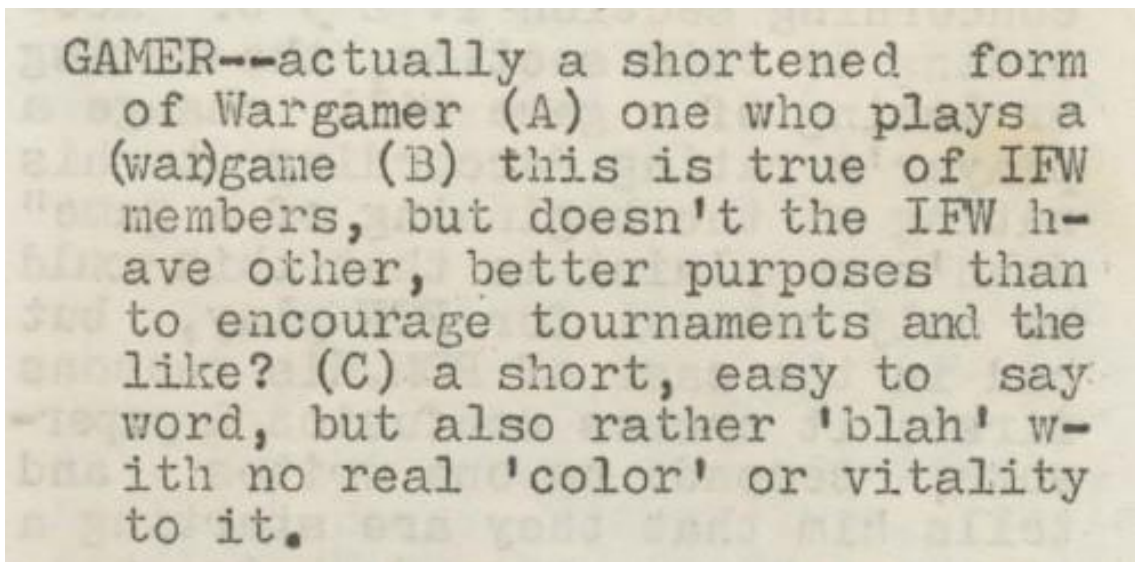
<sup>10</sup> <[http://www.gamasutra.com/view/news/192107/Opinion\\_Lets\\_retire\\_the\\_word\\_gamer.php](http://www.gamasutra.com/view/news/192107/Opinion_Lets_retire_the_word_gamer.php)> [acesso em julho de 2016]

<sup>11</sup><<https://geracaogamer.com/2016/04/30/ser-ou-nao-ser-nao-gamer-e-como-isso-nao-importa-por-anazeze-jornalista/>> [acesso em julho de 2016]

contraction of that label, but it evolved into a general name for fans of the many genres of games.<sup>12</sup>

A primeira aparição documentada para o uso do termo veio da sessão de classificados (chamada "*Opponents Wanted*") de uma revista especializada em *war games*, onde os jogadores procuravam oponentes para jogar presencialmente. (Figura 1).

Figura 1: Foto de Classificado Original



Fonte: PETERSON, 2014.

O período de articulação desses grupos mencionados por Peterson está entre as décadas de 1960 e 1970, quando havia predominância de jogadores do gênero masculino, no qual as questões de gênero apareciam esporadicamente. Segundo o autor, as poucas mulheres que tiveram envolvimento documentado com esses grupos eram esposas ou noivas de outros jogadores, portanto, acompanhavam socialmente seus parceiros nos encontros. Nas palavras de uma mulher, casada com um jogador importante na comunidade, ela aparecia no cômodo onde o jogo acontecia "*to ascertain if tea, coffee, or biscuits are required.*<sup>13</sup>" Ou seja, cabia ao gênero feminino acompanhar e cuidar de tarefas domésticas que criassem um ambiente mais agradável para os homens.

No entanto, nem todas as mulheres (na matéria, norte-americanas) compactuavam com essas circunstâncias e algumas pontualmente enviavam cartas manifestando desejo de jogar.

<sup>12</sup> "estava efetivamente ausente da linguagem Americana desde o século vinte até que foi recuperado pela nova comunidade de '*war gamers*'. Inicialmente '*gamer*' era apenas uma contração desse rótulo, mas ele evoluiu para um substantivo geral para fãs de muitos gêneros (tipos) de jogos." [Trad. livre]

<sup>13</sup> "para verificar se chá, café, ou biscoitos era necessários." [Trad. livre]

Jon Peterson conta que na terceira edição da revista *The General* uma mulher trouxe o seguinte questionamento: “*all your ‘Editors’ are boys. Why? What’s wrong with girls?*”<sup>14</sup>

Na metade da década de 1970, alguns membros da comunidade gamer começam a questionar a falta de diversidade (p.ex. de gênero). Entretanto os argumentos utilizados para justificar a prevalência masculina apontavam que a experiência militar, naquela época restrita aos homens, gerava identificação nos jogadores. Essas pessoas também pensavam que mulheres não eram competitivas, porque tinham maior interesse nas possibilidades de sociabilidade nos encontros de jogo (PETERSON, 2014).

Ao mesmo tempo que os grupos de *war game* resistiam à presença do gênero feminino, surgiu o manual de *Dungeons & Dragons* (1974), que em princípio foi considerado um desdobramento dos *war games*. Posteriormente, serviu como base para a categoria *role playing game*, sendo muito influente nos anos seguintes com o surgimento dos jogos eletrônicos, como os MMORPGs. Peterson indica que o manual original de regras do jogo adotava uma linguagem marcada pelo gênero masculino, por exemplo nos pronomes. Porém, esse estilo de jogo que promove a cooperação entre os participantes e utiliza a fantasia como fundo narrativo atraiu muitas jogadoras, sendo então insustentável a delimitação do termo “*gamer*” para o gênero masculino (PETERSON, 2014).

Para Brandon Sheffield<sup>15</sup>, o termo *gamer* “*is a marketing term used to put you in a box*”<sup>16</sup> e já está “*fully infiltrated in game developer lexicon. It’s the adjective we use for our customers, for ourselves, and even for our lifestyle*”<sup>17</sup>. A opinião do autor também está centrada no contexto norte-americano, no entanto, ele parte do período dos jogos eletrônicos para apontar as características atribuídas aos *gamers*. Para ele as mídias massivas construíram uma representação sobre *gamers* delimitada a pessoas que não fazem nada, acomodadas, dependentes financeiramente da família, grandes demais para brincar com coisas de crianças, fãs da cultura popular japonesa e “*basement-dwelling manboy*”<sup>18</sup>. Desse modo, o autor considera que o termo é reducionista e os jogadores não deveriam ser definidos pelos seus gostos.

<sup>14</sup> “todos vocês Editores são meninos. O que há de errado com garotas?” [Trad. livre]

<sup>15</sup> <[http://www.gamasutra.com/view/news/192107/Opinion\\_Lets\\_retire\\_the\\_word\\_gamer.php](http://www.gamasutra.com/view/news/192107/Opinion_Lets_retire_the_word_gamer.php)> [acesso em julho de 2016]

<sup>16</sup> “é um termo do marketing usado para colocar você em uma caixa” [Trad. livre]

<sup>17</sup> “profundamente infiltrada no léxico dos desenvolvedores de jogos. É o adjetivo que nós usamos para nossos consumidores para nós mesmos, e até para nosso estilo de vida.” [Trad. livre]

<sup>18</sup> Termo sem tradução literal. Utilizado em referência a pessoas jovens que se isolam do mundo, sendo uma postura de imaturidade.

A definição pelo gosto também aparece no artigo de opinião da brasileira Ana "Zezé". Para a autora, a definição *gamer* é parte de um processo de exclusão no qual o gosto pelo jogo e a atividade em si são menos determinantes do que a sensação de pertencimento que um grupo social pode provocar. Assim como Jon Peterson (2014), a autora faz a seguinte provocação sobre gênero: "Se fosse mulher? Só se for piada cogitar isso naquele tempo. E se fosse uma trans... bom, deixa pra lá." Nessa breve passagem, a autora, que se identifica como uma mulher transgênero, deixa implícito que jogadores transgêneros seriam mais invisibilizados dentro do contexto dos jogos do que as mulheres. Confirmando essa perspectiva, assim diz um dos comentários feitos na matéria:

"Esse post quer promover aceitação de pessoas trans em vez de falar de games ou assuntos relacionados a games. Esse tipo de matéria só mostra que há um grande interesse em sequestrar os games para promoverem agendas políticas, vide a "mulher trans" autora do post querendo grudar a pecha de "excludente" em todos os que se intitulam gamer. Respeitem o seu público, ou simplesmente ele te abandona."

A partir desses relatos é possível observar que o termo *gamer* ficou vinculado como estereótipo para homens, jovens e heterossexuais que se interessam por jogos eletrônicos (CONSALVO, 2012 E NAKAMURA, 2012). Desse modo, as pessoas que não estão dentro desses marcadores (como as mulheres) não possuem o mesmo nível de representatividade dentro do contexto dos jogos eletrônicos, por exemplo nos direcionamentos de marketing ou mesmo no protagonismo de jogos. Em busca de problematizar esses limites, algumas pessoas se articularam para produzir conteúdos pela Internet e projetos que fossem mais inclusivos para todos os jogadores.

Das iniciativas desenvolvidas, uma se destacou particularmente, chamando atenção dos jogadores, da imprensa e de Instituições: a série de vídeos "*Tropes vs Women*" do canal de YouTube *Feminist Frequency*. Anitta Sarkeesian, sua criadora, é uma crítica de conteúdos de entretenimento com viés feminista. Em 2012 ela propôs a produção da série "*Tropes vs Women*" sobre a representatividade do gênero feminino nos jogos eletrônicos. Para viabilizar a produção, foi iniciada uma campanha de arrecadação virtual que obteve rápido número de apoiadores. Entretanto, o conteúdo da discussão (gênero feminino em jogos) desagradou alguns jogadores, muitos dos quais atendiam às características de uma identidade "gamer" anteriormente descritas. Eles se sentiam incomodados com a atenção dada ao questionamento de gênero, que era visto por eles como algo sem importância.<sup>19</sup> A visibilidade alcançada pelo

<sup>19</sup><<http://www.polygon.com/2014/9/17/6225835/fbi-investigating-anita-sarkeesian-threats>>[acesso em julho de 2016]

projeto foi acompanhada por uma escalada de assédios direcionados à idealizadora, assim como àqueles que apoiavam sua iniciativa. Os acontecimentos apontaram que haviam vários pontos de tensionamento, como o gênero, dentro da Indústria dos jogos e dos grupos de jogadores.<sup>20</sup>

Em 2014 surge um novo acontecimento que traria o gênero para as discussões sobre jogos. Esse episódio foi nomeado como *Gamergate* em referência ao caso norte-americano *Watergate*, escândalo político de corrupção que culminou com a renúncia do presidente norte-americano Richard Nixon. Nesse episódio, o ex-namorado de uma desenvolvedora independente de jogos eletrônicos publicou em fóruns na Internet que ela só havia conseguido uma boa avaliação (*review*) de um site especializado em jogos porque tinha relações sexuais com o escritor da matéria.<sup>21</sup>

O posicionamento das pessoas que se depararam com o relato não foi em represália ao jornalista por ter rompido uma barreira ética de trabalho, mas sobre a desenvolvedora que teria subornado (sexualmente) o jornalista em troca de uma boa avaliação. Embora esta pesquisa não seja sobre assédio a mulheres desenvolvedoras de games ou jogadoras, esses exemplos contextualizam a relevância das questões de gênero no universo dos jogos eletrônicos.

### 1.3 JUSTIFICATIVA

Anteriormente, foram apresentados dois acontecimentos dos últimos quatro anos que envolveram gênero e jogos eletrônicos de modo bastante marcante: o projeto audiovisual *Tropes vs Women* e o *Gamergate*. Embora indiquem a pertinência de pesquisar gênero e sexualidade nos jogos eletrônicos, acredito<sup>22</sup> que não são indícios suficientes para justificar

---

<<http://www.polygon.com/2014/8/27/6075679/sarkeesian-driven-out-of-home-by-online-abuse-and-death-threats>> [acesso em julho de 2016]

<sup>20</sup> <<http://www.polygon.com/2015/1/27/7923521/anita-sarkeesian-shares-the-graphic-violent-threats-that-fill-her>> [acesso em julho de 2016]

<<http://www.polygon.com/e3-2015/2015/6/18/8806411/anti-feminist-frequency-pamphlets-appear-on-poles-around-e3-convention>> [acesso em julho de 2016]

<sup>21</sup> <<https://medium.com/message/72-hours-of-gamergate-e00513f7cf5d#.w7wijusm7>> [acesso em julho de 2016]  
<<http://kotaku.com/in-recent-days-ive-been-asked-several-times-about-a-pos-1624707346>> [acesso em julho de 2016]

<<http://www.polygon.com/2014/10/16/6987175/gamergate-new-york-times-esa>> [acesso em julho de 2016]

<<http://www.polygon.com/2014/10/17/6996601/on-gamergate-a-letter-from-the-editor>> [acesso em julho de 2016]

<sup>22</sup> Compreendo que a justificativa parte de uma motivação pessoal, portanto, usarei nessa seção a primeira pessoa.

meu interesse em desenvolver a pesquisa aqui proposta que problematiza a questão por um ponto de vista diferente.

Em 2016, realizei o Estágio Docência junto à Graduação em Comunicação Social da UFRGS e um aluno me perguntou como tinha chegado até o meu tema de pesquisa. Apesar de não fazer tanto tempo assim, custou-me um pouco para lembrar o momento no qual as questões de gênero e sexualidade ganharam importância acadêmica para mim. Ao final, acabei localizando o início do interesse no ano de 2012, quando estive em Brasília apresentando um artigo no Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames). Era o segundo ano que ia ao evento, porém o primeiro que enviava um trabalho. Nesse evento há um espaço chamado Festival de Jogos, onde grupos de desenvolvedores brasileiros de jogos, professores, pesquisadores e eventualmente empresários trocam contatos e experiências. Enquanto caminhava pelo espaço do evento, uma pessoa me entregou um panfleto com a divulgação dos resultados de uma pesquisa de mercado com jogadores. Nessa pesquisa, o quantitativo de mulheres foi um dos destaques e, em tese, o mercado estaria mais interessado nesse público.

O meu conhecimento do SBGames foi mediado por uma figura masculina, que havia me indicado que seria um local majoritariamente masculino, mas “não via motivos” para que eu não participasse. No primeiro ano que fui ao evento (2011), fiquei um pouco apreensiva pelo modo como seria recebida pelo meu gênero, mas não consegui identificar nenhuma situação na qual esse marcador tenha sido importante.

A constatação que o gênero que possuo pode interferir nas relações que estabeleço dentro de locais relacionados com jogos eletrônicos aconteceu em 2014, ano em que fui assediada duas vezes durante o SBGames. A primeira forma foi mais sutil. Um homem se aproximou do grupo de pessoas que me acompanhava, no qual havia tanto homens quanto mulheres, para falar conosco. Ele disse que tinha interesse em encontrar pessoas para trabalhar em algum projeto e por um tempo ficou conversando com o único homem do grupo. Eu disse que não tinha nenhuma pessoa para indicar e dei a conversa por resolvida. Entretanto, quando ele foi se despedir do grupo, abraçou-me e deu um beijo no meu rosto. Esse gesto não foi repetido com as outras pessoas do grupo, mesmo com as do gênero feminino. Me senti desrespeitada porque não havia dado nenhum tipo de abertura para essa interação, mas não tinha muito mais o que fazer.

A segunda forma de assédio foi através do aplicativo Whatsapp. Em um dos estandes de grupos e empresas de jogos era possível concorrer a um kit mediante o cadastro de nome e contato de celular. Eu deixei as minhas informações e horas depois recebi uma mensagem:



"Oi gata". O contato não era reconhecido por mim, era um número de celular de outro Estado e no campo de imagem tinha uma ilustração. Pensei que fosse algum dos conhecidos que fiz no evento, que eram de outros Estados, porém horas depois vi que a imagem de identificação era de um homem mais velho que havia pegado o meu contato na lista que preenchi no estande. Optei por bloquear o contato.

Esses episódios aconteceram depois da minha graduação e intensificaram meu interesse pelas questões de gênero e games. Porém, essas temáticas estavam presentes na Monografia de conclusão de curso e na pesquisa de Iniciação Científica. Esses trabalhos foram desenvolvidos em paralelo e abordavam a representação do erotismo do gênero feminino no jogo Catherine (Atlus, 2013). Nesse jogo há uma variedade de personagens que permitiu fazer considerações sobre os usos do erotismo tanto na representação visual, quanto no enredo do jogo (Figura 2).

Figura 2: Algumas Personagens do Jogo Catherine



Fonte: Atlus, 2013.

Esses meus trabalhos iniciais na pesquisa adotaram uma perspectiva que é a mais comum nas problematizações das relações entre jogos e gênero. No entanto, os meus questionamentos sobre gênero e sexualidade em jogos não se restringem ao gênero feminino. Nas minhas leituras para a Monografia e para a elaboração do projeto de ingresso no mestrado, houve incômodo ao perceber a concentração dos trabalhos sobre o gênero feminino e heterossexual. Na minha perspectiva, os problemas de gênero e de sexualidade estão além dessas categorias.

Fiquei particularmente curiosa ao ler pela Internet que havia jogadores que trocavam seu gênero ao escolherem seus avatares. Decidi que esse poderia ser um bom tema para um

projeto para o Mestrado. No entanto, a informação que eu tinha não era científica e não sabia se esse era de fato algo relevante para pesquisar, ou em que sentidos estaria melhor problematizado. Desse modo, realizei um pequeno experimento preliminar, elaborando um *survey* online com oito questões, sendo duas dessas sobre gênero e troca de gênero com avatares. Ambas eram abertas para os respondentes escreverem o que quisessem. Esse *survey* online foi publicado no grupo da *Campus Party* no site de rede social Facebook em fevereiro de 2014<sup>23</sup>. O *survey* ficou disponível por uma semana e atingiu 148 respondentes.

Especificamente sobre as questões de gênero e de troca de gênero por avatares, o número de respostas caiu para 125 e 78, respectivamente. Em linhas gerais, os resultados desse *survey* sugeriram que os participantes conseguem identificar a interferência do gênero e da sexualidade nas suas interações em jogos eletrônicos. Os homens relatam que percebem formas de tratamento diferenciado com o gênero feminino, ainda que nem sempre consigam pensar sobre suas próprias ações. Sobre os jogadores que trocam de gênero com avatar houve uma expressão significativa de estranhamento e até mesmo reprovação das pessoas que possuem avatares de gêneros que não correspondem à sua “realidade”. Com esses resultados preliminares, escolhi então pesquisar sobre os efeitos da troca de gênero dos avatares nos jogadores.

#### 1.4 CONSTRUÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA

A proposta de pesquisa teve início com o interesse sobre os jogadores que trocavam o gênero de seus avatares, mas conforme avançaram os conhecimentos durante o Mestrado, evoluiu até sua forma atual, em que o problema de pesquisa é: **que sentidos os jogadores, constroem sobre gênero e sexualidade através dos avatares?**

A principal hipótese da pesquisa diz respeito ao predomínio da heteronormatividade nas relações entre jogador e jogo, sendo que esta também é predominante na literatura de jogos eletrônicos e gênero.

O objetivo geral dessa pesquisa é observar **que sentidos eles constroem por intermédio dos avatares.**

Os objetivos específicos da pesquisa são:

- a) Identificar e compreender quais são os **aspectos que afetam a identificação** dos jogadores com os avatares,

---

<sup>23</sup> Nesse ano participei do evento, mas escolhi divulgar online, pois muitas pessoas se envolvem no grupo durante o evento para divulgar informações.

- b) Identificar quais seriam os **marcadores de gênero percebidos** pelos jogadores em seus avatares
- c) Compreender de que modo a designação de gênero pelo sistema do jogo afeta a **relação do jogador com o avatar**
- d) Compreender de que modo a designação de gênero pelo sistema do jogo interfere na **identificação de gênero dos jogadores**.

Para abordar essa questão, o trabalho se divide em dois momentos: teórico e empírico. O desenvolvimento teórico consiste em dois eixos: os estudos sobre jogos e os estudos sobre gêneros e sexualidade. O primeiro, se concentra particularmente na conceituação de personagens e avatares. Cada um desses termos possui um desenvolvimento teórico específico, assim como abordagens diferenciadas no contexto de pesquisa. Optou-se por utilizar o termo *avatar* para referir-se à imagem controlada pelos jogadores, porque, segundo a literatura, ela possui maior amplitude de interferência para eles.

O segundo eixo teórico trata de gênero e sexualidade. Para tratar do tema, foi necessário recuperar as discussões de campos de conhecimento que são anteriores às pesquisas sobre jogos a fim de estabelecer algumas relações conceituais entre essas pesquisas e aquelas que são realizadas sobre as mesmas temáticas com os jogos eletrônicos. Essas considerações são apresentadas em um capítulo em que há uma parte específica para as pesquisas produzidas sobre jogos eletrônicos.

O ponto de transição entre os capítulos teóricos e empíricos está na metodologia aplicada aos estudos de jogos eletrônicos, trazendo algumas relações com as práticas de pesquisa do campo da Comunicação e o desenho metodológico desenvolvido para essa pesquisa, que consiste em experimentos de gameplay (sessões com o jogo massivo online Rust) seguidas por entrevistas semiestruturadas e uma dinâmica de imagens. Detalhes sobre a escolha do objeto empírico e como ocorreu o processo de convite aos participantes encontram-se nesse capítulo.

Os capítulos empíricos trazem o perfil geral dos participantes da pesquisa, a experiência que eles tiveram com Rust e a retomada das discussões teóricas, agora entrelaçadas pelas percepções dos participantes sobre os avatares que controlaram, gênero e sexualidade, sendo todas direcionadas para os jogos eletrônicos. Para análise do material empírico foram realizadas transcrições dos áudios gravados dos participantes, e criadas categorias que orientaram a transcrição dos resultados da pesquisa e ajudaram a tornar visíveis

não só os resultados às questões já colocadas, mas também questões que surgiram nos experimentos.

Ao final teremos os apêndices com materiais complementares ao trabalho, como o termo de consentimento livre esclarecido (TCLE), o roteiro de entrevista semiestruturada aplicado na pesquisa, a repercussão na mídia sobre o jogo Rust, o relato da auto-observação, que é uma das etapas da pré-análise de pesquisa, e dados sobre o tempo de duração dos experimentos por participantes. Somado a isso, existe também um anexo digital que contém a dissertação em formato PDF, imagens do jogo de Rust e material audiovisual adicional com o qual procura-se suprir a falta de contato com o jogo eletrônico utilizado como base para pesquisa.

## 2 AVATARES E PERSONAGENS

A questão central desta pesquisa está na relação das imagens que aparecem nos mundos de jogos digitais com os jogadores. Os termos mais utilizados para tratar das imagens que os jogadores podem manipular são "avatares" e "personagens". As definições desses termos podem ser encontradas nos campos de game studies (estudos de jogos) e de game design. Cada um deles possui uma abordagem própria de referências e aplicações. Entretanto, às vezes, ambos são utilizados como sinônimos, complexificando mais ainda sua diferenciação.

Com isso em mente, para esse trabalho, foi necessário retomar algumas discussões conceituais sobre as representações dos jogadores nos universos de jogo, com base nos trabalhos de autores precedentes. Esses, muitas vezes, remetem a outras áreas do conhecimento, com as quais compartilham terminologias - por exemplo "personagem". Desse modo, para abordar o tema dessa pesquisa será preciso apresentar a elaboração teórica realizada por esses autores sobre os usos dos termos "personagens" e "avatares".

Os trabalhos revisados estão compreendidos sob as seguintes formas: artigos de periódicos científicos; artigos apresentados em eventos acadêmicos e disponíveis em *proceedings* (anais) de eventos; capítulos de livros teóricos e técnicos; e dissertações e teses de universidades brasileiras e estrangeiras. Não estão delimitados ao campo dos estudos de jogos, cujas próprias referências remetem a áreas de mais longa trajetória como os estudos literários, os estudos cinematográficos, os estudos da computação e as artes visuais.

Apesar da revisão ter utilizado como chaves de busca iniciais os termos personagem e avatar (assim como suas formas plurais), durante o próprio processo, emergiram algumas outras chaves de categorização: player/playable character (PC), character(es), personagem(ns), personificação, game character, major character (protagonist/pivotal), minor character, extra, antagonist, non-playable character(es), figure, controllable figure, syntetic avatar, entity, embodied agents e virtual humanoid. A maior parte dessas categorias está em língua inglesa, e costumam ser utilizadas dessa forma nos estudos de jogos digitais. Para que seus sentidos não se percam em traduções ou aproximações, opto por usar o termo original no decorrer do texto.

As principais correntes de desenvolvimento teórico sobre as imagens que representam e são controladas por jogadores concentram-se nos avatares e nos personagens. Portanto, será possível apresentar, nos tópicos seguintes, o modo como diferentes autores definem esses termos e de que forma são utilizados.

## 2.1 AVATARES: DA FILOSOFIA HINDU À REENCARNAÇÃO VIRTUAL

Ainda que muitos trabalhos acadêmicos façam referência à origem etimológica do termo "avatar", não é claro quem teria introduzido a palavra do modo como atualmente está incorporada. Segundo Mukherjee (2012), o termo avatar foi utilizado no âmbito dos jogos pela primeira vez em 1986, pelo designer de jogos Chip Morningstar, para designar a figura animada que representa o jogador, em tempo real, dos indivíduos nos mundos online.<sup>1</sup> Para Coleman (2011, p.46) o fim da percepção alegórica e de divindade que o termo avatar carrega consigo encontra-se inscrita em dois momentos culturalmente importantes que foram o advento da World Wide Web em 1991, com a separação de corpo carnal e virtual, que passou a se conectar com o ciberespaço pelos cabos de fibra óptica; e em 1994 com a popularização do termo através da obra de ficção científica *Snow Crash* (1992) de Neal Stephenson, onde o avatar estaria inserido num processo de mediação transversal e multirecional de diversas realidades conectadas pela internet. O termo foi introduzido no livro na seguinte passagem:

He is not seeing real people, of course. This is all a part of the moving illustration drawn by his computer according to specifications coming down the fiber-optic cable. The people are pieces of software called **avatars**. They are the audiovisual bodies that people use to communicate with each other in the Metaverse.<sup>2</sup> (STEPHENSON, 1992, p. 21, **grifo nosso**)

Na literatura de ficção e na literatura científica, os avatares são definidos, desde o início, como representações controláveis por humanos em ambiente digitais, massivos ou não. Assim como a divindade Vishnu veio ao mundo sob forma de vários avatares que são seres cíclicos, os avatares nos jogos possuem - salvo exceções pontuais - várias vidas, como oportunidades sistêmicas de completarem seus objetivos e a cada "reencarnação" novas relações podem ser estabelecidas emocionalmente com os jogadores.

Fragoso e Rosário (2008, p. 2) lembram que a popularização Ocidental do termo avatar inclui representações não visuais dos usuários, como o nick de identificação em chats de bate-papo, até as versões gráficas encontradas nos jogos eletrônicos. De fato, essa apropriação da terminologia foi observada para usos em contas em sites de redes sociais,

<sup>1</sup> <<https://www.fudco.com/chip/lessons.htm>>[acesso em maio de 2016]

<sup>2</sup> “Ele não está vendo pessoas reais é claro. Isso tudo é parte de uma ilustração animada desenhada por seu computador de acordo com especificações que vem através dos cabos de fibra ótica. Eles são corpos audiovisuais que as pessoas usam para comunicar-se entre si no Metaverso.” [Trad. Livre]

cadastros online, entre outras formas de identificação pessoal. (KAN, 2010 *apud* MUKHERJEE, 2012 e SMITH ET AL., 2000)

As tentativas de delimitação e diferenciação do termo avatar se estabelecem em linhas tênues, ou seja, é difícil estabelecer um consenso entre os pesquisadores. Por exemplo, para Bailenson et al. (2006) os avatares não poderiam designar as representações imagéticas estáticas, como as fotos de perfis. No entanto, a popularização do termo deu margem a essa flexibilização de seus usos como observamos nas discussões iniciadas por Coleman (2011). Ela compreende e utiliza o termo de modo mais abrangente porque se interessa pelos agenciamentos humanos, representados por avatares, nos espaços midiáticos interconectados, por exemplo pelo sistema de VoIP. (*ibidem*, 2011, p.12)

O ponto de partida da discussão sobre avatares de Bailenson et al. (2006) está nos estudos sobre "*virtual humans*", ou seja, agentes virtuais programados por computadores. Nessa área, há subdivisão dos agentes virtuais em "*embodiment agents*" e avatares. Os primeiros são modelos controlados por algoritmos; os avatares, por pessoas. Uma possibilidade de exemplo, nos jogos eletrônicos para os "*embodiment agents*" são os *Non Playable Characters* (NPCs). Eles se constituem em modelos virtuais em jogos, que ambientam (ou povoam) seus mundos, e que podem ter algumas interações com os avatares a fim de realizar tarefas menores no jogo ou oferecer informações, por exemplo.

A relação dos avatares com os jogadores não se limita ao controle de ações, ela se estende para as relações comportamentais, psicoemocionais, sociais e culturais. Pensando nas possibilidades culturais de leitura dos avatares, Bartneck et al. (2004) fizeram um estudo com indivíduos de culturas diferentes - Ocidental e Oriental - a fim de notar diferenças e similaridades na avaliação de expressões faciais. A partir das reações dos participantes os autores se propunham a identificar quais os tipos de expressões faciais poderiam ser incorporados nos avatares, para não comprometer a interpretação de pessoas em diferentes chaves culturais.

A sociabilidade em ambientes de jogos é um dos aspectos que mobiliza o maior percentual de pesquisas. Boa parte dos autores que se dedicam a essa temática específica utiliza como ponto de entrada para discussão de papéis sociais os estudos do sociólogo americano Ervin Goffman (por exemplo, KAFAI, FIELDS e COOK, 2010; FRAGOSO e ROSÁRIO, 2008 e IKEGAMI e HUT, 2008). O estudo de Goffman tinha como objeto de análise as formas de sociabilidade presenciais nos centros urbanos no período de 1960 nos Estados Unidos. No entanto, os autores que trabalham com sociabilidade em jogos eletrônicos, por exemplo, ampliaram os usos daquilo que foi desenvolvido por Goffman para

observar os ambientes digitais. Para aquele autor, os indivíduos urbanos, observados por ele na década de 1960, se comportariam socialmente sob "máscaras" ou "papéis", que lhes eram mais convenientes para momentos de interação. As habilidades de um indivíduo, para alternar "papéis sociais", eram avaliadas pelos outros membros da sociedade, levando em conta a compreensão dos códigos sociais e das relações de poder, que estruturam o convívio. Os pesquisadores apropriam essa ideia colocando o avatar no papel desempenhado por essas máscaras, adequando-se as demais circunstâncias da situação online ou de jogo.

As pesquisas em jogos eletrônicos interessadas nas formas de sociabilidade observam os modos de interação entre os jogadores nos ambientes online através dos avatares. Nesses ambientes, os avatares são as representações dos "corpos sociais" que serão agenciados pelos jogadores. No entanto, para observar essas relações, nem sempre é necessária a presença da imagem. T.L. Taylor (2002) retoma as formas de interação entre jogadores em jogos textuais, como os MUDs (*Multi User Domains*). Nesses ambientes de jogo, as trocas textuais davam o tom da interação social. Os jogadores deveriam descrever ou criar para si mesmos avatares através de palavras, porque não havia gráficos. Como demonstra o trabalho da autora, tanto a construção textual, quanto a representação visual, são capazes de gerar ruídos e desentendimentos nos processos de significação dos jogadores.

As relações de controle, exercidas pelos jogadores através dos avatares, resultaram em interpretações hierarquizadas dessa relação, que foi comparada à de titereiros e de marionetes (SMITH ET AL., 2000; WESTECOTT, 2009; VELLA, 2014a e 2014b). Emma Westecott (2009) apresenta uma leitura centrada nos personagens, na qual “*the seductive illusion of control plays a central part in the appeal inherent in digital game form*”<sup>3</sup> (*ibidem*, 2009, p. 1). A aproximação feita pela autora com o teatro de marionetes envolve pelo menos dois aspectos produtivos: o resgate dos aspectos lúdicos de jogar e a animação dos objetos. A retomada lúdica vem do resgate histórico e cultural do teatro de marionetes, que também estaria presente na atividade de jogo. Atrelado a isso surge a interpretação que os personagens de jogos, assim como as marionetes, são objetos inanimados performáticos à medida que haja disponibilidade de serem ativados.

Ainda que os usos de Coleman (2011) sobre o termo avatar escapem dos usos nas discussões específicas sobre jogos eletrônicos podemos retomar sua perspectiva sobre o papel dos avatares como auxiliares do agenciamento humano como um contraponto à circunstância das marionetes apresentada acima. Para autora, a tecnologia permite a amplificação das redes

---

<sup>3</sup> “a sedutora ilusão de controle desempenha um papel central no apelo inerente do format de jogos digitais” [Trad. Livre]



de influência, do engajamento e de presença (*ibidem*, 2011, p.2) possíveis com o agenciamento dos avatares. A autora utiliza a base teórica de Albert Bandura para refinar sua proposta de agenciamento, que diz que o agenciamento opera em estruturas interacionais causais onde os indivíduos percebem a si mesmos como capazes de exercer controle e afetar vidas, baseado no conhecimento interno acumulado pelo retorno – ou resultado – de suas ações no ambiente, que acabam por reiterar o *self appraisal* de suas capacidades. (*ibidem*, 2011, p.40)

Assim a interpretação da "teoria de marionetes" só é aplicável na relação com avatares para os autores que consideram esse contato como meramente funcional. Nessa circunstância, aparentemente não há espaço para que os jogadores tenham experiências além de uma funcionalidade ou de uma vinculação superficial. No entanto, tal envolvimento não poderia ser abordado de forma tão simplificada, porque os jogadores estabelecem vínculos psicoemocionais e comportamentais com seus avatares. Por exemplo, na customização de avatares com características físicas “melhoradas” em relação às do corpo físico do jogador relatada por Fragoso e Rosário (2008).

A hipótese de Nick Yee (2007) em sua tese é que através da modificação visual dos avatares - antropomórficos - os indivíduos sofreriam alterações na auto percepção e no comportamento ao interagirem e avaliarem outros indivíduos. Esse fenômeno foi nomeado pelo autor como *Protheus Effect* (Efeito Proteus) como referência à capacidade de assumir diversas formas da divindade grega. Os testes realizados pelo autor com estudantes universitários sustentaram sua hipótese de que os avatares interferem na percepção de si e dos outros. Quando o indivíduo tinha, em seu controle, avatares mais fortes, mais altos, mais belos, suas concepções foram modificadas favoravelmente, porque esse conjunto de características é considerado positivo e desejável na caracterização dos avatares. Por outro lado, é preciso levar em conta as limitações do trabalho, que se baseia no uso de estereótipos, o que deixa de lado as possibilidades de criação de um avatar, ou de identificação por extenso convívio e aprimoramento durante um jogo. Assim, a relação jogador/avatar seria mais subjetiva do que os testes deixam transparecer.

Entretanto, esse efeito é questionado no artigo de Sherrick et al. (2014). Os autores entendem as alterações comportamentais dos jogadores como efeitos de “primado” (*priming*), relativo às percepções inconscientes quando a consciência de um dado estímulo está ausente (SCHIMIDT E VORBERG, 2006). Yee (2007) tenta distinguir o "Efeito Proteus" e o efeito de primado a partir diferentes experimentos. Em um deles, um grupo de participantes poderia ver seus avatares - manipulados para serem mais atraentes - espelhados enquanto se movimentavam, enquanto o outro grupo veria apenas uma gravação. O resultado dessa

manipulação de incorporação e aparência de avatar, indicou que o "Efeito Proteus" ia além do primado pela sensação de autor representação nos (as) participantes.

Sherrick et al. (2014) propuseram-se a experimentar empiricamente o "Efeito Proteus" na ativação de crenças/normas de gênero nos (as) jogadores (as) utilizando seus avatares. A pesquisa tinha entre as hipóteses que avatares femininos iriam comportar-se de acordo com o estereótipo de gênero feminino, seja em ações individuais ou na presença de outros (as) jogadores (as). No entanto, nenhuma das hipóteses foi sustentada pelo grupo de participantes. Na conclusão dos autores, o gênero do avatar teve pouca influência no comportamento dos (as) jogadores (as). Esse resultado questiona a validade do "Efeito Proteus".

Voltados para o impacto dos avatares na identificação e autor representação de crianças e adolescentes, Kafai, Fields e Cook (2010) realizaram um estudo com avatares customizáveis. Os avatares possuíam uma base/corpo modelo, que seriam modificadas de acordo com os desejos dos jogadores. Os resultados desse estudo apontam que os fatores que influenciam a criação de um avatar dependem das expectativas e dos objetivos desejados pelos jogadores. Entretanto, não é possível dissociar essas concepções de padrões e estereótipos, que são mais visíveis e vendidos como desejáveis.

A reiteração de estereótipos e padrões corporais pode ser observada no trabalho de Fragoso e Rosário (2008), no qual foram observadas as características dos avatares em comparação com seus criadores no ambiente virtual de *Second Life* (Linden Lab, 2003). As autoras constataram a predominância do padrão de beleza caucasiano Ocidental nas representações, que pode aparecer de modo explícito ou estar subentendido, quando se manifesta no conjunto de combinações "possíveis e desejáveis" efetuadas pelo jogador na criação da imagem de seu avatar. (*ibidem*, 2008, p. 15)

De acordo com Fragoso e Rosário (2008), as relações entre o corpo do jogador e o corpo dos avatares deveriam levar em consideração três perspectivas sobre corporeidade, que são o corpo imaginário, o corpo do jogador (físico, material ou "real") e o corpo do avatar. (*ibidem*, 2008, p. 17) O primeiro tipo de corpo é a expressão da idealização corporal que uma pessoa pode ter para si; o corpo do jogador é literalmente aquele que ele possui como materialidade, o corpo de "carne e osso"; e o corpo do avatar tem a potencialidade de atualizar virtualmente tanto o corpo imaginário, quanto o corpo do jogador. No caso dos avatares, alguns fatores entram em cena para a construção do corpo, como as possibilidades do sistema, o tempo que será investido pelo jogador na sua modelagem, as características (ou contexto) do jogo e a forma como os jogadores se representam a fim de não destoar e gerar reações negativas.

O estranhamento dos jogadores com a representação dos avatares não é algo desejável, no entanto, Fragoso e Rosário (2008) entendem que, porque “todo estereótipo é, por definição, uma representação exagerada, essa ênfase nas características positivas frequentemente resulta em acentuar o que já está no limite. O resultado é muitas vezes bizarro” (*ibidem*, 2008, p. 16).

Taylor (2002) menciona que a customização do (s) avatar (es) faz parte do processo de individualização e personificação dos jogadores no espaço de jogo. Nem sempre a customização do corpo, de características ou de vestimentas está disponível aos jogadores sem custo. Esse mecanismo de caracterização incluído no sistema de jogo pode incluir gastos, tanto no sistema monetário do jogo, quanto no extrajogo. Por exemplo, em *League of Legends* (Riot Games, 2009) é possível comprar, a partir de uma transação financeira real, "skins" que atribuem aos avatares desse jogo características diferentes, por exemplo efeitos sonoros. Ao mesmo tempo, dentro do sistema de trocas - valores - a aquisição de itens, para criação do inventário do jogador só acontece se houver recursos para compra.

Ao que os estudos com representação visual e percepção em avatares de jogos indicam, compartilhamos os mesmos princípios e padrões corporais que adotamos para os corpos não digitais. Fragoso e Rosário (2008) ao estudar a representação corporal de avatares do *Second Life* (Linden Lab, 2003) em comparação com a imagem corporal de seus criadores (presentes em cadastros) constataram que diversos avatares possuem similaridades não apenas com os padrões corporais e de beleza apresentados pela mídia Ocidental, mas com os corpos reais dos jogadores. Seriam, assim, versões “melhoradas” dos corpos materiais, direcionadas para padrões de um corpo jovem, caucasiano, com cabelo liso, magro, de formas curvilíneas para as mulheres e com músculos "bombados" para os homens. Apesar da amostragem das autoras compreender uma diversidade de nacionalidades, etnias e estruturas culturais, essas características se apresentaram de modo homogêneo.

Entre os trabalhos que exemplificam essa reivindicação do corpo virtual, temos também a tese de Paterson (2004). Para a autora, os avatares são "*data bodies*" do ciberespaço. Sob a ótica do ciberfeminismo, a autora tece críticas ao discurso machista dentro das áreas de tecnologia, que limitariam os modos de ser avatar, sobretudo para o gênero feminino.

Certamente é interessante constatar as relações possíveis entre jogadores e avatares, mas poderiam essas duas entidades serem desvinculadas para um estudo apenas sobre avatares? Da literatura consultada, apenas o artigo de Daniel Kromand (2007) enfoca na concepção e na análise dos avatares. Para criar um sistema de categorização de design de

avatares, o autor utiliza como suporte teórico as autoras Marie-Laure Ryan e Murray Smith. A primeira autora vem da teoria literária e discorre sobre narrativa e a criação de mundos possíveis, ambiente ficcionais cujas convenções são estabelecidas a fim de convencer aqueles que irão interagir com a ficção. Por exemplo, a quantidade de vidas que um avatar possui só pode ser explicada pelas regras delimitadas pelo jogo, pois fora desse espaço elas não tem sentido (RYAN, 2001). E a segunda autora possui estudos no cinema sobre o potencial emotivo (ou a possibilidade de gerar emoções) dos personagens cinematográficos nos espectadores. Ao trazer as referências dos estudos literários e dos estudos de cinema para os jogos, o trabalho faz a passagem dos conceitos de personagem (próprio daquelas mídias) para o de avatar (SMITH, 1995). Apesar de serem referências de outros regimes midiáticos, o autor propõe um modelo com quatro quadrantes/categorias construídas pela combinação de dois elementos. As bases desse modelo são “central” ou “a central” vindos dos estudos sobre emoção e cinema; e “aberto” ou “fechado”, vindos dos estudos sobre narrativas. As categorias "central" ou "a central" são sobre a possibilidade de identificação proporcionada pelos avatares aos jogadores. As demais categorias são sobre o nível de influência do jogador sobre as decisões dos avatares, sendo que os "fechados" delimitam mais a interferência, e os "abertos" permitem maior envolvimento do jogador. Segundo exemplo e categorias formuladas pelo autor, os avatares de jogos do estilo MMORPG seriam "centrais e abertos", ou seja, nesse tipo de jogo, é possível que os jogadores se identifiquem com os avatares (central) e que tenham maior controle de suas ações no jogo (aberto). (KROMAND, 2007, p. 402 e 403).

Na tese "*What is the avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer*", Rune Klevjer (2006) propõe discutir sobre as possibilidades de engajamento *single player*, proporcionado por avatares enquanto "*embodiment ficcional*" e vicário. Segundo o autor, a relação entre avatares e jogadores é protética, ou seja, esses seriam extensões - e em certa medida interferências - do corpo do jogador no processo de aprendizagem e habituação (2006, p. 10) A base teórica do autor seria Maurice Merleau-Ponty, com o conceito de *habitus* e de corpo vicário. Seguindo esse referencial, Klevjer (2006) discorre a seguinte consideração sobre o corpo avatar-jogador:

The body is both object (we can relate to it as an object) and subject, because embodied and perceptual existence is the a priori condition for there to be any meaningful relationship to the world. This implies that 'being' (the question of

ontology) cannot be separated from doing, from perception and action.<sup>4</sup> (KLEVJER, 2006, p. 90).

De acordo com a passagem a cima, a concepção dos avatares como corpos vicários no ambiente ficcional, dependem do posicionamento do avatar no mundo do jogo, construindo sua percepção através da decodificação e do contato sensorial (mobilização do corpo dos jogadores enquanto controlam os avatares) e o engajamento nesse mundo realizado por suas ações. (KLEVJER, 2006, p. 90-91)

Com um conceito teórico em desenvolvimento, podemos apresentar tendências dos estudos relacionados aos avatares. É possível notar a concentração no interesse das relações que os jogadores estabelecem com aquelas representações, que poderiam fomentar projeções e identificações. Por extensão, figuram também as relações entre jogadores, mediadas pelos avatares, ou seja, as interações sociais. Muitas potências do design das representações dos jogadores nos mundos dos jogos ficam em aberto, porque os trabalhos que adotam a nomenclatura “avatar” tendem a concentrar-se sobre os aspectos visuais, por exemplo, nos padrões de representação e estereótipos bem consolidados, como a necessidade de ser belo, magro e alto para ter boas relações de sociabilidade e autoconfiança. Entretanto, não foram encontradas referências que se dedicassem mais intensamente sobre os avatares, sem esbarrar na dimensão relacional e na construção/design visual. Com isso, ficam em aberto outros aspectos, como a contextualização da representação do jogador no mundo do jogo.

## 2.2 PERSONAGENS: DIFERENTES FORMATOS, PRESSUPOSTOS SIMILARES

Os personagens são objetos de estudo de diferentes áreas de conhecimento, sobretudo as vinculadas aos Estudos Literários. No entanto, conforme diferentes formatos de entretenimento foram sendo desenvolvidos, incorporaram os personagens, adaptando-os aos seus formatos. Nota-se um movimento semelhante nos estudos sobre o assunto, com autores que passaram a desenvolver suas leituras e adaptações das teorias anteriores. Os jogos eletrônicos não fogem dessa tentativa de interpretar e construir suas ideias sobre os personagens, sejam esses jogáveis ou não.

A partir de uma revisão da literatura, foi possível identificar as características gerais atribuídas aos personagens em jogos: seres memoráveis afetivamente, envolvidos em conflitos

---

<sup>4</sup> “O corpo é ao mesmo tempo objeto (nós podemos nos relacionar com ele como um objeto) e *sujeito*, porque *embodiment* e a existência de percepção são condições a priori para que exista qualquer relação significativa com o mundo. Isso implica que ‘*ser*’ (uma questão ontológica) não pode ser separada de ‘*fazer*’, da percepção e ação.” [Trad. Livre com grifos no original]

físicos, não possuem pensamentos ou capacidade de raciocinar sobre suas ações, ou são controlados pelos jogadores, são ficcionais e apoiados por uma estrutura narrativa, compartilham características e técnicas de construção com outras mídias e podem gerar processos de identificação. (RYAN, 2001; LANKOSKI, HELIÖ E EKMAN, 2003; SHELDON, 2004; ISBISTER, 2006; CÂNDIDO et al. 2007; FRANSON E THOMAS, 2007; KROMAND, 2007; LANKOSKI E BJÖRK, 2008; JØRGENSEN, 2009; LANKOSKI, 2011; SCHELL, 2011; FULLERTON, SWAIN E HOFFMAN, 2012; STRECK, 2014; VELLA, 2014a e 2014b)

A corrente teórica que se desenvolveu utilizando como base de discussão e de referências a narratologia, a literatura e as artes cênicas faz uma hierarquização entre personagens que acabou sendo gradativamente incorporada aos personagens em jogos, aparentemente sem muitos questionamentos. Por exemplo, a distinção básica entre personagens em jogos se estrutura na possibilidade ou não de ser controlado pelo jogador. A partir daí ficam estabelecidos os lugares de "*playable character*" (personagem jogável) e "*non playable character*" (personagem não jogável), frequentemente referidos pelas siglas PC e NPC. Baseado no mesmo princípio de agenciamento, torna-se questionável a adoção da categorização entre personagens principais e coadjuvantes - que partem de uma apropriação literal de outras teorias - porque os personagens coadjuvantes não são agenciáveis e tampouco considerados NPCs, que seriam personagens secundários. Nesse entendimento, haveria duas categorias de "personagens principais" nos jogos: uma composta por PCs e NPCs, e outra pelos personagens coadjuvantes, que necessariamente seriam NPCs.

Marie-Laure Ryan (2001) em *Narrative as Virtual Reality* tece considerações, junto com seu conhecimento em teoria literária, sobre como as narrativas dos jogos são articuladas. A autora faz uso do termo "mundos possíveis" para se referir à construção de mundos ficcionais, dentro de especificações técnicas, que estão de acordo com as expectativas e transparecem credibilidade para os jogadores. Esse ponto é importante para demarcar que, nos jogos, algumas situações são permissíveis, ainda que incoerentes com as regras que se aplicam fora dos ambientes digitais. Um exemplo bem básico desse acordo - e regra - de credibilidade em jogos seria a quantidade de vidas que um personagem possui. Essa premissa é impossível de aplicar na vida cotidiana e normalmente inadequada nas narrativas de ficção fora dos jogos, porém desejável dentro dos limites ficcionais dessa mídia.

Cândido et al. (2007) se dedicaram a pensar nos personagens ficcionais, reunindo conhecimento de distintas áreas, como teatro e literatura. Esses perceberam nos personagens ficcionais da literatura a capacidade de consolidar a criação imaginária para algo que possa

ser compartilhado dentro de uma estrutura formal. Esses personagens permitem uma intensa experiência estética - de contemplação e de projeção - ao passo que, quando humanizados, possuem características definidas e passam por situações que estão inscritas em sistemas de valores, por exemplo morais, aplicáveis à vida cotidiana e paralelos àqueles que acompanham suas narrativas. As narrativas de jogos não precisam compartilhar os mesmos sistemas de regras no qual estamos inseridos. Por isso, reconhecemos estilos de narrativas, que criam seus próprios contextos.

Um exemplo que acompanha diferentes modalidades de jogos seria o medieval que, nos jogos, traz algumas semelhanças com o período medieval que conhecemos pela construção histórica. No medievalismo histórico não há magos e elfos, por exemplo, mas no medievalismo ficcional esses seres tipicamente existem. Desse modo, assim como outras mídias, os mundos dos jogos dialogam com elementos do real - ou do que vivemos - como pano de fundo para outras construções, ficcionais.

Os personagens de jogos podem gerar emoções nos jogadores como a empatia com sua construção narrativa, risos com a entonação de sua voz ou com os movimentos animados indicando vitória em alguma etapa do jogo, raiva por não conseguir alcançar os objetivos, ou até mesmo tristeza ao acompanhar um desfecho narrativo. Atenta a essa possibilidade, Ryan (2001) resgata no capítulo que discute a imersão como a emoção foi valorizada em diferentes períodos. Na poética aristotélica, o efeito catártico provocado pelos personagens era algo notório; entretanto, com o estruturalismo analítico, a emoção perde seu destaque se comparada a elementos textuais. Apesar disso, a filosofia analítica teria, ainda que paralelamente, se dedicado sobre essa temática.

As narrativas desenvolvidas pela ficção causam impacto quando há personificação de representações humanizadas. Nem todos os jogos eletrônicos atendem a essa característica, porém aqueles que o fazem têm maior probabilidade de chamar atenção. Essa tendência a personalizar o que é do imaginário, bem como os objetos, os animais, entre outros seres com que estabelecemos contato, nos acompanha desde o período primitivo [HUIZINGA, (1938) 2012, pgs. 151, 153 e 156]. Apesar de não ter escrito pensando que haveria uma área interessada no estudo de jogos, Johan Huizinga é um pesquisador muito referenciado nas discussões lúdicas que atuam nos jogos, mesmo os não eletrônicos.

A atribuição de características narrativas a um jogo pode sobressair ao contexto lúdico. Há autores que se dedicam a fazer aproximações com a concepção de jogos, ainda que desconheçam os processos por trás da criação de um jogo. Uma das referências narrativas bastante presentes nos estudos de jogos vem do conceito de "*bone structure*" - espinha

dorsal- de Lajos Egri (*apud* STRECK, 2014). Segundo Streck (2014), essa teoria, vinda do teatro, pode ser recuperada na criação dos personagens, servindo de apoio para a atenção aos aspectos fisiológicos, psicológicos e sociológicos. Entretanto, Lankoski e Björk (2008) e Sheldon (2004) observam que o drama é um elemento mais importante que a personagem para narrativa, pois esse sim mobiliza as ações.

Ainda que as personagens não sejam taxativas para assegurar a qualidade narrativa, elas são um de seus elementos principais. Sendo assim, temos autores dedicados a criar metodologias para criar e analisar com maior profundidade esse elemento narrativo. Lankoski e Björk (2008) concebem um framework de construção a partir da teoria cinematográfica de Murray Smith. Essa proposta tenta distanciar-se dos modelos voltados para o design ou para narração/storytelling e possui como base três pilares: *recognition*, *alignment* e *allegiance*.

'*Recognition*' (reconhecimento) compreende os traços perceptíveis, as descrições do personagem, as ações do personagem e as reações entre personagens. '*Alignment*' (alinhamento) é o controle de acesso a informações do jogo e da personagem, que oferecem elementos para um melhor reconhecimento, ou '*recognition*'. E '*allegiance*' (fidelidade) diz respeito aos julgamentos dos jogadores sobre as atitudes dos personagens controláveis e dos *non playable characters*. Quanto maior for o nível de acordo entre expectativas e ações entre jogadores e personagens, maior será o sentimento de filiação ao mundo do jogo. Em outro artigo, Lankoski, Heliö e Ekman (2003) focalizam na construção de personagens principais para jogos utilizando técnicas dramáticas do teatro e da teoria literária. Os autores tentam desconstruir as considerações feitas por Gonzalo Frasca sobre o "achatamento" dos personagens, classificação feita pelo romancista britânico Edward Morgan Forster sobre personagens literários. De acordo com o esquema desse autor temos personagens do tipo *flat* (achatados) e *round* (arredondados), que são diferenciados pela densidade de sua construção narrativa. Os personagens do tipo *flat* seriam os menos expressivos, e, segundo Frasca os mais encontrados nos jogos. (LANKOSKI, HELIÖ E EKMAN, 2003, p. 2).

Os autores optam por adotar técnicas de direcionamento das ações das personagens principais. Essas reúnem a predefinição de funções através de diálogos ou *cut scenes*, o estabelecimento de objetivos, a definição de habilidades e limites, assim como a caracterização. Foram associadas, entre outras possibilidades, à construção de personagem conforme concebida por Robert Berman (*apud* LANKOSKI, HELIÖ E EKMAN, 2003), oferecendo as motivações, a visão de mundo, os julgamentos, as mudanças na trajetória que geram as tensões, as vulnerabilidades e traços de personalidade que possam gerar uma identificação ou empatia, além de hábitos e maneirismos que permitam fácil recordação.



Os recursos teóricos desenvolvidos pelos autores supracitados são problematizados por Vella (2014b), pois o modo como a literatura analisa os personagens pode ser uma prática de pesquisa a ser acolhida, desde que sejam feitas as considerações específicas sobre os personagens de jogos. Segundo o autor, as similaridades dos personagens (em geral) com os personagens de jogos é que eles são "*possible non-actual individuals*"<sup>5</sup>. Já a diferença se dá pelos modelos semióticos ativados por esses personagens. Segundo o autor, enquanto os personagens ficcionais da literatura são construções majoritariamente linguísticas, os personagens em jogos eletrônicos dependem da combinação de diferentes formas de linguagens, como o áudio e o vídeo.

Mobilizado pela questão "*What constitutes a player-character?*", Vella (2014b) recorre às considerações semióticas sobre caracterização e construção de personagem do autor Uri Margolin (*apud* VELLA, 2014b, p. 4) para apresentar um modelo estrutural semiótico para análise de personagens. Para Margolin, a construção de personagem depende do processo de caracterização, que ocorre através da compreensão que os indivíduos fazem das declarações de caracterização ("*characterization statements*", CS), considerando ambiguidades e contradições da significação. Pelas características de construção narrativa, a construção e a "leitura" dos personagens não se encerram em uma primeira abordagem, porque é esperado que elementos sobre um personagem sejam oferecidos paulatinamente para melhor desenvolvimento do arco narrativo (geral) e da própria personagem. Para Vella (2014b, p. 15), os personagens de jogos não podem ser considerados identidades semióticas sem que sejam atualizados nas ações do jogo, tanto do personagem, quanto do jogador.

A taxonomia de Margolin prossegue com a categorização dos CS em *static mimetic elements*, *dynamic elements* e *formal textual patterns*. Em cada uma dessas categorias encontramos o desdobramento de subcategorias e é com foco nessas que Vella (2014b) faz adaptações às necessidades ou particularidades dos personagens de jogos.

Por definição, os *static mimetic elements* (elementos miméticos estáticos) não são elementos literalmente fixos na constituição de um personagem. Entre esses elementos encontramos o nome do avatar e sua aparência física, por exemplo. A possibilidade de modificações nesses elementos ao curso da narrativa caracteriza a possibilidade lúdica ou de *role-playing*, que pode trazer momentos de tensão à narrativa. São sugeridos por Vella

---

<sup>5</sup> Em tradução livre "indivíduos possivelmente não reais". O termo vem do narratólogo Uri Margolin e diz respeito a natureza ficcional dos personagens e seus laços imaginários com os leitores (ou jogadores, no caso). Fonte de consulta: Margolin, Uri Character In: Herman David (ed) The Cambridge Companion to Narrative. Cambridge: Cabridge University Press. Pp.66-79. Available online <<https://dx.doi.org/10.1017/CCOL0521856965.005>> [acesso em maio de 2016]

(2014b) três subcategorias: *represented elements*, *contextual elements* e *mechanical elements*.<sup>6</sup> A primeira, dos elementos representados, compreende nome, aparência física, gênero, vestimenta, tom de voz e animação/postura física. A segunda, elementos contextuais, abrange os objetos possuídos ou associados ao personagem que formam seu inventário no jogo, o ambiente narrativo e os papéis sociais e funcionais, estendendo-se inclusive para interação com os NPCs. E a terceira, elementos mecânicos, que seria a mais específica para os jogos, apresenta as capacidade e limitações da personagem, o grau de passividade que pode apresentar e seus objetivos.

Os *dynamic mimetic elements* (elementos miméticos dinâmicos) tratam das ações propriamente ditas das personagens. Para os jogos, o autor propôs a subdivisão em ações da personagens e ações do jogador. As ações do personagem são os atos em jogo que realizam alguma tarefa, porém não precisam ser sempre dependentes do controle dos jogadores. Essas ações são chamadas por Newman (*apud* VELLA, 2014b, p.12) de "off-line" e, como exemplo, são citadas as animações comemorativas pelo êxito em alguma atividade. A ação dos jogadores é descolada da ideia de "motor de ativação" dos jogos pela relação de mediação com os personagens e por reposicionar o lugar do corpo do jogador enquanto performático nos momentos de interação.

Os *formal textual patterns* (padrões textuais formais) são, nas palavras de Vella (2014b, p. 14) "*the most vaguely-defined category in Margolin taxonomy*"<sup>7</sup>, portanto, em linhas gerais, o autor indica que a categoria se refere à análise do personagem enquanto conjunto de códigos, de significados e de técnicas capazes de provocar "experiências estéticas".

As teorias sobre os personagens em jogos não tratam apenas sobre suas propriedades. Assim como com os avatares, há tentativas de aproximações com as relações entre jogadores e personagens. Em Vella (2014a) temos uma sugestão de quatro aspectos para as relações entre jogadores e personagens. As bases que construíram esses aspectos vieram dos binômios objetividade/subjetividade e self/outros.

Segundo o autor, a dualidade entre avatares e personagens existente na literatura de jogos seria uma confusão entre a dualidade ontológica da imagem e a dualidade relacional do jogador com essa imagem. Da primeira dualidade surgiriam as questões sobre self e outros; da segunda, questionamentos sobre objetividade e subjetividade.

---

<sup>6</sup> Apesar do autor desetacar como subcategoria o 'mechanical element' o texto discorre o tópico sob o nome 'ludic elements'. Essa seria uma falha textual no artigo.

<sup>7</sup> "a categoria definida de forma mais vaga na taxonomia de Margolin." [Trad. livre]

Essas dualidades - ontológicas e relacionais - da imagem começam a ser desenvolvidas a partir da proposição da “dupla consciência” (SALEN E ZIMMERMAN, 2004 e VELLA, 2014a, p. 2), um estado próprio do jogo em que o jogador percebe o mundo ficcional através de sua relação mediada pelo avatar, ao mesmo tempo que reconhece a si mesmo como uma entidade externa ao jogo, no mundo da vida cotidiana. Essa percepção que pode causar estranhamento consiste na “conjugação da consciência que o jogador tem de que está jogando – sem a qual ele não seria capaz de utilizar os recursos das interfaces de software e de hardware – com sua opção de desconsiderar as disparidades que essa situação impõe sobre a representação do mundo do jogo” (FRAGOSO, 2014). Isso não acontece desvinculado do que Vella (2014a) chama de “sujeito lúdico”, ou seja, a consciência dos jogadores de que estão presentes no mundo do jogo, consideração que guarda semelhança com terminologias trabalhadas por outros autores como o agenciamento, a presença, a incorporação, entre outros (*ibidem*, 2014a, p. 3) A objetividade, segundo o autor, é a percepção do jogador desvinculada da imagem que controla. Nessa perspectiva, o jogador está jogando (*playing*) numa relação funcional com o personagem, enquanto no modo subjetivo, o jogador está jogando com (*playing with*) o personagem.

Segundo Vella (2014a), suas considerações sobre subjetividade partem da fenomenologia de Dan Zahavi, de acordo com a qual a subjetividade é comumente percebida sob as perspectivas de dimensão experimental e construção narrativa. Se compreendida como a junção das duas perspectivas, encontramos uma subjetividade mais abrangente e potencialmente auto reflexiva. A partir daí, Vella (2014a, p. 4) estabelece os seguintes aspectos da relação entre jogadores e personagens: a. “relação subjetiva de si” (*subjective relation of self*) ocorre quando o jogador percebe a si mesmo como parte do mundo do jogo e estabelece com a imagem que controla um processo de projeção; b. “relação objetiva de si” (*objective relation of self*) ocorre quando o jogador possui uma percepção objetiva e externa do jogo, mas é capaz de relacionar-se com a imagem que controla; c. “relação objetiva do outro” (*objective relation of other*) ocorre quando o jogador possui uma percepção distanciada do jogo e se relaciona com a imagem que controla no nível funcional de uma interação e d. “relação subjetiva do outro” (*subjective relation of other*) ocorre quando o jogador assume uma posição lúdica com o mundo do jogo, sendo capaz de desenvolver uma relação de identificação com a imagem que controla, mas se distinguindo dessa representação.

### 2.3 AVATARES-PERSONAGENS: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse capítulo expôs as elaborações teóricas de personagens e avatares, a partir da revisão de teóricos dos estudos de jogos e de suas aproximações com outras áreas de estudo. Como foi apresentado, cada um desses termos possui sua corrente de filiações e fica a critério dos pesquisadores escolherem qual termo melhor se adequaria às situações abordadas e aos objetivos da pesquisa. Ao trabalhar com chaves de pesquisa foi possível observar que às vezes os autores utilizam "avatares" e "personagens" como sinônimos. Essa tendência de uso é recorrente nos trabalhos que escolhem falar sobre "personagens". Já quando houve uso de "avatar", essa situação não ocorreu.

Apesar da predominância de pesquisas elaboradas com o uso da palavra *avatar* para observar a sociabilidade, nesse trabalho, optou-se pelo uso do termo *avatar*, pois o problema e os objetivos almejados por essa pesquisa giram em torno das relações possíveis entre os jogadores e as representações por eles controlados, que é uma segunda tendência das pesquisas que utilizam essa nomenclatura, a qual enfatiza justamente essa característica (diferenciando-se de personagem, que enfatiza as questões relativas ao universo da narrativa, ou ao mundo do jogo).

De posse dessa compreensão mais aprofundada do significado de *avatar* e do conhecimento do que diz a literatura existente sobre o assunto, a pesquisa pretende identificar e compreender quais aspectos interferem na identificação e na relação dos jogadores com os avatares que controlam, por exemplo as características de gênero e sexualidade.

### 3 GÊNERO E SEXUALIDADE

A discussão dessa dissertação se inicia nos estudos de jogos com as imagens controladas pelos jogadores, aqui consideradas sob o nome de avatares, e se intersecciona com os marcadores de gênero e sexualidade. Ainda que essas duas categorias analíticas possam ser objetos de estudos em separado, as filiações teóricas escolhidas para o trabalho se realizam na relação entre elas.

Para que as discussões sobre gêneros e sexualidades ocorram, parece ser necessário o constante desequilíbrio dessas manifestações a fim de manter o constante tensionamento dos lugares comuns, universalizações, padrões, categorias, entre tantos parâmetros de ordenação. Da desorganização sociocultural despontam os fenômenos e discursos que questionam todo conhecimento até então produzido.

Aqui o campo de estudo para observação dos fenômenos de gênero e sexualidade é o jogo eletrônico online Rust (Facepunch Studios). Nesses espaços, uma quantidade significativa de jogadores interage tanto entre si quanto com o ambiente ficcional, vindos de contextos socioculturais distintos, o que torna os estudos desafiantes. Para retomar os trabalhos feitos sobre os jogos e os marcadores analíticos, teremos a apresentação de teóricos e suas formulações, que são relativamente recentes se comparados a outras áreas de pesquisa. Desse modo, linhagens, escolas teóricas não são tão evidentes no modo com os Estudos de Jogos tentam se construir, ao focar na interdisciplinaridade.

Um desses "empréstimos" teóricos vem dos estudos com os corpos digitais e das abordagens com a comunicação pela Internet. O ensaio seminal de Donna Haraway, com a elaboração do mito ciborg, abriu um novo panorama de propostas e problematizações, que criou muitas expectativas acerca do potencial dos ambientes digitais - onde também se encontram os jogos. Tomadas pelas palavras da autora, algumas teóricas elaboraram uma vertente, chamada de "ciberfeminista" para repensar esse novo espaço com as premissas feministas. Entretanto, não foi possível "resetar" ou barrar a transposição de questões que não foram superadas pelo "real", mesmo porque a separação entre o digital e o real, como a própria ideia do ciborgue já apontava, não se sustenta.

O período tecnológico no qual vivemos apresenta uma transposição dos binarismos, das normatividades, da imposição heterossexual, da patologização de dissidentes sexuais, da intensidade de julgamento, entre uma quantidade de discursos e ações expostas massivamente. Dessa forma, aquela potencialidade e o entusiasmo com o digital dá lugar a muitos questionamentos sobre o modo como construímos esse espaço coletivamente.

Os autores e as autoras que escolhem o gênero e a sexualidade como condutores de suas problematizações acadêmicas estão familiarizados com a permanente instabilidade na significação desses termos. No entanto, é possível conformar alguns caminhos analíticos para reinterpretar as ações dos humanos em qualquer situação temporal e espacial.

Dessas abordagens teóricas destaco as formulações de "tecnologias do gênero" de Teresa de Lauretis e a "performatividade" de Judith Butler. Elas elencam problematizações sobre gênero e sexualidade com o suporte teórico de autores como Michael Foucault, Donna Haraway, Gayle Rubin, entre outros. A perspectiva das autoras, cada uma à sua maneira, é que as categorias analíticas "sexo" e "gênero" não podem ser compreendidas como "naturais", pois estão inseridas em contextos compostos por discursos que interferem no modo como os indivíduos apreendem e se adaptam ou se distanciam das normas regulatórias de gênero e sexualidade.

Cabe ressaltar que nenhuma dessas autoras se aproximou dos jogos eletrônicos como campo de observação, sendo a opção por trabalhar com suas obras, portanto, uma apropriação de conceitos. Como mencionado anteriormente, existem trabalhos nos Estudos de Jogos sobre as categorias analíticas "gênero" e "sexo", sendo a pesquisa proposta para a dissertação mais uma oportunidade para retrabalhar as teorias escolhidas.

Das aproximações dos Estudos de Jogos com gênero e sexualidade reunimos autores como: Usva Friman (2015) que realiza um mapeamento de tendências dos estudos de gêneros em jogos; Mia Consalvo (2012) e Carol Nakamura (2012) sinalizam o quanto os jogos eletrônicos endossaram o comportamento agressivo e ofensivo em um tipo específico de público; Gabriela Richard (2012) reconstrói o local das mulheres enquanto jogadores em um cenário comercial, no qual elas não são prioritárias; Arne Schröder (2008) discorre sobre as formas de apresentação da sexualidade nos jogos eletrônicos; Carol Stabile (2013) salienta para o *accountability* entre as interações de jogadores nos ambientes massivos online; Amanda Cote (2015) e Ratan et al. (2015) discorrem sobre as estratégias de mulheres para participarem de ambientes massivos online assim como o modo como negociam e valorizam suas escolhas com seus amigos e parceiros amorosos; Cassioli e Mussap (2013) revelam o quanto os estereótipos em jogos afetam o gênero masculino; Adriene Shaw questiona a construção de identidade "gamer" (2010, 2011 e 2012) e desse modo, assim como Alex Pulos (2013) pode dar visibilidade aos jogadores LGBTs, que contrastam com a construção heteronormativa dos jogos.

Esses são alguns dos autores que oferecem resultados, hipóteses e caminhos para pensar os modos como os jogadores - ainda que haja uma concentração associativa entre

gênero e mulheres - interpretam os signos de gênero e sexualidade nos jogos eletrônicos massivos online e em que medida reiteram, ressignificam ou refutam essas estruturas.

### 3.1 CONTRIBUIÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADE

Em 2012, no artigo "Usos e Abusos do Gênero", Joan Scott, importante pesquisadora sobre gênero, indica que seu interesse sobre a questão havia diminuído, porque o termo tinha se tornado comum, fato que subtraía a característica - ou valor - subversiva em outro contexto histórico-social. Entretanto, no ano do artigo, uma discussão acalorada sobre uma cartilha divulgada pelo Ministério da Educação na França aguçou os interesses da autora, na medida em que "gênero se tornou mais impreciso; o lugar da contestação, um conceito disputado na arena da política." (SCOTT, 2012, p. 331)

Ao longo do texto, a autora revisita criticamente as instabilidades do termo a partir destes tópicos: mulheres, desigualdade e diferença sexual. Segundo a autora, os movimentos feministas se apropriaram do termo gênero como uma estratégia de visibilidade para as demandas das mulheres. O lugar comum da diferença sexual que se relaciona com a produção de desigualdade está nos fundamentos biológicos tradicionais que distingue sexualmente os gêneros, uma vez que a reprodução sexuada é vista como o motor da perpetuação dos humanos. Sob esse paradigma estariam então configuradas as diferenças e hierarquizações dos corpos.

O fundamentalismo biológico tradicional ainda pode ser identificado nas práticas discursivas atuais, pois há um repertório associativo entre a biologia - e outras abordagens, como as patologizantes - e os comportamentos culturais. Henrietta Moore reúne diversos autores em "Compreendendo Sexo e Gênero" (1997) para trabalhar esse fundamento biológico e as considerações que são feitas a partir delas. Para a Antropologia, os laços de parentesco e a proibição do incesto são parte do princípio constitutivo de uma sociedade e reforçam o modelo nativo ocidentalizado de reprodução sexual, no qual "a diferença entre mulheres e homens é natural, dada na biologia, logo pré-social, e que embora se elaborem construções sociais a partir dessa diferença, a diferença em si não é vista como uma construção social". (YANAGISAKO E COLLIER, 1987, p. 15 *apud* MOORE, 1997, p. 816)

Sob o pretexto de biologia são estabelecidas relações de causa e efeito vinculando fenômenos corporais a traços de comportamento, que esbarram em pré-conceitos de gênero. A contraposição ao primeiro exemplo, somado à quantidade de relatos de indivíduos, torna esse acontecimento "natural" e quando não se atualiza fica marcado como uma exceção.

O olhar ocidental, seja ele apresentado como uma pesquisa ou não, pode carregar um “discurso civilizatório” (SCOTT, 2012, p. 340), pois os julgamentos daquelas formações sociais e culturais serão o ponto de estranhamento. A criação do exotismo cultural Oriental é um dos sinais desse discurso, que vê com desconfiança os véus de mulheres muçulmanas e com ingenuidade as vestimentas de jovens japonesas, mas acaba colocando ambas no mesmo patamar de estranheza. Do mesmo modo, no contexto cultural brasileiro, também encontramos essa construção do exotismo, por exemplo nas mulheres negras hipersexualizadas, exibidas como atrativos turísticos, como acontece com passistas de escolas de samba.

Apoiados no modelo reprodutivo sexuado, os ocidentais atribuem aos corpos significados próprios estabelecendo então um sistema de signos. (ERRINGTON, 1990 *apud* MOORE, 1997, p. 316 e 317) A autora propôs uma distinção entre Sexo, sexo e gênero, apoiada nas considerações sobre o discurso ocidental sobre sexualidade de Michel Foucault [2013 (1979)]. Sexo - em maiúsculo - está para a construção fisiológica do corpo humano; o sexo - em minúsculo - seria a prática sexual em sua concepção mais biomédica; e o gênero o local onde são instituídas as diferenciações.

A maneira como essa autora constrói considerações sobre gênero e sexualidade é parte da multiplicidade discursiva que atravessa culturas e sociedades a fim de apreender melhor aquilo que fazemos cotidianamente. Dentro de um mesmo conjunto social há dissenso entre as perspectivas, sendo algumas dessas mais ou menos favorecidas pelo contexto no qual se encontram.

Para Teresa de Lauretis (1987) Michael Foucault desenvolveu uma importante tese sobre sexualidade, mas não conseguiu abarcar o conceito de gênero, o que, interessa notar, não parece ter sido a proposta do autor com os volumes sobre a História da Sexualidade. Porém, a "tecnologia do gênero" referida pela autora parte dessa ação construtiva no corpo e nas relações sociais para incluir outras "tecnologias", como a biomédica e a midiática. O uso da autora do termo "tecnologias" tem pouca relação com aquelas das quais estamos tratando como tal neste trabalho. Dessa forma, poderíamos considerar como um conjunto de técnicas de construção que irão compor o contexto ou o ambiente do gênero.

Ainda sobre as críticas da autora a Foucault, temos a não qualificação daquilo que o autor denomina como "poder". De acordo com essa crítica, o poder não é equiparado por Foucault à opressão e, portanto, destituído de valores positivos ou negativos na construção de significados, por exemplo. Para ela, o agenciamento dos indivíduos, a partir do conhecimento de sua posição/ circunstância, poderia ser modificado caso o conceito de poder fosse



reelaborado como faz Hollway ao “sugerir que o poder é o que motiva (não necessariamente de modo consciente ou racional) os ‘investimentos’ feitos pelas pessoas nas posições discursivas”. (apud de LAURETIS, 1987, p. 224 e 225)

As “tecnologias de gênero” são para autora modos de construção contínua de gênero - e sexualidade - nos corpos com auxílio de “tecnologias” que podem se colar a um discurso hegemônico de representação ou se construir nas margens e conseqüentemente revelando pontos de problematização. O agenciamento dos indivíduos dependerá do quão conscientes esses estiverem de suas condições - discursivas - em uma estrutura de poder.

A importância do conhecimento, a partir do constante questionamento da própria teoria desenvolvida pelas áreas sociais, é propulsora de ações e posicionamentos como aqueles contidos no texto de Lauretis (1981). Para autora, diferentes tipos de conhecimento e produção cultural estão atravessados por “narrativas masculinas de gênero, epidianas ou antiepidianas, que se encontram presas ao contrato heterossexual”. (de LAURETIS, 1987, p.236) Alinne Bonetti (2012) discutiu a importância de uma Antropologia Feminista, que seria uma vertente mais engajada, propositiva politicamente e interseccional, ao contrário da Antropologia de Gênero que seria uma vertente mais amena, que descola os Estudos de Gênero do gênero feminino, nas suas abordagens sobre as questões de gênero e sexualidade.

Além da Antropologia, a Sociologia também possui seus próprios teóricos sobre gênero e sexualidade. Uma das referências de discussões são os sociólogos norte-americanos Candance West e Don Zimmerman com o artigo "*Doing Gender*" de 1987 - mesmo ano da publicação de "tecnologias do gênero" de Teresa de Lauretis. Os autores iniciam seus argumentos problematizando o conceito de "*gender display*" de Erving Goffman. De acordo com esse conceito, os humanos possuem uma essência natural para expressão social do feminino e do masculino. Essas seriam apresentadas (*displayed*) socialmente através do comportamento. Apesar dos autores concordarem que os gêneros são apresentados, construídos e estabelecidos socialmente, resta pouco ou nenhum espaço para que os indivíduos rompam com esse pressuposto, uma vez que o gênero parte do essencialismo.

Enquanto categorizações West e Zimmerman (1987) formulam uma distinção entre sexo, categoria sexual e gênero. Para eles, sexo é "*a determination made through the application of socially agreed upon biological criteria for classifying persons as females or males*"<sup>1</sup>; assim, a categoria sexual é presumida e reforçada diariamente a partir da designação sexual, portanto ambas possuem uma relação de proximidade. Gênero, por sua vez, é

---

<sup>1</sup> “uma determinação realizada através da aplicação de critérios de classificação biológica de pessoas como mulheres ou homens, acordadas socialmente.”[Trad. Livre]

considerado "*the activity of managing situated conduct in light of normative conception of attitudes and activities appropriate form one's sex category.*"<sup>2</sup>(WEST E ZIMMERMAN, 1987, p. 127)

O "*doing gender*"<sup>3</sup>é definido pelos autores como a criação de diferenças entre os gêneros no campo sociocultural. Essa ação reiterativa cotidiana não é opcional, porque, atrelados aos gêneros, estão arranjos de poder que interferem na conformação social. Ainda que os indivíduos não percebam ou não queiram se envolver em uma reflexividade mais intensa sobre o modo como fazem seus gêneros, esse é "*a powerful ideological device, which produces, reproduces, and legitimates the choices and limits that are predicated on sex category.*"<sup>4</sup>(*ibidem*, 1987, p. 147)

Jocelyn Hollander (2013) explora os usos do conceito de *doing gender* de West e Zimmerman (1987). Para ela, a ideia de *accountability* está no centro das interações coletivas e individuais de gênero e assinala que a compreensão atual do termo – de responsabilizar alguém – não era a mesma pretendida pelos autores. Logo, a autora propõe que a *accountability* seja observada sob três aspectos: orientação, avaliação e aplicação. O primeiro aspecto seria referente à expectativa social ou ao senso comum para os gêneros; o segundo referente à avaliação – de si e dos outros – sobre a adequação ou a distinção das normas; por fim, temos o processo de sedimentação de comportamento com o reforço. Assim temos um processo ocorrendo em níveis diferentes e de modos tão “naturais” que às vezes podem parecer inacessíveis, como se não houvesse um esforço reflexivo.

Em Richard Miskolci (2009) somos apresentadas as diferenças entre a produção de reflexões sobre gênero e sexualidade pela Sociologia e a construção da Teoria *Queer*. De acordo com o autor ambas vertentes teóricas convergem sobre a dimensão construtiva do gênero e da sexualidade que pode ser afetada pelos diferentes contextos onde os indivíduos estão inseridos. Entretanto, a distinção fica no modo como as teorias da Sociologia embasavam suas discussões. Até o momento de concepção da vertente *Queer*, a ordem social era construída pela heterossexualidade.

A Teoria *Queer* foi assim denominada em 1990 por Teresa de Lauretis em uma conferência e se constitui teoricamente com bases nas contribuições dos autores como Michael Foucault e Jaques Derrida, além daqueles que fazem parte das áreas/disciplinas nas

---

<sup>2</sup> “a atividade de administrar determinadas condutas à luz da concepção normativa de atitudes e atividades apropriadas para cada uma das categorias sexuais.”[Trad. Livre]

<sup>3</sup> O termo poderia ser traduzido livremente como “fazendo gênero”.

<sup>4</sup> “um poderoso dispositivo ideológico que produz, reproduz e legitima as escolhas e limites que são previsíveis (ou possíveis) em uma categoria sexual.”[Trad. Livre]

quais os autores que a adotam estão vinculados. Entre as questões discutidas pela teoria estão o sujeito, a identidade, a agência e a identificação. No entanto, se destacam os usos teóricos e as análises sobre sexualidade, uma vez que essa é tida "como um dispositivo histórico de poder." (MISKOLCI, 2009, p. 154) Apesar do confronto com a heteronormatividade, os autores também encontram nos sujeitos *queer* traços das mesmas normas, o que é um paradoxo. (*ibidem*, 2009, p. 157)

A heteronormatividade encontra essa perplexa reiteração entre os homossexuais do gênero masculino, apesar de não ser exclusiva. Amílcar Torrão Filho comenta em "Uma questão de Gênero" (2005) sobre a dupla moral homossexual masculina. Segundo essa, entre os homossexuais haveria uma distinção entre aqueles que são ativos e considerados mais masculinos e os passivos que são considerados afeminados. Essas constatações são tecidas pelo autor tendo como contexto a América Latina, em particular o Brasil, que carrega um estigma de local sexualizado desde o tempo de seu descobrimento e dos relatos europeus.

A dupla moral não está apenas para a homossexualidade, mas para a masculinidade. Essa noção presente em História da Sexualidade [2013 (1979)] de Michael Foucault diz respeito às pessoas que podem exercer sua sexualidade sem que haja recriminação de seus atos. Pelas relações de poder, as pessoas que se encaixam nessa permissividade moral são as do gênero masculino. Da construção de identidade masculina temos diferentes nuances, como o homem que possui o poder econômico na família, o que precisa ter atitudes morais exemplares para representar a família e também o que pode ter atividades sexuais com diferentes parceiros - homens, mulheres ou trans - sem que sejam severamente julgados. Essa permissividade masculina heterossexual é denominada por "dupla moral". [FOUCAULT, 2013 (1979)]

Nem todos esses lugares que os homens ocuparam se mantêm atualmente com a mesma proporção que o período no qual o escritor teceu suas considerações. Entretanto, ela é significativa em momentos onde não há equidade de gêneros e permissividade sexual. Frequentes são os relatos que sustentam essa "dupla moral", vindas de pessoas de gêneros e sexualidades diversas.

A prevalência da masculinidade também pode ser encontrada nas teorias fundadoras da psicologia e psiquiatria. Tendo essa relação entre a masculinidade e a construção sobre a sexualidade na psicanálise os autores Márcia Arán e Carlos Augusto Peixoto (2007) indicam que a matriz sexual se organiza no referencial de sexualidade masculino. Freud teoriza sobre o processo de castração, de recalque e do complexo de Édipo, momentos de separação da criança - nesse momento destituída de sexualidade - de seus pais, muito mais centrado no

gênero masculino. A sexualidade feminina não era ponto de elaboração, porque as mulheres na obra de Freud são "sujeitos sem pênis". Essa teoria também deixa implícita que a criação do desejo está atrelada à diferença binária de sexualidade entre homens e mulheres.

Em Lacan o processo de castração é sobretudo simbólico. Também encontramos a negação do desejo pela mãe e a interdição do incesto, dessa vez interpeladas pelo falo imaginário, que representa a figura do pai. Como consequência, os indivíduos do gênero masculino podem consolidar sua identificação e ao gênero feminino cabe a incerteza de seu direcionamento, que provavelmente será resgatado quando essa “encontrar o falo” do marido. Além de se alinhar como Freud à heteronormatividade, Lacan vê a homossexualidade como uma perversão que precisa ser distinguida da normalidade. Portanto, a apropriação acrítica desses autores não é possível, no caso dos estudos sobre gênero e sexualidade de uma perspectiva *Queer*.

A proposta de performatividade da filósofa americana Judith Butler em *Gender Trouble*, que teve sua primeira edição em 1990, abriu caminhos para uma outra abordagem sobre gênero e sexualidade. A autora foi posteriormente considerada uma das referências fundadoras da Teoria *Queer*, que se apropriou de uma gíria pejorativa - em língua inglesa - para questionar por exemplo, os binarismos.

Em entrevista Berenice Bento (2012) identifica alguma assimetria teórica entre as produções sobre a Teoria *Queer* pelo mundo. Para autora a impossibilidade de traduzir o termo “queer” para o léxico local seria uma forma de reprodução que deixa de lado as características dos indivíduos não binários brasileiros. Por escrever ensaios, a autora possui maior fluidez em reavaliar seus posicionamentos, a partir do retorno de seus leitores e críticos. Portanto, a aplicação empírica fica a cargo de cada interesse de pesquisa, podendo ou não reafirmar as considerações da autora.

A apropriação da Teoria *Queer* por estudos com transformistas, *drag queens*, transexuais, travestis, transgêneros, dá a entender que essa é uma teoria da abjeção. O percurso histórico do termo, de transformar uma gíria pejorativa, em uma distinção desconstrutiva, assegura a esses indivíduos um local de representatividade.

No prefácio de *Bodies that Matter* (1993), Butler relata que a motivação para escrever o livro se deu pela busca da materialidade do corpo. A autora possui formação em filosofia, e, segundo sua experiência, o desenvolvimento teórico foi um processo árduo, pois é frequente a dissociação da materialidade com o gênero, além da "perda" do corpo nas discussões – quando não a negação dele. Tal tentativa é desenvolvida pelos capítulos do livro, pois nas

discussões sobre gênero e sexualidade não é incomum perceber que o corpo e sua fisicalidade espaço-temporal são postos em segundo plano.

Para chegar à materialização do corpo, Butler realiza críticas ao Construcionismo, centrado radicalmente na discursividade. A perspectiva Construcionista pressupõe que o gênero e a sexualidade são construções discursivas amparadas, por exemplo, na cultura. Entretanto, ao aprofundar os questionamentos sobre a natureza discursiva, faltam argumentos para estabelecer quem - ou o quê - seria o produtor do discurso inicial. Desse modo, a armadilha está em restringir o gênero e sexualidade ao discurso, ao mesmo tempo estabelecendo essas categorias analíticas como pré discursivas e, portanto, independentes dos sujeitos.

O exemplo desconstrutivo oferecido no texto de Butler é a interpelação de um aparelho - não humano - no exame de ultrassonografia em uma gestante a fim de "conhecer" o sexo biológico do feto. Até aquele momento não há nenhuma designação para "aquilo", porém a máquina permitirá a modificação para categorias gendradas como "ele" ou "ela". A mudança não é apenas linguística, mas de significação na retificação de normas para a categoria de gênero.

A oposição da autora ao modo como o Construcionismo é empregado a faz retomar a materialidade, que é definida como "*a process of materialization that stabilizes over time to produce the effect of boundary, fixity, and surface we call matter*"<sup>5</sup>(BUTLER, 1993, p. 9). É nessa materialidade do corpo que podem se fixar e reiterar as normas regulatórias. Entretanto, por ser um processo contínuo, não ocorre sem que algumas características normativas sejam reavaliadas ou ainda negadas. Nesses momentos ocorrem os maiores reforços normativos, pois essas normatividades precisam assegurar seus lugares.

O termo "performatividade", central no trabalho de Butler, remete à teatralidade. No entanto, o uso da autora se alinha com a reformulação crítica de Derrida, como uma função derivativa. Não à toa, o título do tópico<sup>6</sup> faz uma associação entre os termos. A performance é elaborada como "*not a singular 'act', for it is always a reiteration of a norm or set of norms, and to the extent that it acquires an act-like status in the present, it conceals or*

---

<sup>5</sup> "um processo de materialização que se estabiliza com o passar do tempo para produzir o efeito de barreira, fixação e de superfície que denominamos materialidade." [Trad. Livre]

<sup>6</sup> O título do tópico é "Performativity as Citationality" presente no livro *Bodies that Matter* (1993)

*dissimulates the conventions of which it is a repetition*”<sup>7</sup>(BUTLER, 1993, p. 12). A materialização, por ser uma reiteração, também seria um modo de “citação”<sup>8</sup>.

Recuperando as características da materialização dos corpos com a performatividade, temos as seguintes considerações: o gênero não pode ser pensado como uma categoria analítica sem levar em conta a operacionalização dos regimes regulatórios sexuais; a agência dos indivíduos está subordinada aos regimes de discurso e poder; a heteronormatividade regula a sexualidade e, conseqüentemente, interfere na materialização dos corpos; o processo de identificação e consolidação dos sujeitos está na aceitação das normas; e a perspectiva construtivista não poderia compreender os "seres abjetos", assim denominados por não aderirem às normas. Ao mesmo tempo que estão "excluídos" do ciclo de reiteração, estes acabam legitimando simbolicamente as normas que contestam.

Ao observar e analisar os jogos eletrônicos temos uma sobreposição de camadas que serão gendradas e sexualizadas: os jogadores e seus avatares. Assim, as contribuições das discussões travadas em diferentes disciplinas sobre gênero e sexualidade serão a base teórica para a observação das interações dos indivíduos/jogadores nos jogos eletrônicos massivos online proposta nesta pesquisa.

### 3.2 GÊNERO E SEXUALIDADE NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos, enquanto atividade lúdicas, independem dos humanos, pois estão presentes nas interações de animais, por exemplo [HUIZINGA, 2012 (1938)]. Entretanto, a absorção cultural dos jogos tornou as dinâmicas sociais mais diversificadas. O modo de jogo digital e interconectado pela Internet é muito recente para os parâmetros históricos, porém as implicações da conectividade para a sociabilidade, para o consumo e para o conhecimento são muito impactantes.

As discussões teóricas apresentadas no tópico anterior se desenvolveram antes mesmo do surgimento dos jogos massivos online, portanto não havia como esses serem objetos de estudo. E mesmo que outras formas de jogos já estivessem permeadas na sociedade, o interesse neles ainda não era consistente o suficiente para o desenvolvimento de uma área de pesquisa. Desse modo, os jogos ficaram em um período de latência até que fossem

---

<sup>7</sup> “não é um ‘ato’ singular, por isso é sempre uma reiteração da norma ou de um conjunto de normas que, de certo modo, adquirem um status de ação presente, que oculta ou dissimula as convenções que constituem a repetição.”[Trad. Livre]

<sup>8</sup> O termo utilizado por Derrida e Butler ao longo do tópico são derivados de “citation”. No entanto, a tradução do mesmo compromete o sentido. Desse modo, foram evitadas as passagens que usam o termo. Contudo, a estratégia não afeta a compreensão das ideias dos autores.

considerados objetos de pesquisa, abordáveis sob vários ângulos, entre os quais, como locus de análise ou como uma metáfora para as relações socioculturais (FRAGOSO ET AL., 2015). Atualmente, as pesquisas com jogos eletrônicos contam com trabalhos de interesses diversos. Tentando resgatar o ponto de encontro entre os jogos eletrônicos e as temáticas de gênero e sexualidade, Usva Friman apresenta em *The Concept and Research of Gendered Game Culture* (2015) propostas de resgate histórico das temáticas e interesses de pesquisa na intersecção desses temas, assim como a recorrência dos temas em alguns periódicos e anais de eventos importantes para essa área.

O marco inicial da proposta histórica da autora está na coletânea *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games* editada por Justine Cassell e Henry Jenkins em 1998. A arbitrariedade da escolha pode ser atribuída ao alcance de circulação a partir da posição de destaque acadêmico dos editores, pois já havia algumas pesquisas sobre jogos desde 1980. (FRIMAN, 2015, p. 2) A partir daí a autora estabelece três décadas mais delineadas para destacar os tópicos de interesse mais comuns, que foram os seguintes: como o gênero era definido, como afetavam os jogos eletrônicos e quais eram as abordagens compartilhadas.

A década de 1990 é marcada pela diferenciação de gênero, pela masculinização dos jogos eletrônicos, pela relação com a geração infantil e pela falta de mulheres. A construção dos jogos eletrônicos como uma mídia masculina e a diferenciação que acabou marginalizando as mulheres é uma das consequências da já discutida diferenciação sexual. Com ela são estabelecidas normas, comportamentos, gostos e estereótipos. Foi presumido que homens gostavam mais de jogos do que mulheres, logo, essas foram separadas da circulação e consumo. Uma vez que os consumidores são masculinos, as estratégias devem ir ao encontro de seus gostos, com narrativas e símbolos que indicam as expectativas para esse gênero, por exemplo, o estímulo pelo embate e demonstração de força.

O afastamento de mulheres não impede que elas tenham interesse pelos jogos, apenas torna difícil o seu encontro. Portanto, ter vínculos sociais com pessoas que consomem jogos é uma das formas de contato iniciais. É importante que essas mulheres jogadoras não sejam invisibilizadas; do contrário, teremos um reforço que "a mídia é masculina". Uma tentativa de atrair mulheres para os jogos foi o investimento em "*pink games*", ou seja, em jogos coloridos, com pouca dificuldade mecânica, com conteúdo relacionado a cuidado/arrumação da casa ficcional, embelezamento físico e de objetos, brincadeiras com animais de estimação, entre outros. Assim, a intenção dessa segmentação dos jogos é marcada pelo aprofundamento da diferenciação sexual e de gênero apoiada em pré-conceitos sobre o que seria o interesse

das mulheres, além de reforçar que seus conteúdos são sobre o cuidado de si, dos outros e que suas habilidades não são suficientemente desenvolvidas para que tenha desafios mecânicos e cognitivos.

Na década de 2000, encontramos a "virada contextual" ou "virada cultural" dos jogos eletrônicos, pois a partir de então o contexto e o ambiente sociocultural passam a ser o destaque para a atividade de jogo. Começam as problematizações sobre acessibilidade aos jogos eletrônicos e críticas a identificação "gamer". Em Vermeulen e Abeelee (2016) encontramos uma revisão teórico analítica sobre disputas relativas a essa identificação que a cada dia vem sendo "ameaçada" porque torna se mais difícil sustentar com uma leitura exclusivamente masculina (VERMEULEN; ABEELE, 2016, p. 2-4). Entretanto, os autores destacam três estratégias reativas que acabam favorecendo a permanência dessa identificação: redefinição do binário de gêneros, hostilidade sexista e o próprio discurso pós-feminista em games.

A redefinição dos gêneros em binarismos pode ser observada pela distinção entre gênero, preferência de tipo de jogo e "habilidade"/ repertório com jogos. O exemplo dessa tática é a contraposição dos perfis masculino/hardcore e feminino/casual, que já foi apresentada no capítulo de Introdução. A formação de grupos masculinos que acreditam ser "gamers reais" é responsável por articular ofensivas sexistas com a intenção de marginalizar "falsos gamers" para reafirmar a coesão de seu grupo. Enquanto um grupo, os indivíduos têm maior probabilidade de deixar de lado suas convicções para se adequar ao coletivo e "cobrar a taxa de misoginia" nos locais onde os jogos são discutidos. Um dos exemplos que mais chamou atenção para as consequências e articulação dessas práticas foi o Gamergate já mencionado no capítulo introdutório dessa dissertação. Como consequência dessa perseguição, alguns grupos de apoio de vítimas foram organizados e parte desses grupos uma atitude que foi interpretada por Vermeulen e Abbelee (2016, p. 10) como pós-feminista e que pode trazer prejuízos pelo constante estado de autovigilância que é alimentado nas tutorias de proteção. Outro exemplo oferecido pelos autores são a responsabilização de cada pessoa por suas escolhas como se elas fossem descontextualizadas de estruturas e que tiradas humorísticas que se valem de preconceitos não deveriam "ser levadas tão a sério". Também são apresentados indícios sobre a importância do grupo social para o interesse pelos jogos eletrônicos, independente do gênero.

A *The Entertainment Software Association* (ESA) foi fundada em 2004 nos Estados Unidos, sendo "*exclusively dedicated to serving the business and public affairs needs of companies that publish computer and video games console, handheld devices, personal*



*computers, and the Internet.*"<sup>9</sup>A associação divulga relatórios anuais de pesquisa do mercado norte-americano – entretanto, a pesquisa em si é feita por uma empresa terceirizada. A metodologia de pesquisa não é amplamente esclarecida, mas, nos anuários, encontramos a indicação que a técnica metodológica consiste em um survey - provavelmente online - distribuído para mais de 2.200 famílias ao longo de um mês do ano em questão. Os dados da pesquisa são utilizados não apenas pela indústria, mas também em pesquisas acadêmicas (por exemplo VERMEULEN ET AL., 2011).

O uso desses dados para pesquisas acadêmicas, no entanto, deve ser considerado com cautela. Entre os motivos para esse posicionamento, citamos estes: o contexto de consumo e de acessibilidade são norte-americanos; a chave sociocultural é norte americana; a técnica metodológica pode não ser compatível com as escolhas metodológicas das pesquisas; as empresas parceiras da associação são parte dos grandes conglomerados das Indústrias dos Jogos, de Softwares e do Entretenimento, que podem interferir na coleta, na interpretação e na divulgação dos dados; a associação representa os interesses da Indústria dos Jogos e de Softwares norte-americanos para o governo daquele país. Além disso, a amostra é evidentemente muito pequena para ser representativa do universo de jogadores. Dos fatos apresentados, podemos inferir que os dados podem ser parciais, tendenciosos e influenciar na forma como pesquisadores irão conduzir a construção de problemas, a delimitação dos segmentos de jogadores, os objetos de pesquisa, entre outros recortes para elaboração de pesquisas.

Ainda assim, Friman (2015) menciona o primeiro relatório no artigo, pois ele corrobora com a problematização da identidade "gamer" que se inicia nas pesquisas da década de 2000. Segundo esses dados, o *gap* entre o consumo e atividade de jogo entre os gêneros feminino e masculino não era tão pronunciado quanto se acreditava. Assim, as pesquisas que iam nesse caminho encontravam como resultados que a presença de mulheres poderia ser um pouco menor, mas que o investimento e as habilidades delas não possuíam a menor diferença de seus contrapontos masculinos.

A década seguinte inicia em 2010, portanto ainda está em curso. Entre suas características estão a interseccionalidade e os estudos com a masculinidade. Entre os marcadores para conformar novas configurações de abordagens está a aproximação com a sexualidade. Já os estudos com masculinidade, conforme a autora, ainda são poucos, tanto em

---

<sup>9</sup> “exclusivamente dedicada para servir à indústria e aos interesses e as necessidades públicas de companhias que publicam em consoles de computadores e video games, dispositivos manuais computadores pessoais e a Internet. Fonte: <https://www.theesa.com/about-esa/> [acesso em junho de 2016]

eventos acadêmicos nacionais, internacionais, nos periódicos e em teses e dissertações. Assim como os estudos de gênero se apoiaram numa associação e construção do gênero feminino, as pesquisas em jogos eletrônicos ainda seguem esse viés. Ou seja, a maior parte das pesquisas sobre gênero e jogos trata especificamente das mulheres jogadoras.

Ao final do trabalho, Usva Friman (2015) recorre a dois periódicos de importância para área e aos anais dos Congressos da *Digital Game Research Association* (DiGRA) em busca de trabalhos sobre gênero e conferir se esse era o assunto principal ou secundário dos artigos, qual era a problematização e a perspectiva de análise, categorizada como masculina, feminina ou neutra. Após o cruzamento de dados, as pesquisas apresentaram o gênero como interesse primário de suas problematizações e abordado em sua maioria por uma perspectiva feminina. Também foi observado pela autora que, nos artigos escritos por mulheres, o gênero (feminino) era o enfoque único da publicação.

Em *Playing as a Woman as a Woman as if a Man*, Gabriela T. Richard (2012) busca dar visibilidade a mulheres que estiveram em contato com os jogos eletrônicos mesmo no período em que o domínio da masculinidade nessa mídia não era tensionado. A construção do artigo parte das experiências pessoais da autora com os jogos e como ela percebia seu entorno. Gabriela sentia-se uma garota revolucionária por estar jogando uma "narrativa masculina". No período entre o final da década de 1980 e início de 1990, mulheres e garotas também investiram nessa "*rejection of gender norms and the redefinition of gender-based expression*."<sup>10</sup>(*ibidem*, 2012, p. 71)

Desse modo, algumas mulheres contestavam as estratégias da indústria pelo processo de "*womanness*"<sup>11</sup> daquelas produções que não era para elas. Jogar como uma mulher é uma ação simbólica e subjetiva elaborada por essas mulheres de descolamento do gênero do personagem ou avatar e de pressupostos narrativos que não possuem sentido para aquelas mulheres. Entre essas "falhas" a autora menciona o pronome de tratamento masculino atribuído a personagem do gênero feminino e uma sequência de animação com gênero de seu personagem completamente diferente.

A diferenciação de gênero - e sexualidade - é abordada de um modo diferente e sem "falhas" quando os *Non Playable Characters* (NPCs) são indicadores de conquistas, acesso de prazer visual e caracterizado com conotações sexuais. A sexualidade - mesmo a lésbica - nesses casos é apropriada e elaborada para excitar e alimentar a fantasia masculina.

---

<sup>10</sup> "rejeição das normas de gênero e a redefinição de expressões baseadas em gênero." [Trad. Livre]

<sup>11</sup> Termo da autora sem tradução ou similares para português, algo como "mulherização".

A fetichização do gênero feminino apresentada pela caracterização visual de personagens é um tema que possui muitos trabalhos de referência. *Shirts vs skin: clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games* (2002) de Berrin Beasley e Tracy Collins Standlay têm como objeto de análise os personagens humanizados gendrados - feminino e masculino - em 48 títulos aleatoriamente selecionados, disponíveis na época da pesquisa, para os consoles Nintendo 64 e Playstation. Como resultados, o artigo apresenta os seguintes: havia 6 personagens não humanizados a mais do que mulheres; sua caracterização visual era composta por roupas menores; quase um terço dos jogos que continham essas personagens era classificado pela ESRB<sup>12</sup> como Livre; e os seios eram pontos de sexualização. O receio com a representação dessas mulheres em jogos classificados como "Livres" é o acesso por crianças e adolescentes e conseqüentemente o consumo de construções de masculinidade e feminilidade carregados de estereótipos que podem influenciar seu comportamento.

Em *Sexy, dangerous - and ignored: an in-depth review of the representation of women in select video game magazines* (2015) Howard Fisher analisa a forma como o jornalismo especializado em games apresenta os personagens aos jogadores-leitores. A partir de seis publicações - metade delas impressa e metade online - o autor analisou *previews* e *reviews* dos jogos "top 10" do período com personagens principais gendrados. Os pontos de interesse eram como se descreviam os protagonistas de ambos gêneros no texto, como esses eram representados, se os NPCs estavam presentes e como era sua interação com os personagens, entre outras.

As personagens do gênero feminino tiveram destaque no aspecto visual, entretanto receberam pouca ou nenhuma menção nos textos que faziam *preview* ou *review* dos jogos. Os gêneros também foram implicitamente comparados quando eram distinguidas a frequência de jogo em "hardcore" e "casual".

Para o autor, o jornalismo especializado em jogo, que é um meio de informação para os leitores-jogadores, reforça a "hegemonia masculina" e a "cumplicidade masculina". A primeira noção é definida como "*how some man (and women) make it appear normal, and necessary that men remain in position of power. (...) its basic foundation that woman exist as potential objects (...) and that man compete with each other*"<sup>13</sup>(FISHER, 2015, p. 7). Apesar

<sup>12</sup> Entertainment Software Rating Board é a associação norte-americana responsável pela classificação indicativa do conteúdo de softwares, incluindo aí os jogos eletrônicos.

<sup>13</sup> "como alguns homens (e mulheres) fazem isso parecer normal, e necessário que homens permaneçam em posição de poder (...) o fundamento básico para existência de mulheres está no seu potencial objetificante (...) e que homens compete entre si." [Trad.livre]

desse ambiente masculino ter competitividade encontramos a cumplicidade entre os indivíduos do mesmo gênero para compor uma comunidade.

Apesar de ambos artigos supracitados terem como proposta inicial analisar os gêneros masculino e feminino, notamos que há uma ênfase muito maior nas mulheres, ao ponto dos homens praticamente desaparecerem em suas considerações ao longo dos artigos, ou serem tratados de forma secundária ao tema do feminino, como no exemplo das noções de hegemonia e cumplicidade masculinas, que são construídas tendo como ponto de referência a contraposição do homem diante do feminino. Diante disso percebemos que a abstenção do debate sobre os homens não tensiona seu lugar comum na cultura dos jogos.

Uma personagem do gênero feminino que se tornou um ícone ambivalente de discussão é Lara Croft (Figura 3), que dá nome à franquia de jogos Tom Raider<sup>14</sup>. Maja Mikula (2003) questiona o "mito de Lara" como uma representação de personagem feminina para estabelecer um vínculo de empoderamento. Segundo a autora, os jogadores podem tanto estabelecer uma relação de identificação quanto de objetificação com a personagem. Enquanto a primeira remete a possibilidade de empoderamento, a segunda está associada a significação sexualizada de mulheres para homens.

Figura 3: Evolução na representação visual da personagem Lara Croft ao longo dos Jogos da Franquia



Fonte: Tópico Lara Croft Evolution no Reddit<sup>15</sup>

<sup>14</sup> As desenvolvedoras dessa franquia foram Core Design (1993-2007), Crystal Dynamics (2004 – presente), com a participação de menores da Nixxes Software da Ubisoft Milan. Já as publicadoras foram Eidos Interactive (1996-2009) e Square Enix (2010 – presente). Fonte: [https://em.wikipedia.org/wiki/Tomb\\_Raider](https://em.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider) [Acesso em julho de 2016]

<sup>15</sup> [https://www.reddit.com/r/gaming/comments/578aot/lara\\_croft\\_evolution](https://www.reddit.com/r/gaming/comments/578aot/lara_croft_evolution) (Acesso em 19 de junho de 2017)

Em nosso entendimento, esse argumento - repetido com certa frequência - é uma simplificação que pode ser desconstruída com os exemplos oferecidos no próprio texto da autora. A concepção da personagem é do designer britânico Toby Grad. Essa relação entre criador e criatura nas palavras da autora é "*a long series of patriarchal representations of women.*"<sup>16</sup>(MIKULA, 2003, p. 82). Entretanto, a ideia original para a personagem era a equivalência do personagem principal da série cinematográfica de Indiana Jones. Além da construção do enredo para personagem, o autor afirma que relutou nas decisões de caracterização visual, pois não desejava transformá-la em uma personagem como que, utilizando um jargão cultural gamer, poderíamos chamar de "*bikini armor*"<sup>17</sup>(MIKULA,2013).

O posicionamento do autor homem e heterossexual para a criação de uma personagem feminina poderosa não implica necessariamente uma relação de objetificação ou dominação. Do mesmo modo, acredita-se que considerar que o gênero e a sexualidade dos jogadores pressupõem uma forma de relação com avatares e personagens femininos ou masculinos seria equivocado. Esta percepção constitui uma premissa da problematização da pesquisa proposta para a dissertação. Outros jogos eletrônicos formaram corpus de análise para pesquisas sobre representação do gênero feminino. Arne Schröder (2008) possui como objeto a franquia alemã de MMORPG *Gothic* (Piranha Bytes, 2005) e centra seus questionamentos na presença e representação de personagens do gênero feminino; se essa caracterização se contrapõe à hegemonia masculina e como a sexualidade é apresentada na franquia.

A autora constata que naquela franquia as personagens do gênero feminino não podem ser controladas, realizam atividades domésticas, possuem caracterização com vestimentas proporcionalmente menores em comparação com os do gênero masculino, estão em subordinação aos personagens do gênero masculino, não podem se comunicar ou interagir com o personagem principal, não possuem armas para autodefesa, não podem sofrer ferimentos e são quantitativamente insuficientes no ambiente do jogo.

Os personagens do gênero masculino, por sua vez, estão confinados num corpo fisiologicamente muito musculoso e não possuem qualquer expressão de emoção. Tais características, para autora, retomam simbolicamente a masculinidade tradicionalista que compõe a hegemonia masculina, apresentada em Fisher (2015). Sobre a atitude masculina em relação aos avatares gendrados, a autora inclui uma breve observação sobre a probabilidade

---

<sup>16</sup> “uma longa série de representações da mulher pelo patriarcado.”[Trad. livre]

<sup>17</sup> “Bikini Armor” é a representação visual de um biquíni metalizado, que seria o mais próximo de armaduras que uma personagem do gênero feminino poderia conseguir. A expressão virou um jargão para escolhas de design inadequadas e não originais. Há páginas no Tumblr que fazem críticas a esse tipo de design como o Bikini Armor Battle Damage. Fonte: <<https://bikiniarmorbattledamage.tumblr.com/>> [acesso de julho de 2016]

desses alterarem o gênero de seus avatares, ou seja, criarem uma dissonância de gênero, a fim de reafirmar sua heterossexualidade (SCHRÖDER, 2008, p. 248). Assim, para ela, homens que jogam com avatares mulheres o fariam como forma de reafirmação de sua identidade heterossexual e não por identificação com o corpo feminino. No entanto, além de breves, as colocações da autora a esse respeito não são baseadas em dados empíricos, o que fragiliza a hipótese.

Com base nos comentários feitos por jogadores no fórum da franquia, a autora observa a reprovação daquilo que seria mais um espaço para o que Mia Consalvo nomeou como "*gay window gaming*"<sup>18</sup>, visto que implica apresentar uma variedade sexual através dos jogos. Há uma reprovação à homossexualidade masculina, supostamente caracterizada na conduta de dois NPCs: Mud e Bengar. De acordo com as observações da autora sobre o jogo e dos comentários feitos por jogadores em fóruns, Mud "*follows the hero and periodically starts to talk to him (...) The only way to get rid of him is to kill him or have him killed by animals outside the camp.*"<sup>19</sup>(SCHRÖDER, 2008, p. 251) É mencionado que esse NPC é preso por sua relação com animais, no entanto, nem a autora nem os comentários são desenvolvidos nessa perspectiva.

Uma hipótese para a prisão desse NPC vem do julgamento sobre a sexualidade masculina. No jogo de tabuleiro alemão "Catan" há uma piada que envolve os recursos do jogo "madeira" e "ovelha". O jargão "*wood for sheep*"<sup>20</sup> possui duas interpretações. A primeira atribui aos recursos significados de virilidade (madeira) e feminilidade (ovelha). A segunda vem do mito sobre homens que passam muito tempo sozinho pelos campos ou em áreas rurais. De acordo com esse, os homens teriam relações sexuais com as ovelhas, ou outros animais, como substitutos pela falta de pessoas.

O outro NPC supostamente homossexual no MMORPG *Gothic* (Piranha Bytes, 2005) é o fazendeiro Bengar. Em uma interação por diálogo o personagem principal questiona a ausência de mulheres na fazenda e como resposta Bengar diz "*Well you got that right, this is a men's farm so to speak. It works quite well.*"<sup>21</sup>(SCHRÖDER, 2008, p. 251). Essa leitura de que a ausência de mulheres implica a homossexualidade dos personagens pode ser questionável. Se levarmos ao pé da letra esse modo de associação, teremos interpretações

<sup>18</sup> Expressão sem tradução literal com sentido de abertura para representatividade de diferentes tipos de sexualidades

<sup>19</sup> "acompanha o herói e constantemente inicia uma conversa com ele (...) O único modo de livrar-se dele é matá-lo ou deixá-lo morrer pelos animais fora do acampamento." [Trad. Livre]

<sup>20</sup> Expressão sem tradução literal

<sup>21</sup> "Bem, você entendeu isso corretamente, essa é uma fazenda de homens, por assim dizer. E funciona muito bem." [Trad. Livre]

generalizadas que confundem identificação de gênero, orientação sexual e liberdade de escolha dos jogadores. Por exemplo, algumas mulheres que já foram assediadas em ambientes de jogos online (ou temem ser assediadas) optam por participar de grupos compostos apenas por membros do gênero feminino, como uma forma de recuperar a sensação de segurança. Seguindo a lógica de interpretação que foi utilizada para os NPCs da franquia *Gothic* (Piranha Bytes, 2005), esses grupos poderiam ser interpretados como lésbicos, por terem apenas mulheres, no entanto essa leitura seria equivocada, porque as motivações das jogadoras para pertencer àqueles grupos com um único gênero foram determinadas por outros fatores.

O lugar comum no qual estão inseridos os personagens gendrados se contrapõe à liberdade de escolha que alguns sistemas de jogos permitem. Jonas Linderöth e Elisabet Öhrn (2014) constatam esse panorama sobretudo nas personagens do gênero feminino, por estarem restritas a expectativas do ambiente de jogo, assim como das interações entre jogadores. Essas observações foram feitas em sistemas de jogos online que permitem que os gêneros sejam escolhidos, se contrapondo aos títulos previamente gendrados. Os participantes – jovens universitários – indicaram que o comportamento cortês, polido, educado e às vezes insinuações fazem parte dos ambientes de jogo. Algumas das entrevistadas relataram que existe um estranhamento inicial com a presença de mulheres em ambientes de jogo, mas que os mesmos – online ou reais – foram majoritariamente receptivos ao seu gênero e as suas demandas, como ajuda com informações, compartilhamento de aparelhos, por exemplo. Os homens entrevistados invejam essa situação, e por isso chegam a dissimular uma feminilidade para balancear essa diferença de comportamento. No geral, esses participantes não se mostraram interessados em desafiar os padrões de comportamento e gênero, sendo bem passivos em suas atuações.

Observando o comportamento de jogadores japoneses do MMO UWO (Tecmo Koei Games) Lehdonvirta et al (2012) também observaram que os papéis de gênero são pouco problematizados quando os jogadores precisam buscar ajuda em jogo. Os autores observaram um mês de jogo em diferentes locais – dentro do espaço ficcional – e horários usando três contas de avatares diferentes. A partir da interação de jogadores com esses avatares, os pesquisadores categorizaram o tipo de pedido de ajuda (direto ou indireto), qual era o gênero do avatar e quem pedia ou oferecia ajuda nessas relações. Os resultados apontaram que os jogadores com avatares masculinos receberam menos ajuda quando solicitavam do que os avatares femininos. E os avatares masculinos usavam como tática para receber ajuda abordagens indiretas, reforçando o pressuposto sociocultural de que homens sabem se cuidar sozinhos e não precisam de ajuda. Ao tecerem as conclusões os pesquisadores confrontaram a

população que encontraram de avatares femininos com os dados oficiais oferecidos pela empresa desenvolvedora do jogo e os números eram ligeiramente divergentes. Dessa diferença e da ausência de informações sobre o cadastro pessoal que vincula jogadores com contas de avatares, eles inferem que há alguns jogadores escolhendo avatares de gênero não correspondente, possivelmente por observarem o padrão de ajuda da comunidade.

Entretanto é possível encontrar jogadores que exploram mais a liberdade de escolha de gêneros como apontado nos estudos de Geraci e Geraci (2013). Os autores centraram suas observações no título de MMORPG *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) e tinham em mente as relações possíveis dos jogadores com seus corpos digitais mediados. As motivações para trocar o gênero do seu avatar para jogadores homens ou mulheres eram distintas. Segundo os resultados dos autores, as mulheres trocam o gênero de seus avatares para masculino porque jogar com um avatar do gênero feminino atrai atenção dos demais jogadores sob forma de assédios. Já as que não trocam o gênero do avatar escolhem aqueles que são menos atrativos visualmente, representando uma feminilidade pouco convencional. (GERACI; GERACI, 2013, p. 324)

Os homens que participaram da pesquisa indicaram uma preferência por trocar o gênero de seus avatares para femininos, pois assim podem passar muitas horas observando a beleza física de seus avatares. Entre as questões indagadas, esses utilizam/ornamentam seus avatares com vestimentas e armaduras que ressaltem os atributos físicos para as avatares do gênero feminino em detrimento do masculino.

A forma com os corpos virtuais é apresentada também foi objeto de análise dos pesquisadores. Eles questionam até que ponto as caracterizações hipersexualizada e hipermasculinizada vão ao encontro das expectativas dos jogadores com a representação de gênero e as implicações desse *continuum* nos jogos eletrônicos. Sobre a sexualização dos corpos femininos, os autores ressaltam que "*the focus upon female avatars may simply continue the cultural fascination with women's bodies as objects of voyeurism, desire and objetification.*"<sup>22</sup>(GERACI; GERACI, 2013, p. 332). Essa observação dos autores é importante para que as pesquisas não reforcem uma análise objetificadora, nem se limitem a explorar os corpos femininos, e reconheçam que há uma variedade de elementos que tocam na sexualidade nos jogos eletrônicos.

Se a hipersexualização não é desejável por não ser diversa o suficiente para mulheres, a hipermasculinidade, para os homens, também não é. Em respostas, os homens que

---

<sup>22</sup> “o foco sobre as avatares femininas pode simplesmente perpetuar a fascinação cultural com os corpos femininos enquanto objetos do voyeurismo, desejo e objetificação.” [Trad. Livre]



participaram da pesquisa declararam que a representação amplamente disseminada não passa de deformações que delimitam muito as formas de ter um corpo masculino (GERACI; GERACI, 2013, p. 333). Entretanto, a tentativa de diversificar a apresentação de avatares nem sempre surte o mesmo efeito nos jogadores. Esses, por fim, escolhem representações de avatares polarizadas entre o masculino e o feminino. Assim, representações afeminadas não significariam que o jogador se identifique com elas, nem mesmo que a homossexualidade seja aceita, a começar por se tratar de uma conformação temporária. Já as formas hipermasculinas confinam o corpo a um modo muito restrito de masculinidade.

Como mencionado anteriormente, faz pouco tempo que as pesquisas sobre gêneros, sexualidade e jogos eletrônicos estão mais atentas para a construção de masculinidades; na revisão bibliográfica desse trabalho, elas são minoria se comparadas à quantidade de artigos e de pesquisas com o gênero feminino. O enfoque, no momento, está sobre a caracterização hipermasculina dos avatares em jogos online e a relação dessa representação com os jogadores do gênero masculino. Em Caciolli e Mussap (2014), temos a apresentação de dados comparativos entre a representação visual dos avatares com a idealização física dos jogadores e a forma atual de seus corpos.

Os participantes da pesquisa (do gênero masculino) deveriam responder às questões a partir dos avatares que criaram e que utilizam com mais frequência, visto que alguns títulos permitem o uso de diversos avatares por conta/jogador. Os parâmetros de avaliação estavam concentrados na contraposição entre adiposidade e musculatura dos corpos. Além disso, foram realizadas algumas questões sobre níveis de autoconfiança e de relações de sociabilidade quando esses jogadores utilizavam os avatares em contato com outros jogadores online.

Havia três entidades comparativas nessa avaliação final sobre o corpo: o corpo dos avatares, o corpo idealizado e o corpo físico do jogador. O nível de adiposidade dos avatares e do ideal de corpo eram semelhantes e mais baixos do que o corpo real dos jogadores. A musculatura idealizada era maior que a dos jogadores, porém os avatares deveriam ser mais musculosos do que seu ideal.

Desse modo, os autores constataram que as expectativas corporais dos homens também são cercadas de preocupações e de inseguranças. No comparativo de corpos, os jogadores apresentaram descontentamento com a aparência física que possuem; os avatares, assim, permitiam de algum modo realizar sua idealização, ainda que de modo mais exagerado. Portanto, o corpo atual elabora um ideal que será atualizado e potencializado pelo avatar.

Essa apropriação do corpo dos avatares não parte apenas de um desconforto subjetivo, mas leva em conta as estratégias necessárias para atingir objetivos ou metas em jogo. Desse ponto, pouco importaria a reiteração da caricatura hipermasculina do corpo. De modo geral, os jogadores expressaram que, a partir desses avatares, podem compensar suas inseguranças, aumentando o nível de autoestima com a criação de masculinidade e diminuição da ansiedade de fobia das interações sociais, ainda que essas sejam mediadas.

Esse resultado se aproxima da verificação empírica de Fragoso e Rosário (2008), que estudaram avatares do mundo virtual *Second Life* (Linden Lab, 2003) e concluíram que uma parcela considerável dos jogadores criava representações parecidas com seus corpos físicos, os quais, porém, procuravam “melhorar” de acordo com o padrão de corpo (Caucasiano Ocidental) convencionado pelos jogadores. De acordo com as autoras, essas adaptações geraram corpos caricatos e estereotipados ainda que a pesquisa incluísse diferentes nacionalidades, etnias e culturas.

As características psicológicas masculinas que são compensadas com a estrutura física dos avatares são sintomas da associação entre o gênero masculino e a tecnologia, e do estereótipo de pessoas chamadas *nerds* ou *geeks*<sup>23</sup>. Os autores Ran Almong e Danny Kaplan (2015) realizaram um estudo sobre o modo como esses *nerds* ou *geeks* tentam solucionar seus dilemas. Para eles, jovens homens ocidentais tiveram uma rápida ascensão profissional em suas carreiras, ocasionando certos privilégios econômicos. Entretanto, esse status profissional não é acompanhado pelo crescimento social, nem sexual. Seria então nessa disparidade que está o dilema da masculinidade atual. É subentendido por essa formulação teórica que *nerds* e *geeks* são exclusivamente do gênero masculino e heterossexuais.

Esses jovens homens ocidentais fazem parte da "*guyland*"<sup>24</sup>, termo proposto por Michael Kimmel em 2008, no livro *Guyland: the Perilous World Where Boys Become Men*. De acordo com essa definição, os membros da "*guyland*" compartilham as características "*white middle-class men in late adolescence, who share similar experiences and life opportunities in education, employment, consumption, and social life.*"<sup>25</sup>(ALMONG; KAPLAN, 2015, p. 2) Esses formam um tipo específico de masculinidade descrita como "a

<sup>23</sup> O estereótipo nerd ou geek é simplificado ao interesse por tecnologias digitais, quando, de fato, pode implicar em um interesse intelectual mais amplo. O conhecimento e curiosidade intelectual para alguns é mais importante do que o contato social, portanto é frequente o relato dessas pessoas com fobias e ansiedades no contato social.

<sup>24</sup> O termo proposto pelo autor não possui uma tradução literal. Porém seu significado remete a um grupo formado apenas por pessoas do gênero masculino.

<sup>25</sup> “homens brancos de classe média no final da adolescência, que compartilham experiências e oportunidades de vida semelhantes como educação, emprego, consumo e vida social.”[Trad. Livre]

*hedonistic, obligation-free lifestyle and by a culture of recreation and consumption emphasizing sexuality, alcohol, and sports.*"<sup>26</sup>(ALMONG; KAPLAN, 2015)

As masculinidades possuem características específicas do período do seu desenvolvimento. A masculinidade tradicional característica do período industrial tinha como ideal homens competitivos e emocionalmente retraídos. No período pós-industrial, dois tipos de masculinidade surgem em contraponto ao tradicionalismo: a "nova masculinidade" e o "metrossexual". A "nova masculinidade" procura através da fala aproximar-se da autenticidade e do autoconhecimento; o "metrossexual" enfatiza a busca por uma distinção através do consumo (ALMONG e KAPLAN, 2015). Outra variação de masculinidade característica do período pós-industrial - ou ainda do mundo mais globalizado - é conhecida como "*laddism*"<sup>27</sup>. De modo geral, as definições de "*guyland*" e "*laddism*" são similares. Porém, os autores sugerem que, no "*laddism*", temos uma radicalização da masculinidade tradicional para se contrapor aos interesses feministas, como os de igualdade de direitos para pessoas de gêneros distintos (ALMONG; KAPLAN, 2015).

Em uma outra abordagem da masculinidade relacionada à escolha profissional em áreas de tecnologia, como os jogos eletrônicos Webb (2015) observou comparativamente um grupo de jovens estudantes britânicos e profissionais de tecnologia para relacionar o quanto o contato com os jogos eletrônicos interferiu nas escolhas profissionais dessas pessoas. Para surpresa do autor, nem todos os jovens que participaram tinham real interesse nessa área, seja por verem as tecnologias como suportes técnicos para algumas atividades (grupo "means to an end") ou possuírem um deslumbramento com a área profissional descolado de uma postura proativa e exploratória que hardwares e softwares possuem hoje em dia (grupo "console gaming enthusiasts"). Entretanto, o grupo ("PC gamer/thinkerers") que mais tinha o perfil dos profissionais de tecnologia investia tempo em explorar computadores, possuíam consoles para terem maior amplitude social com amigos, maior conhecimento com títulos e tipos de jogos e tinham suporte ou influência familiar para essas aproximações. Desse modo, alguns jovens estão apenas reproduzindo uma versão atualizada de masculinidade capitaneada pela indústria mainstream, de que ser esses são os novos espaços de poder.

Esse recrudescimento de comportamento e de masculinidade, normatizado culturalmente, interfere na expressividade e no comportamento dos homens, porque são regras limitadoras. Entretanto, de acordo com a análise de Geraci e Geraci (2013, p. 341), os homens

<sup>26</sup> "um estilo de vida hedonístico, livre de obrigações e por uma cultura recreativa e consumista com ênfase na sexualidade, álcool e esportes." [Trad. Livre]

<sup>27</sup> Conceito britânico para nova forma de masculinidade, semelhante a "guyland". (ALMONG E KAPLAN, 2015, p.3)

que trocam o gênero de seus avatares em jogo relataram maior oportunidade para auto reflexão sobre seu próprio gênero e sexualidade. Desse modo, é importante que os estudos com jogos eletrônicos e gênero também desenvolvam considerações sobre o modo como pessoas do gênero masculino desenvolvem suas experiências de pertencimento e de subjetividade.

Pela reiteração das masculinidades ditadas a cima, os trabalhos acadêmicos e opiniões sobre jogos se organizam em polaridades entre os gêneros (feminino e masculino) restringindo-se à esfera da heterossexualidade. Os enfoques, os discursos e as análises feitas sobre os fenômenos socioculturais que acompanham os jogos eletrônicos apontam predominantemente para homens com atitudes "tóxicas" em relação às mulheres que compartilham os mesmos espaços.

Mia Consalvo, em *Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist GameStudies Scholars* sugere que os ambientes relacionados aos jogos eletrônicos são "tóxicos" à medida que eles se tornaram hostis à participação de pessoas que não se identificam com o gênero masculino. As atitudes que compreendem essa toxicidade são os assédios morais e sexuais direcionados às mulheres, cujos relatos são significativos para corroborar um ambiente hostil, causador de uma sensação de medo por participar deles - o que gera uma camada de invisibilidade. Por outro lado, vale registrar a importância das variáveis culturais tanto na composição do ambiente dos jogos quanto na compreensão e reação ao que constituiria assédio.

Os autores Jesse Fox e Wai Yen Tang (2014) elaboraram um *survey* para verificar a prevalência de pressupostos sexistas na crença de pessoas sobre mulheres que jogam jogos eletrônicos. De acordo com a revisão teórica dos autores, o anonimato em ambientes online é perigoso para o contato interpessoal, especialmente nos tipos de jogos com menor presença quantitativa de mulheres. Essas circunstâncias, portanto, as tornam mais vulneráveis aos assédios. O *survey* divulgado online contou com uma amostra de 301 participantes com o perfil predominante do gênero masculino, com idade em torno de 22 anos, branco e norte-americano.

Para formular suas hipóteses, os autores adotam alguns pressupostos como a adequação entre gênero<sup>28</sup> e expectativa de comportamento, a predominância da masculinidade e uma escala elaborada pelos autores sobre indicativos de sexismo nos jogos. Das quatro hipóteses, foi sustentada a dominação social de pessoas do gênero masculino como indicativo

---

<sup>28</sup> No texto os autores se referem equivocadamente a "sexo".

de sexismo no comportamento de jogadores e parcialmente comprovada a relação entre a masculinidade e o sexismo.

Levando em conta o perfil dos respondentes da *survey*, era esperado que os resultados levassem à confirmação dessa hipótese, pois o perfil predominante é considerado o mais combativo da visibilidade de outros gêneros para assegurar seus privilégios. Por outro lado, a escala de sexismo desenvolvida pelos autores, apresentada no apêndice de seu texto, também pode ser questionada por colocar as mulheres como outsiders dos jogos, o que pode ter gerado uma indução de respostas.

De acordo com os estudos apresentados até o momento, as pessoas que possuem interesse em jogar jogos online e não pertencem ao gênero masculino estariam fadadas a serem invisíveis ou teriam que adotar estratégias para permanecer jogando e minimizar os efeitos de sua presença em um ambiente que não lhes pertence. Essa conformação é um tanto fatalista por não observar com maior cuidado as pessoas que se opõem às diferentes formas de opressão, mesmo sabendo que podem ser hostilizadas. Portanto, comentarei sobre algumas pesquisas que apontam para essas pessoas obstinadas em resistir ao senso comum formado em torno dos jogos eletrônicos em geral.

Os autores John Adams (2016) e Carina Assunção (2016) estudaram a presença de jogadoras do gênero feminino em alguns espaços online dedicados aos jogos. Ao investigar as percepções de feminilidade e masculinidade na comunidade de jogadores de Super Smash Bros, Adams (2016) encontrou um ambiente que era receptivo às mulheres, pois essas podiam abertamente identificar seu gênero e desenvolver comentários padrões sobre feminilidade sem que fossem sistematicamente ofendidas. Casos muito isolados foram considerados pelo autor como dúbios, por exemplo a idealização romântica que alguns tinham com as personagens femininas ou os comentários que davam ênfase aos atributos físicos, entretanto pelo que foi descrito não soava tão alarmante. Apesar de ter destacado a toxicidade da hipermasculinidade, o autor não chegou a definir o que entendia com esse estereótipo, deixando algumas sugestões associativas com comportamentos violentos. As distinções entre ambiente cooperativo-feminino e masculino-competitivo também deixam poucos tensionamentos nas conclusões.

A autora Assunção (2016) entretanto se dedicou a compreender a percepção e a experiência de mulheres que participam de ambientes de jogos relacionados a violência e competitividade. As participantes da pesquisa relatam que não têm medo de apresentar-se como mulheres no ambiente e que usam seu gênero como uma provocação quando vencem disputas contra homens, numa postura bem proativa de revidar tantas insinuações de que mulheres possuem poucas habilidades com jogos. Não houve diferença significativa entre

grupos de jogadoras do gênero feminino que passaram por experiências de comportamento tóxico e aquelas que não passaram na desistência de identificar seu gênero através do nickname ou deixarem de jogar. Àquelas que jogam por mais horas sentem-se mais seguras para dizerem que são gamers e eventualmente terem que passar pela “verificação” de algum jogador sobre seus conhecimentos e habilidades com jogos. No entanto, as participantes não se sentem tão confiantes para discutir abertamente sobre jogos porque acham que são as únicas mulheres de seus grupos que jogam, e o que pode ocorrer é que outras jogadoras também tem o receio de se assumirem jogadores, criando assim um ciclo vicioso de representatividade.

Andrea Braithwaite (2013) realizou um estudo em fóruns não oficiais do jogo massivo online *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) sobre a receptividade dos jogadores aos discursos (ou ideias) com viés feminista. Para coleta, a autora tomou como base a discussão sobre um personagem em particular do mundo do jogo, pelas falas sexistas que ele expressava ao estar em contato com avatares de gêneros distintos. O total de entradas para análise foram categorizados em padrões para então serem discutidos ao longo do artigo. Com a análise, a autora constatou que para esse grupo que se envolveu na discussão, as pessoas com viés feminista são consideradas "estrageiras prazeres" ("*feminist killjoy*" de acordo com original). Segundo os jogadores, os posicionamentos feministas "*ruin the world for the rest of us*"<sup>29</sup>. (BRAITHWAITE, 2013, p. 708) A polarização e a negação de uma outra perspectiva vem do temor que a norma (ou "normalidade") sejam questionados e modificados, ações que não seriam positivas para pessoas que são privilegiadas de alguma forma nos jogos. E para abafar esses questionamentos nos fóruns, as pessoas recorrem ao argumento de que "o feminismo de verdade" não se preocuparia com os jogos ou ainda sinalizam como conteúdo inapropriado os comentários mais feministas.

Outro argumento apresentado nos comentários foi a tentativa de pessoas feministas em subjugar, oprimir, desvalorizar e descaracterizar a masculinidade nos homens. O temor dos homens pelo questionamento de sua identidade de gênero vem da ansiedade em não performar adequadamente o gênero em um conjunto social. Desse modo, quem não consegue identificar e replicar as normas gera problemas e, portanto, deveria se afastar dos ambientes de jogo.

Esse silenciamento constante é realizado com estratégias diversas, que busca criar no outro o estranhamento e exclusão dos grupos, não é incorporado sem frequente resistência. Amanda Cote (2015) conseguiu identificar algumas estratégias desenvolvidas por mulheres

---

<sup>29</sup> “arruinam o mundo para o resto de nós.” [Trad. Livre]

para evitar (ou contornar) situações de assédio em jogos eletrônicos massivos. Para elas, a possibilidade de autodefesa, mesmo que nem sempre consistente, é um marco importante para permanecerem nesses espaços online. A metodologia utilizada pela autora para levantar essas estratégias veio da técnica qualitativa de entrevistas individuais, semiestruturadas, com as participantes.

As participantes das entrevistas se identificavam com o gênero feminino e possuíam características interseccionais, por exemplo eram parte das minorias raciais. A participação ocorreu após convites espalhados pela Internet e em indicações de respondentes, como ocorre na estratégia de “bola de neve”. Nem todas as entrevistas foram presenciais, mas contavam com chats online (áudio e vídeo) e as identidades foram preservadas.

As estratégias mais frequentes apontadas nas falas das participantes foram: deixar os jogos online, evitar estranhos, camuflar seu gênero, enfatizar suas habilidades e adotar uma personalidade mais agressiva. Já as estratégias adotadas por mulheres, mas que geram reprovação foram: depender dos sistemas de jogo para coibir comportamento inapropriado, depender de suporte e flertar com homens.

De modo geral, as estratégias mais utilizadas reproduzem uma auto invisibilidade por parte das mulheres em meio aos grupos sociais online e reiteram que para pertencer a esses ambientes é necessário simular posturas masculinas tradicionais. Esse posicionamento dificulta muito as pesquisas em jogos online, por exemplo, uma vez que dependemos daquilo que os jogadores (independe de gênero ou sexualidade) podem oferecer para ser ressignificado. Já das estratégias reprovadas, é possível notar o desejo por independência dentro desses espaços online e ao mesmo o descontentamento ou a descrença com as iniciativas apresentadas pelas empresas de jogos para controlar o comportamento da comunidade de jogos. Entretanto, como aponta a análise da autora, confiar que a visibilidade e a resistência por si só irão diminuir episódios de assédios é superestimar a operação das normas socioculturais que transbordam para os ambientes online.

Além de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), o jogo massivo online *League of Legends* (Riot Games, 2009) desponta entre os títulos com maior quantidade de jogadores. Desse modo, os autores Ratan et al. (2015) utilizaram técnicas metodológicas quantitativas e qualitativas, a fim de observar a presença e as implicações do gênero feminino no estilo de jogo MOBA<sup>30</sup>, pois na hipótese dos autores há pouca quantidade de mulheres

---

<sup>30</sup> Massive Multiplayer Online Battle Games são um estilo de jogo massivo online centrado em batalhas. Essas podem ser do tipo Player versus Environment (abrev. como PvE) ou Player versus Player (abrev. como PvP). Na primeira modalidade os jogadores estão contra o ambiente/mundo de jogo e no segundo o confronto é entre

As abordagens metodológicas foram desenvolvidas por grupos de pesquisadores diferentes e em momentos distintos, pois faziam parte de uma pesquisa maior. A pesquisa qualitativa tinha como objetivo inicial a progressão dos jogadores com o *League of Legends* (Riot Games, 2009). Do grupo de entrevistados, apenas duas eram do gênero feminino e as experiências delas foram desenvolvidas no artigo.

As participantes da abordagem qualitativa passaram por entrevistas individuais logo após uma experiência de jogo no laboratório da Universidade. O perfil delas era semelhante, duas mulheres jovens universitárias e de descendência chinesa. A diferença estava no conhecimento e competência cognitiva com o jogo. Ambas começaram a jogar por intermédio de seus parceiros amorosos. Entretanto, uma já tinha contato há mais tempo e desenvolveu interesse pelo jogo e a outra tinha contato bem recente. A que possuía mais experiência desempenha no jogo a posição de "suporte"<sup>31</sup> para o namorado; esse enquadramento para ela tornou-se um problema, pois ela tem uma percepção de si mesma mais positiva das suas habilidades e capacidades. O impedimento é sua posição social no relacionamento e no ambiente de jogo. Para ela, seu gênero é acompanhado de pressupostos limitadores que ela deseja transgredir. Apesar de ser uma pessoa muito articulada durante as partidas do jogo, nenhum jogador que interage com ela consegue detectar seu gênero, pois ela deixa os canais de comunicação em suspensão. Quando precisa conversar com algum jogador tenta ao máximo não transparecer seu gênero e aparentar uma "neutralidade".

A entrevistada com pouca experiência tem seus interesses pelo entretenimento em geral mediados pelo seu parceiro amoroso. Assim como a jogadora mais experiente, ela desempenhou a função de suporte para o amigo do seu parceiro amoroso, quando eles jogavam remotamente para o experimento do artigo realizado em laboratório. A melhora que demonstrou em jogo veio dos comentários e dicas de sua colega durante a partida.

O estudo quantitativo foi realizado em parceria com a empresa Riot Game, responsável por *League of Legends*. Essa parceria não é comum nos estudos de jogos e oferece uma vantagem de quantitativo de dados aos autores. O link para o *survey* online foi distribuído aleatoriamente para a base de dados da empresa correspondente ao servidor norte-americano, e aqueles que completassem o *survey* teriam uma recompensa em jogo. Foram 150

---

jogadores. As batalhas de PvP ocorrem depois de um tempo de treinamento de jogo PvE, onde os jogadores podem adquirir familiaridade com os comandos de jogo, interface, ambientação, entre outros.

<sup>31</sup> Suporte (ou sup) é uma função dentro do time (ou lane) responsável por garantir que seu time tenha oportunidades de atingir os objetivos da partida. Essa função para os jogadores gera opiniões divergentes. Enquanto alguns veem essa posição como hierarquicamente inferior no grupo, outros reconhecem que essa é fundamental para que o grupo seja sucedido. Fontes: <<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/esport/esports-editorial/desafio-ultima-escolha-qual-o-seu-suporte>> e <<https://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/mecanicas-de-jogo-e-balanceamento/EVHY5n9e-suporte-lol-10-dicas-para-ser-o-melhor-suporte>>



questões objetivas, sendo algumas utilizando a Escala Likert. Após alguns recortes, a amostragem contou com 16.821 dados de questionários completos de participantes que declararam seu gênero.

Os autores tinham seis hipóteses gerais, sendo algumas delas subdivididas. As hipóteses confirmadas apontaram para as suposições de que homens possuem mais partidas completas do que mulheres, com isso seu nível médio de habilidade seria maior, pelo tempo dedicado à atividade. As mulheres estão mais envolvidas com jogos na companhia de parceiros amorosos do que em outras relações e a regularidade das partidas enquadra as mulheres na posição secundária para seus parceiros, podendo ocasionalmente se estender a outras figuras masculinas, como os amigos.

Com resultado geral das duas abordagens metodológicas, as mulheres encontram-se presas em um ciclo de "*female support player*" de seus parceiros ou outras figuras do gênero masculino, mesmo que não tenham nenhuma diferença cognitiva para que desempenhem sempre o mesmo papel no jogo, que não está entre os mais desafiantes. Entretanto, o ambiente de jogo se organiza com estereótipos de comportamento, habilidades e gênero que, em alguns casos, são internalizados pelas jogadoras.

As pesquisas apresentadas até aqui estão concentradas em binarismos e contidas na construção heteronormativa. Entretanto, o tensionamento sobre a identidade "gamer" é mais extensivo. O questionamento sobre a compreensão dessa identidade e se de fato pessoas que jogam têm uma sensação de pertencimento a essa categoria estão apresentados, por exemplo, no trabalho de Adrienne Shaw (2010). A autora questiona as definições oferecidas à Cultura dos Jogos Eletrônicos, tanto pela imprensa quanto pela academia, e para isso recorre ao suporte teórico dos Estudos Culturais Britânicos, sobretudo nos trabalhos de Stuart Hall.

A abordagem da autora compreende apenas a perspectiva norte-americana e de acordo com essa, os acadêmicos tendem a escrever e definir a cultura dos jogos como *insiders* desse grupo cultural, pois geralmente se identificam como "gamers" e com isso contrapõem os jogos à cultura massiva. Já os jornalistas possuem uma percepção mais distanciada do que são os jogos (*outsiders*), tendem a considerar os jogos como um nicho de consumo e refutam muitos pressupostos desenvolvidos pelos estudos acadêmicos, por exemplo a relação entre jogos eletrônicos e violência. Há exceções a essas distinções, já foram apresentadas nesse capítulo pesquisas que tinham como objeto empírico revistas especializadas em jogos eletrônicos e, com isso organizadas por pessoas que entendem o formato jornalístico além de, como se constata por leituras assistemáticas desse tipo de publicação, serem pessoas que também jogam.

Seguindo essa diferenciação de gosto e conhecimento construído sobre jogos, a autora indica que as pesquisas em geral são realizadas com pessoas que se identificam como jogadoras e oferecem opiniões de "primeira mão", o que deixa de lado o modo como os jogos podem ser interpretados por pessoas que conhecem os jogos por "segunda mão". Desse modo, as pesquisas estão enquadradas para pessoas que compreendem o linguajar e funcionamento dos jogos em geral.

A partir da análise de 32 artigos jornalísticos de importantes jornais que circulam nos Estados Unidos Shaw (2010) pretende responder com uma perspectiva externa sobre jogos eletrônicos: quem joga, o que joga e como joga. Esses discursos são então comparados ao entendimento da autora, apresentados nos trabalhos acadêmicos disponíveis.

O perfil dos jogadores para as matérias jornalísticas é mais diversificado do que o apresentado nas pesquisas acadêmicas. Os jornais indicam que o público que consome e joga não se delimita a homens brancos e norte-americanos, mas fazem constantes ressalvas sobre as implicações em outros grupos participarem de uma mídia pensada no masculino. Já as pesquisas acadêmicas teriam um foco muito específico, por exemplo em fãs de jogos eletrônicos, quando não estabelecem relações de "centro *versus* periferia" ao fazer referência aos grupos com menor representatividade, como os LGBT, que são denominados "outros". Para a autora a criação ou estratégia teórica da categoria "outros" pode gerar mais marginalidade para as pessoas que são estudadas, porque elas ganham narrativas paralelas à "narrativa oficial" sobre determinado acontecimento.

A definição do que jogam os "gamers" não gerou consenso, porque depende dos parâmetros utilizados para qualificar um jogo em detrimento de outro. Essas categorizações possuem uma grande carga subjetiva, ainda que sejam elaborados critérios de avaliação, como exemplo a qualidade dos gráficos ou se as fases/etapas ou momentos de jogo possuem um balanceamento entre demandas e capacidade de resposta dos jogadores. Mesmo assim, listas de ranqueamento, eventos de lançamento, feiras e convenções são elaborados para dar vazão aos novos lançamentos do mercado que podem influenciar o direcionamento das pesquisas para determinados produtos.

O modo como os jogadores jogam está apoiado em duas categorias: sozinho ou em grupo. De modo geral, a imprensa não compreende que existem diferentes formas de jogo e que uma não é necessariamente melhor do que a outra para todas as pessoas. É frequente o relato alarmista do isolamento social que os jogos eletrônicos podem ocasionar, prejudicando as pessoas psicologicamente. Porém, os jogos são academicamente abordados como espaços para sociabilidade, mesmo que ela se desenvolva apenas no encontro online. Shaw (2010)

indica que os jogos que envolvem a participação de várias pessoas são mais valorizados do que os que são jogados "sozinhos", porque esse julgamento é feito pensando nas habilidades sociais culturalmente desejadas.

Para a autora, há pouco ganho ao abordar ou definir pela distinção a cultura dos jogos. Ao observar os “*games in culture*” é possível abarcar mais perspectivas sobre os jogos eletrônicos de pessoas que não jogam e daquelas que jogam, mas não seriam categorizadas como “gamers”. Partindo de uma compreensão ampliada do que são os “gamers”, Shaw (2011) realiza uma pesquisa com o processo de identificação com personagens e avatares de pessoas consideradas marginalizadas pela sua sexualidade não normativa, contrapondo o grupo LGBT ao heterossexual.

No princípio do texto a autora marca uma distinção entre a interatividade e a identificação, que podem ser confundidas, uma vez que há controle e ação envolvidos na relação dos jogadores com personagens e avatares. A interatividade foi diferenciada entre produto e processo. No primeiro, a compreensão se dá pelos aspectos tecnológicos do jogo e, no segundo, pela possibilidade de interação social. A identificação pode ser tanto um processo de "identificação com" quanto de "identificação como". A "identificação com" a personagem ou o avatar leva em consideração o papel dessa entidade no mundo do jogo. Já a "identificação como" pressupõe uma conexão entre jogadores e entidades. Entretanto, nem todos os jogadores chegam aos processos de identificação, já que esse não é um pré-requisito para o jogo.

Juntamente com o grupo de entrevistados, Shaw (2011) apresenta e questiona com qual ou quais grupos de representação de personagem e avatares os jogadores possuem algum nível de identificação. Com os personagens preestabelecidos, os entrevistados não sentiram identificação, mas uma relação de dominação funcional da imagem. Quando era possível escolher o personagem, geralmente importavam mais as vantagens que ele poderia oferecer. Já os avatares provocaram maior sensação de identificação mesmo quando eram auto representações, portanto a autora ressalta que o modo como os jogadores criam seus avatares nem sempre dá indícios sobre quem eles são ou como se percebem. Esta constatação, no entanto, vai de encontro aos trabalhos citados anteriormente de Geraci e Geraci (2013) e de Frago e Rosário (2008), que constataram tendência à construção dos avatares conforme identificações do próprio corpo físico ou ideal.

Dos jogos eletrônicos massivos online, o título que permitiu maiores aproximações das práticas LGBTQs foi *World of Warcraft* (Blizzard). Os três trabalhos que serão apresentados na sequência pretendem questionar a heteronormatividade que sustenta o mundo do jogo e a

forma como se comportam os jogadores. Em Alex Pulos (2013) encontramos a discussão a partir da análise do discurso de um *corpus* de análise de 400 comentários reproduzidos no fórum oficial do jogo, que é moderado pela empresa Blizzard Entertainment. O autor contextualiza o posicionamento da empresa em relação à existência de formação de guildas<sup>32</sup> autodeclaradas pró-LGBTQ citando um episódio em 2006. Segundo a empresa, questões de gênero e sexualidade estão fora da proposta do mundo de jogo e das interações entre jogadores, sendo então inadequadas.

A heteronormatividade está apresentada para o autor no modo como os jogadores utilizam a linguagem, seja essa textual ou verbal. Foi "naturalizado", pelos jogadores (independente de seu gênero), que o humor ofensivo é algo próprio daquele ambiente e que é engraçado, portanto os incomodados precisariam se adequar às normas ou se retirar. Assim como o posicionamento da empresa responsável pelo jogo, os jogadores não percebem que os ambientes de jogo também são permeados de gêneros e sexualidades. Desse modo, quando algum desses elementos é ressaltado, essas pessoas entram em estado de reação, sem querer ouvir as implicações para convivência em jogo. Ao adotar uma postura reativa, tornam-se mais evidentes as fobias de gênero e sexualidade no discurso (PULOS, 2013).

De acordo com discurso de jogadores analisados na pesquisa, as pessoas LGBTQs são perversas e anormais, querem “chamar atenção” ao propor questionamentos de gênero e sexualidade e fazem eles mesmos uma autossegregação dos outros jogadores. Como consequência desse descolamento, os jogadores acham justos os episódios de assédio, pois eles devem se responsabilizar pela “desordem” que causam.

Na dissertação e, posteriormente, em artigo, Lucas Aguiar Goulart (2014 e 2015) realiza uma imersão pontual na Parada do Orgulho LGBT, chamada de "*Proudmoore Pride*", que ocorre anualmente, no mês de junho, no servidor "*Proudmoore*" (norte-americano) do *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004). Até o evento, os preparativos são organizados em fóruns, sites e páginas em sites de rede sociais.

Segundo o autor, os jogadores que participam da "*Proudmoore Pride*" desenvolvem identidades políticas de gênero e sexualidade, uma vez que interferem nas relações de poder e de normatividade. Desse modo, interessa a ele ver o modo como os jogadores performam essas identidades, tanto nas discussões pré-evento, quanto no evento em si. Após uma análise do conteúdo de alguns fóruns, o autor realiza uma breve imersão no jogo para se familiarizar com os comandos e dinâmicas dele para o evento.

---

<sup>32</sup> As guildas são grupos formados por jogadores que possuem afinidades. No caso da guilda pró LGBTQ, os participantes em sua maioria possuem essa identificação, mas não estão restritos a ela. (SUNÉN, 2012)

O servidor "*Proudmoore*" não está disponível apenas no evento, mas durante todo o ano. Ali é um local onde há concentração não apenas de guildas pró-LGBTQ, mas também de guildas que são completamente opostas a esses princípios, e que participam do espaço a fim de causar instabilidades, como ofender os participantes.

Na análise do autor, foram encontradas algumas discussões sobre a homossexualidade e sua representatividade no ambiente de jogo. Para alguns jogadores, a homossexualidade é considerada doentia, perversa, pecaminosa, anti-evolutiva, porque não vai ao encontro com a reprodução sexuada procriadora, o que a torna prejudicial às crianças e à economia. Já a contra argumentação refuta as colocações anteriores e afirma que todas as espécies vivas possuem a homossexualidade, sendo então um outro argumento que toma como referencial as ciências biológicas.

A estrutura visual do cartaz ou banner de publicidade do evento continha elementos de referência ao jogo, utilizava muitas cores e incluía o nome dos participantes/jogadores que faleceram por complicações de saúde decorrentes da soropositividade.

A parada para o autor é um movimento de resistência dentro das regras do sistema de jogo que permite tanto o divertimento, quanto o confronto pelo humor com as pessoas que são contrárias à presença de LGBTQs nos jogos. A organização da parada no jogo é semelhante às paradas com a mesma temática no mundo real, particularmente a norte-americana, pela setorização do desfile com carros alegóricos. A sexualidade, por sua vez, está presente nos jargões, nos flertes entre avatares e no desejo de despirem os avatares em jogo (GOULART, 2014).

O discurso dos jogadores na comunicação em *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) também foi objeto de análise de Christian Schmieder (2009). O autor se deteve nas camadas de comunicação e construção de gênero e sexualidade perceptíveis através da gramática alemã. A comunicação é composta por recursos diferenciados que são combinados como as representações visual, textual e auditiva. Nem sempre esses elementos estão disponíveis para análise, e cada um desses possui particularidades que auxiliam ou borram as tentativas de interpretar o gênero e a sexualidade dos jogadores com os quais se interage.

A apresentação narrativa ou gráfica da sexualidade em jogos eletrônicos passam pelas mesmas dificuldades que outras formas de entretenimento. Há quem defenda que sexualidade não deveria estar presente nos jogos, porque não faz sentido trazer atividades tão cotidianas para um ideal ficcional. Entretanto, a pesquisa de Ashley Brown (2015) aponta para o lado oposto desse discurso, pois há jogadores performando sexualidade, naquilo que a autora

chamou de Erotic Roleplaying Games (ERP) onde formar de sexualidade fazer parte das práticas de jogos, mesmo que não sejam tão evidentes para os jogadores. Aproveitando que não há nenhuma restrição explícita sobre a impossibilidade de performar sexualidade em ambientes online, alguns jogadores se envolvem na produção de machinemas eróticos, fan fics, fan arts, conversas e outras interações mediadas pelo jogo que dão vazão a um comprometimento dos jogadores com os seus avatares e com os seus avatares parceiros. A pesquisadora não vê nesses grupos uma fruição menos ordenada da sexualidade uma vez que os jogadores se envolvem profundamente com a narrativa que constroem para seus avatares. No entanto, os jogos geralmente encontram dificuldades em introduzir a sexualidade e reproduzindo de modo muito caricato, depreciativo, carregado de preconceitos, encaminhado para masculinidade heterossexual e até de uma representação visual muito próxima àquela que é explorada na indústria pornográfica com ênfase na objetificação do corpo de mulheres. (Schott, 2013 e Gallagher, 2012)

Buscando uma forma de identificar traços de gênero e sexualidade no discurso dos jogadores, o autor focou nas especificidades da linguagem alemã e suas declinações, artigos e pronomes que implicam gênero. A intenção de Schmieder (2009) era identificar marcadores de fala, mas não os enquadrar, tanto que observa que nos jogos encontramos um “híbrido jogador-avatar” (“*player avatar hybrid*”) que é a amalgamação das características de gênero e sexualidade do jogador e de seu avatar. Segundo ele, essa característica de não correspondência entre gênero e sexualidade dos avatares e jogadores possibilita duas abordagens: as *maskcraft* e as *queercraft*<sup>33</sup>.

As “*maskcrafts*” seriam tipos de máscaras, utilizadas pelos jogadores, simulando gêneros e sexualidade que não precisam estar em correspondência com seu gênero e sexualidade. Como exemplo semelhante a essa ação fora do jogo, o autor indica o travestismo masculino, em que o uso de vestimentas e acessórios caracterizam uma feminilidade, assim como tentam imprimir trejeitos e expressões.

Já as “*queercrafts*” interferem nas categorias de gênero e sexualidade numa ação mais contestadora das normas. Entretanto, para o autor, esses jogadores correspondem a “efeitos colaterais” nos jogos. Suas ações, ao contrário dos pressupostos da Teoria *Queer*, não são necessariamente planejadas ou propositivas. Desse modo, a nomenclatura seria mais uma provocação do autor do que um posicionamento nítido dos jogadores como *queers*.

---

<sup>33</sup> Esses termos foram adaptados pelo autor para uma aproximação com o nome do jogo que é objeto empírico.

Ainda no texto de Schmieder (2009), encontramos uma passagem em referência aos estudos da americana Sherry Turkle com alguns *insights* sobre as possibilidades do gênero e da sexualidade em ambientes virtuais. Nas palavras do autor, tanto o gênero, quanto a sexualidade "*are simultaneously (re-)constructing their identity in the 'real' world.*"<sup>34</sup>(*ibidem*,2009, p. 15) Entre os anos de 1999 e 2000, foi publicado em um periódico um artigo da autora Sherry Turkle, que era uma pequena parte das discussões de seu livro "Life on the Screen" (1997) sobre suas experiências em *Multi User Domains* (MUDs) que estão entre os primeiros locais de contato em rede de pessoas pelo mundo através de um sistema de jogo, no caso, com uma interface textual .

No texto a autora relata suas primeiras experiências em MUDs e o quanto se sentia mais confortável ao assumir outro gênero num ambiente onde sua identidade "real" pouco importava. Naquele primeiro momento dos estudos de internet, o anonimato não era motivo para preocupação, mas uma expectativa libertadora, pois as pessoas exploravam as possibilidades da rede apostando na separação entre os âmbitos online e offline, incluindo essas quebras de expectativas com o gênero e a sexualidade de outros. De acordo com a autora, essa experiência foi muito significativa à medida que ela pode ter consciência de quanto seu gênero era performado e vigiado, mesmo em uma circunstância online.

Os termos utilizados pela autora para alternância de gênero entre jogadores e avatares são "*gender swapping*" e "*cross dressing*". Para Turkle, o gênero ainda é definido pelo paradigma da biologia, portanto a troca do gênero é muito semelhante à abordagem de *Doing Gender* de West e Zimmerman (1987) na qual se considera que a competência de gênero está em saber reinterpretar os códigos corretos e normativos.

O ambiente tecnológico descrito pela autora é predominantemente masculino - por exemplo, ela não se sente à vontade nas conversas em chats textuais, pois geralmente há uma situação de constrangimento e assédio provocado pela diferença de gênero. E as pessoas com maior propensão de "trocar de gênero" online eram homens, que às vezes encontram nessa ação uma forma de divertimento pessoal (TURKLE, 1999/2000).

Katie Rosier e Celia Pearce (2011) recorrem à teoria de *Doing Gender* citada anteriormente para observar a masculinidade e feminilidade comparando os jogos online *Second Life* (Linden Lab, 2003) e *Guild Wars* (ArenaNet, 2005). As autoras adaptam a terminologia de "fazer gêneros" para "*playing gender*" e "*cross-gender play*". O primeiro

---

<sup>34</sup> “estão simultaneamente (re)construindo suas identidades no mundo ‘real’.” [Trad. Livre]

seria uma transposição do "*doing*" para "*playing*" e o segundo seria a observação que o gênero dos jogadores não estará em correspondência com o gênero dos avatares.

Na revisão de trabalhos anteriores, as autoras citam passageiramente o conceito de performatividade de Judith Butler, mas prosseguem no Construcionismo Social com papéis de gênero delimitados ao feminino, masculino heterossexual. Retomando trabalhos anteriores entre as motivações para o "*cross-gender play*", temos motivos estratégicos para obter vantagens em jogo, prazer em observar avatares do gênero feminino, criação de avatares para acompanhar e proteger filhas em ambientes online, entre outros. Apenas um caso de pessoa transgênero é mencionado no artigo, ainda assim, as autoras utilizam apenas o codinome patológico "disforia de gênero", sem dar mais informações.

A intenção das autoras era encontrar participantes que tivessem avatares dos gêneros masculinos e femininos para fazer correlações. A amostragem foi pequena, porém foi possível reiterar a prevalência de jogadores homens que possuem avatares de ambos os gêneros. O desinteresse das mulheres nessa prática, segundo uma das participantes, é a falta de identificação com avatares de gênero oposto. De acordo com Rosier e Pearce (2011), o "*cross-gender play*" para esse grupo de participantes era mais uma reiteração de masculinidades e feminilidades do que uma subversão.

O gênero e a sexualidade podem passar despercebidos nas dinâmicas de jogo, entretanto, para Carol Stabile (2014), o jogo massivo online *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) se organiza socialmente destacando esses pertencimentos. Interessava à autora observar como os jogadores reconheciam padrões de gênero e sexualidade durante o contato, seja pelo texto, pela caracterização do avatar, pelo nome dado para eles, entre outras. Contando com sua experiência como jogadora e com técnicas metodológicas de entrevista, a autora pôde então construir (ou reforçar) conhecimentos sobre os jogadores.

Assim como os pesquisadores mencionados anteriormente, Stabile (2014) também parte do pressuposto que o gênero, assim como a sexualidade são atos desempenhados pelos jogadores, mesmo que eles não se deem conta disso. A definição de "*doing gender*" utilizada pela autora vem da socióloga Jocelyn Hollander (2013), de acordo com a qual as ideologias dominantes também estão incutidas na concepção de gênero. Para manter a normatividade proposta pela ideologia dominante, os indivíduos são implicitamente convidados a avaliar os outros e, eventualmente, a si mesmos nas interações diárias.

Essa formulação, igualmente, remete ao trabalho dos sociólogos americanos Candice West e Don Zimmerman (1987), que, no entanto, não chega a ser mencionado por Stabile (2014). Assim fica a suposição que as considerações dos autores não circularam nos meios



acadêmicos suficientemente para que pesquisadores posteriores chegassem aos mesmos pressupostos de organização e de construção de gêneros e sexualidade.

Com a revisão bibliográfica dos Estudos sobre Jogos que se relacionam com as temáticas de gênero e sexualidade, é possível perceber que há o predomínio de pesquisas que se dedicam com maior intensidade a pesquisar sobre o gênero feminino em detrimento do masculino, estando subentendido que a sexualidade ou as normas a que os gêneros estão inscritos é heterossexual. Nos trabalhos que identificam outras identidades e sexualidades, predomina a atenção sobre o jogo massivo online *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004). O posicionamento da empresa não é tão acolhedor quanto aos comportamentos dos jogadores organizados em guildas autodeclaradas pró-LGBTQ. Mas, ainda assim encontramos uma concentração teórica do "doing gender", que é uma corrente da sociologia que não corresponde, por exemplo às demandas queer. Desse modo, proponho que o referencial teórico mais interessante para compreender essa diversidade de manifestações de gênero e sexualidade é o conceito de performatividade de Judith Butler. Esse conceito é mais generoso em suas proposições de flexibilização da norma para que outros significados de gênero e sexualidade sejam apresentados. Os espaços de jogos eletrônicos, mesmo com todas as possibilidades de coerção e assédio, são mais seguros para pequenas dissidências

### 3.3 GÊNERO SEXUALIDADE E JOGOS ELETRÔNICOS: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foram apresentados nesse capítulo algumas das discussões sobre gênero e sexualidade de modo mais amplo, assim com aquelas direcionadas a essas temáticas nos jogos eletrônicos. Especificamente sobre os jogos, essa dissertação, estaria no que a autora Usva Friman (2015) denominou como terceira onda de estudos sobre gênero em jogos, que teria iniciado na década de 2010. Segundo a autora, os trabalhos desenvolvidos nesse período tendem a ser mais abrangentes nas definições de gênero e sexualidade, com trabalhos que discutem a heteronormatividade, a masculinidade e as experiências de jogadores LGBTQ, por exemplo.

Os estudos sobre gênero e sexualidade nos jogos eletrônicos predominam sob a perspectiva heteronormativa e o gênero feminino. A heteronormatividade encontra-se na construção dos jogos eletrônicos na narrativa, na caracterização visual dos personagens e dos avatares, na estratégia de comercialização com apoio de jornalistas, por exemplo. Arelado a essa normatividade, o gênero feminino desponta como interesse por representar uma identidade de jogadores periférico aos interesses da Indústria. Desse modo encontramos pesquisas a fim de expor que mulheres também são jogadoras, que elas adotam

comportamentos em ambientes online para autoproteção (ainda que isso gere mais invisibilidade), que elas não se sentem bem representadas, seja pelo aspecto visual ou pela importância narrativa, entre outros.

Nos personagens e nos avatares, é possível identificar o gênero, porém a sexualidade é uma característica mais difícil de ser compreendida. Subentende-se que os personagens e que os avatares são majoritariamente heterossexuais pela forma como são apresentados na narrativa e pelas interações com outros personagens e avatares. Desse modo, faltam elementos nos jogos eletrônicos que contribuam para essa significação.

Nem sempre o gênero e a sexualidade dos personagens e dos avatares possui correspondência com os mesmos marcadores nos jogadores. Portanto, surgiram na literatura termos como *crossgender play*, *gender swapping* e *gender bending*. Essa não correspondência, contudo, não pode ser interpretada como um indício para travestismos ou identidades *queer*, porque são especificidades do sistema de jogo que interferem nas escolhas dos jogadores. Portanto, não podemos pressupor que os jogadores possuem uma identificação *queer* (p.ex) apenas pela não correspondência de gênero e sexualidade com seu personagem ou avatar, mas podemos observar como ocorrem essas relações e se há possibilidade para o surgimento dessa identificação.

Por intermédios dos avatares, pretende-se observar de que maneira os jogadores mobilizam os marcadores de gênero e sexualidade. Ao elaborar esse questionamento temos espaço para aquilo que as autoras Teresa de Lauretis (1987) e Judith Butler (1990 e 1993) discutem como conjunto de técnicas ou de performances ativadas no corpo (no caso dessa pesquisa, tanto do avatar, quanto do jogador) para expressar as construções de gênero e sexualidade. Conforme as autoras, essas construções possuem o potencial de reiteração de normas capaz de gerar tanto naturalizações quanto patologizações. Assim, a pesquisa propõe-se a desenvolver uma abordagem metodológica que permita a observação dos impactos causados pela experiência gendrada com avatares, sem o pressuposto de que os jogadores estão imersos em uma experiência de identificação *queer*.

## 4 METODOLOGIA

A construção empírica dessa pesquisa está apoiada em considerações sobre as escolhas metodológicas nos Estudos de Jogos. Como uma área de pesquisa interdisciplinar, as técnicas metodológicas que serão apresentadas não contrastam tanto com aquelas já adotadas na área da Comunicação. No entanto, mesmo quando os games são tratados como produtos midiáticos, é necessária a formulação de estratégias mais específicas para o tratamento dos jogos eletrônicos e dos jogadores. (AARSETH, 2001 e FRAGOSO ET AL., 2015, p. 2)

A leitura do livro *Game Research Methods: An Overview* (2015) organizado por Petri Lankoski e Staffan Björk foi fundamental para maiores esclarecimentos sobre algumas das práticas de pesquisa adotadas nos Estudos de Jogos. A organização do livro conta com cinco partes: as abordagens qualitativas para o estudo de jogos, as abordagens qualitativas para o estudo do jogo e dos jogadores, as abordagens quantitativas, as recombinações de métodos ou multi-métodos e o desenvolvimento de jogos para pesquisas.

Levando em consideração o problema de pesquisa proposto para a dissertação e seus objetivos (gerais e específicos), é interessante a abordagem do tipo qualitativo endereçada aos jogadores e suas ações nos jogos eletrônicos massivos online. Nessa parte do livro, as técnicas citadas são a etnografia, a entrevista e a “lembança estimulada” (“*stimulated recall*”, FALCÃO e GILBERT, 2005). Fragoso (2014) e Amaro (2016) relatam também o uso de sessões controladas de jogo.

Esse é o panorama no qual o capítulo apresenta as metodologias mais usuais nas pesquisas de jogos em diálogo com as metodologias reconhecidas na área da Comunicação, dando destaque às de viés qualitativo. Posteriormente torna-se possível apresentar o desenho metodológico desenvolvido para essa pesquisa.

### 4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS PARA ESTUDOS DE JOGOS

A emergência dos estudos sobre games em diferentes países se faz presente sobretudo nas últimas duas décadas. Alguns centros e grupos de pesquisa, tornaram-se mais proeminentes enquanto outros ainda estão menos articulados. Porém, todos compartilham inquietações, por exemplo, a respeito dos suportes teórico-metodológicos que melhor se adequam às pesquisas sobre jogos. Portanto, trabalhos dedicados a essas questões tornam-se referências sobre modos de construir, conduzir e apresentar pesquisas com jogos eletrônicos, sejam quais forem os interesses específicos de cada estudo.

Dentro desse panorama, Franz Mäyrä (2015) aponta que nem todos os trabalhos desenvolvidos sobre jogos (sejam eles eletrônicos ou analógicos) adotam uma metodologia previamente consolidada para ser realizada. De fato, boa parte deles sequer deixa explícita sua metodologia. Essa particularidade, não significa que as metodologias consolidadas sejam necessariamente inadequadas para esses trabalhos. Para o autor "*The work conducted in games research has both accumulative as well as transformative aspects.*"<sup>1</sup>(*ibidem*, 2015, p.11) Desse modo, cabe aos autores e pesquisadores identificar ao longo da revisão teórica e de campo as metodologias e as técnicas mais utilizadas, e de que modo elas podem dialogar com a proposta de pesquisa.

Indo ao encontro dos argumentos lançados por Mäyrä (2015), Petri Lankoski e Staffan Björk (2015) reiteram a importância das discussões metodológicas uma vez que elas dão respaldo para o desenvolvimento científico, que é propenso a ser comprometido por uma metodologia inadequada. Para uma boa construção teórico-metodológica são necessários meios de identificar a validade, a confiabilidade daquelas formulações.

Os autores citados também mencionam as implicações éticas da pesquisa de jogos, sendo alguns deles compartilhados por outras áreas, tais como a necessidade de esclarecimento das pessoas envolvidas no processo de pesquisa e de obtenção de seu consentimento, a forma de autorização para participação de menores de idade, a garantia do anonimato de dados dos participantes, sejam esses coletados em ambientes online (comentários, imagens de avatares, por exemplo) ou em ambiente físico, sejam sob a forma de texto, áudio ou imagem, etc. Em suma, a reunião de dados para pesquisa não deve se sobrepor aos possíveis riscos para os participantes.

#### 4.2 RECURSOS QUALITATIVOS PARA PESQUISAS EM JOGOS

As abordagens de pesquisa devem ir ao encontro dos problemas e dos objetivos estipulados; para atendê-los, encontramos tanto recursos quantitativos quanto qualitativos. Não é necessária a filiação irrestrita a uma dessas abordagens; antes, a combinação delas gera importantes considerações para as triangulações de resultados.

As pesquisas quantitativas podem oferecer tendências ou hipóteses mais abrangentes sobre um determinado acontecimento. Elas são elaboradas e interpretadas pelos pesquisadores seguindo os conhecimentos e regras de mensuração estatísticas. Entretanto, nem todos os

---

<sup>1</sup> "O trabalho (ou a pesquisa) produzido nas pesquisas com jogos possui concomitantemente aspectos acumulativos e transformativos." [Trad. Livre]

pesquisadores (ou leitores em geral) possuem as mesmas competências interpretativas ou até as mesmas chaves de leitura. Desse modo, é possível que alguns dados sejam interpretados de modo diferente, ocasionando generalizações que interferem na construção de algum conhecimento. Por isso, é muito importante deixar claros os limites dos resultados, por exemplo, até que ponto eles podem ser generalizados. No campo da Comunicação no Brasil prevalecem as abordagens de natureza qualitativa. Estas permitem, por exemplo, "uma compreensão aprofundada e holística dos fenômenos em estudo e, para tanto, os contextualiza e reconhece seu caráter dinâmico, notadamente na pesquisa social" (FRAGOSO, RECUERO e AMARAL, 2015, p. 67).

Assim como a abordagem quantitativa, as pesquisas qualitativas necessitam de uma amostra, ou seja, um conjunto de participantes para atender aos problemas e aos objetivos de pesquisa. De acordo com Fragoso, Recuero e Amaral (2015), as amostragens qualitativas e quantitativas são resultado de uma sequência de decisões (também chamadas como recortes), que devem ser tomadas de forma cuidadosa e pertinente, a fim de evitar simplificações ou generalizações indevidas. As autoras alertam também que as decisões de amostragem devem estar explícitas na descrição metodológica. Um exemplo dessas escolhas está nas amostras intencionais, que parece adequada para a pesquisa que será apresentada neste trabalho. Esta corresponde a um número limitado de participantes previamente selecionados de acordo com as demandas do problema de pesquisa. (FRAGOSO, RECUERO e AMARAL, 2015, p. 61 e 78)

Nos Estudos de Jogos também é possível encontrar a aplicação de técnicas metodológicas utilizadas em outras Áreas de Conhecimento. Pela interdisciplinaridade, é esperado que cada pesquisa contenha traços do contexto teórico-metodológico dos pesquisadores responsáveis por ela. A divisão mais ampla seria a de que é possível realizar pesquisas qualitativas com enfoque nos jogos (eletrônicos ou analógicos) e com isso analisar o jogo em si (sua estruturação mecânica, narrativa, estética, por exemplo); ou focar nas experiências de jogo, nos jogadores, em subculturas, entre outros.

A pesquisa apresentada nesta dissertação possui como problematização compreender os sentidos construídos pelos jogadores sobre gênero e sexualidade através dos avatares. Afim de coletar e analisar os dados, o viés qualitativo é o mais indicado pois apenas na observação e contato com jogadores que podemos nos aproximar dos sentidos que esses constroem na experiência de jogo.

Nos tópicos seguintes, apresento algumas possibilidades metodológicas qualitativas compartilhadas pela Comunicação e os Estudos de Jogos. Essas são abordagens de inspiração

etnográfica, as entrevistas, o uso da "lembrança estimulada", às quais acrescento a recuperação de experimentos de pesquisa já desenvolvidos em situações controladas de jogo (FRAGOSO, 2015; AMARO, 2016).

#### **4.2.1 Etnografia: Inspirações e Ampliações do Campo para os Jogos Eletrônicos**

A etnografia esteve vinculada em princípio com a área da Antropologia e posteriormente foi acolhida pela Sociologia, com destaque à Escola de Chicago em 1930, e seus estudos com sujeitos de áreas urbanas. Nessa escola, as influências do interacionismo simbólico fomentaram o estudo relacional dos sujeitos enquanto grupo social em construção. Johnson (2010) aponta, a partir do pensamento do sociólogo Hebert Blumer, as características basilares dessa área “enfatizar a necessidade dos pesquisadores descobrir a perspectiva dos participantes e observarem os processos de interação social, para captar o caráter complexo e fluido do aspeto do mundo sob estudo”. (JOHNSON, 2010, p. 92).

Os relatos etnográficos tradicionais foram, por muito tempo, construídos a partir do relato de viajantes em contato com antropólogos, sendo posteriormente muito criticados como conduta de pesquisa. A "revolução Malinowskiana" (KUPER, 1938 *apud* HINE, 2000) reconfigurou a prática etnográfica ao reposicionar o etnógrafo em campo com os sujeitos que pretende conhecer. Desde então, esse é um fundamento da pesquisa etnográfica, que trouxe maior veracidade e complexidade aos relatos finais.

Entretanto, a autoridade do etnógrafo em campo pode trazer algumas implicações, como a assimetria de relações entre os sujeitos - pesquisador e informante -, dificuldade do distanciamento emocional em busca da neutralidade ao acolher a perspectiva de outros, a distorção de sentidos pela observação do pesquisador e seus julgamentos, entre outros.

Blumer (1969 *apud* JOHNSON, 2010) recomenda duas fases de pesquisa etnográfica: a exploração e a inspeção. Na primeira, temos a entrada em campo, podendo utilizar quantas técnicas de pesquisa forem necessárias para obter descrições detalhadas sob o campo de estudo. Na segunda, temos a análise do campo com o resgate de "conceitos sensibilizantes", que são o suporte teórico que auxilia a compreensão e que respeita as particularidades do campo estudado.

O relato etnográfico comporta diferentes níveis de densidade em sua descrição. A "descrição densa", proposta por Clifford Geertz em "A Interpretação das Culturas" (1973), tornou-se a técnica mais utilizada nas construções de análises dos campos de estudo. Porém, o termo é uma variante daquilo que Ryle (1968) entendia como objeto etnográfico. Para esse

autor, a descrição etnográfica seria um intermediário entre uma descrição superficial e uma descrição densa, mas que daria conta de apresentar "múltiplas estruturas conceituais complexas, sobrepostas, interligadas, ao mesmo tempo irregulares". (BRAGA, 2006, p. 3)

Apesar dos esforços em serem as mais realistas possíveis, epistemologicamente as pesquisas etnográficas chegaram à "tríplice crise da representação, da legitimação e das práxis". Essa crise, para Dezin (1997) pode ser entendida como uma ameaça aos fundamentos da etnografia, pois problematiza a pretensão de autenticidade ao representar diferentes culturas, e as práticas metodológicas vigentes no momento (HINE, 2000, p. 56 e 57). É nesse panorama que emerge a possibilidade de fazer pesquisas etnográficas na Internet.

A maior referência à aproximação entre as abordagens metodológicas para os estudos de Internet é o trabalho da socióloga inglesa Christine Hine e seu livro *Virtual Ethnography* (2000). Sua perspectiva também é conhecida por "estudar a Internet em sua dupla dimensão, como cultura e como artefato cultural", ou seja, os acontecimentos não podem ser isolados entre online e offline como se as oposições materiais, técnicas e espaço-temporais fossem mais relevantes do que as relações dinâmicas construídas pelos próprios sujeitos. (JOHNSON, 2000, p. 27; MONTARDO; PASSERINO, 2006, p. 5; FRAGOSO, RECUERO; AMARAL, 2015, p. 172-173). Essa percepção está em conformidade com a perspectiva dessa pesquisa, pois torna-se inviável isolar os acontecimentos "dentro" do jogo do que ocorre com o jogador e as percepções que esse carrega das realidades que se insere.

A fim de oferecer maior credibilidade ao campo de estudos da Internet, foi necessário estabelecer princípios, limites éticos, técnicas e outras tantas questões recorrentemente tensionadas pela prática de pesquisa. Hine (2000) levanta dez princípios básicos para esse tipo de pesquisa. Entre eles, como particularidades, temos os seguintes: a reconfiguração espaço-temporal para contemplar o dinamismo desafiando a noção tradicional de campo; os limites e conexões entre aquilo que compreendemos como "real" e "virtual" (parâmetros ainda observados pela falta de termos melhores para expressar algumas distinções); a parcialidade dos relatos e observações produzidos pela etnografia, pois é impossível identificar a diversidade de relações que se desenvolvem; a necessidade de conhecimento técnico e tecnológico para operar diferentes técnicas de coleta de dados e conseguir aproximar-se dos indivíduos que pretende estudar, ou seja, tornar-se próximo e ter experiências que possam se aproximar daquelas vivenciadas pelos sujeitos da pesquisa e a variedade de métodos possíveis para melhor explorar o campo, recorrendo inclusive as abordagens quantitativas.

Uma das dificuldades enfrentadas pelas pesquisas nos espaços virtuais é a dificuldade de delimitação do campo. Kendall (2009) reúne quatro fatores para a melhor delimitação do

campo, tendo em vista que as pesquisas transcorrem segundo a sincronia temporal e prazos de produtividade, por exemplo. Esses fatores são os seguintes: material coletado e campo, seja esse quantitativo ou qualitativo; multi-métodos e técnicas empregados para coleta de dados; o contexto cultural do campo pesquisado; e do engajamento dos indivíduos que participarão da pesquisa. Esses fatores estão circunscritos em fronteiras - espaciais, temporais e relacionais - assim como esferas de influência - analítica, ética e pessoal. (KENDALL, 2009, p. 21-22 *apud* FRAGOSO, RECUERO, AMARAL, 2015, p. 182)

A Internet também é o espaço de ancoragem de muitos jogos eletrônicos atuais, como no caso dos jogos massivos online (ou MMOs). Em *Awkwad: The importance of reflexivity in using ethnographic methods* (2015), Ashley Brown discorre sobre a aplicação da metodologia etnográfica para as pesquisas em jogos massivos online a partir de seus conhecimentos teóricos e sua experiência empírica, os pesquisados jogadores que performam o *Erotic Role-Playing* (ERP) no *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004).

A concepção e a realização de uma pesquisa demandam dos sujeitos pesquisadores o estranhamento, o questionamento e o confronto com suas preconcepções sobre os fenômenos, os campos, ou daquilo que se pretende conhecer melhor. Geralmente as pesquisas com jogos eletrônicos dependem de um duplo posicionamento: ser pesquisador e jogador ao mesmo tempo. Para Brown (2015) os pesquisadores de jogos precisam estar presentes no seu campo/ambiente tanto intelectual quanto emocionalmente. Desse modo, é necessário que os pesquisadores de jogos tenham experiências em jogo, assim como os jogadores que são estudados, a fim de estabelecer percepções em comum que não são recuperadas com pesquisas em fóruns, sites e blogs especializados em jogos. No entanto, não podemos descartar a possibilidade de análises viciadas na produção de conhecimento sobre jogos, sendo esse um risco imanente nas pesquisas em geral.

Desse modo, nos Estudos de Games, “estar em jogo” faz parte do processo reflexivo dos pesquisadores. O distanciamento gera a invisibilidade das relações de poder que são substanciais para articular considerações sobre os fenômenos e as pessoas envolvidas. Para enfatizar essa perspectiva (ou princípio) a autora faz uma citação a Charmaz (2004, p. 980 *apud* BROWN, 2015, p. 81) que diz “*we can know a world by describing it from the outside. Yet to understand what living in this world means, we need to learn from the inside.*”<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> “nós podemos conhecer um mundo ao descrevê-lo estando de fora. Contudo para compreender o que significa viver nesse mundo, nós precisamos aprender estando dentro.” [Trad. Livre]



É esperado que ao longo do envolvimento com os sujeitos em campo surjam "zonas cinzentas", que são momentos onde os limites entre o papel de pesquisador e o papel de jogador se embaralham na relação com os outros jogadores, que são sujeitos da pesquisa. No caso específico da pesquisa proposta, é preciso levar em conta ainda que os estudos sobre sexualidade envolvem um tabu que se estende às práticas de pesquisa.

Para evitar ou contornar situações típicas de "zonas cinzentas" a pesquisa da dissertação adotará a "administração de limites", a auto-observação e o estudo de caso. A primeira abordagem implica um "*active policing of communication and behaviour which is intentionally done to manage emotions*."<sup>3</sup>(BROWN, 2015, p. 83) Desse modo, o pesquisador pode repensar seu envolvimento emocional e subjetivo com as demandas dos jogadores pesquisados. Entretanto, na auto-observação, os pesquisadores são o centro reflexivo e todas as suas impressões, incluindo os sentimentos e emoções, devem ser registrados ou apresentados como parte do processo de imersão e estranhamento durante o processo de observação.

#### **4.2.2 Entrevista: Assimetrias e Protocolos Estruturais para Contato com Jogadores**

Antes de ser utilizada como técnica para pesquisa social qualitativa, a entrevista estava presente nos veículos de comunicação, tais como os jornais, as revistas, distribuídos em suportes materiais ou audiovisuais. Elas foram posteriormente adotadas pelas disciplinas de psicologia e sociologia nos Estados Unidos como forma de aproximação dos discursos marginais, minoritários, próprios das microesferas sociais. (SIERRA, 1998, p. 279-297) Apesar de ser uma forma interessante de aproximar-se dos sujeitos, o interesse pelo desenvolvimento teórico e técnico dessa abordagem, não foi muito expressivo. (SIERRA, 1998, p. 281)

As entrevistas são uma estratégia dialogal e, por isso, apresentam as dificuldades próprias dessa forma de comunicação, sejam essas verbalizadas oralmente ou manifestadas em expressões corporais. Quando essas formas de expressão são transportadas para uma técnica de pesquisa, tais impasses permanecem, ou se intensificam, à medida que os pesquisadores têm expectativas em transformar um encontro com seus participantes/entrevistados em uma conversa fluida e com qualidade de informações.

---

<sup>3</sup> “policimento contínuo da comunicação e do comportamento intencionalmente realizados para gerir emoções.”  
[Trad. Livre]

A maleabilidade dos usos da entrevista também encontra espaço na etnografia, tradicional ou virtual. Elas oferecem suporte para os pesquisadores recolherem mais informações sobre os membros dos campos de interesse, podendo ser utilizados ao longo do processo de pesquisa em diferentes momentos. Entre os ideais dessa abordagem estão o contato contínuo entre entrevistador-entrevistado, a fim de esclarecer pontos que ficaram confusos e dar tempo para aprofundar questões, quando a pesquisa demanda maior complexidade reflexiva dos participantes.

As relações entre os indivíduos envolvidos na entrevista são marcadas por assimetrias de poder, porque uma das partes geralmente possui mais informações, tempo para construir suas questões, enquanto a outra precisa ter confiança na confidencialidade daquilo que for informado e, embora não seja o ideal, tenta chegar o mais próximo das expectativas de seu interlocutor.

Entre os desafios principais dessa técnica está o exercício de escuta e observação, mais do que realizar grande quantidades de perguntas. Cabe ao pesquisador/entrevistador administrar suas inquietações e expectativas com as respostas oferecidas, a fim de diminuir as barreiras e estabelecer sentimentos de empatia e reciprocidade.

Cáceres (1997) não possui a intenção de delimitar, mas, sim, de fazer indicação sobre a operacionalização das entrevistas nas pesquisas etnográficas. A escolha dessa técnica é "*un instrumento estratégico para una práctica enriquecida de la etnografía*."<sup>4</sup>(CÁCERES, 1997, p.205) Os elementos que compõem uma entrevista, segundo o autor, são estes: possuir um objetivo geral, a finalidade do trabalho; a delimitação do perfil dos interlocutores, ou seja, aqueles que estão aptos para pesquisa; as informações básicas que a entrevista pretende obter; o local, a duração da entrevista; assim como a construção de um roteiro de entrevistas, mesmo que esse não seja seguido ao pé da letra. (CÁCERES, 1997, p. 191 e 192)

Rosa e Arnoldi (2008) discorrem sobre uma extensa variedade de tópicos sobre os tipos mais conhecidos de entrevistas qualitativas. Quanto à estruturação, temos ao menos três tipos: estruturada, semiestruturada e livre. As entrevistas de tipo estruturado são fechadas, objetivas, possuem uma ordem sequencial de questões com crescente grau de complexidade, para obtenção de respostas/ informações objetivas, sendo, portanto, quantitativamente mensurável. A entrevista semiestruturada é intermediária em sua formulação, pois compreende a delimitação de questões a serem respondidas, ao mesmo tempo em que permite maior desenvolvimento de respostas. Já a entrevista livre possui como objetivo a verbalização

---

<sup>4</sup> “um instrumento estratégico para uma prática mais rica da etnografia.” [Trad. Livre]

de tópicos temáticos de interesse, a fim de dar maior sensação de controle para os entrevistados.

Esses modelos devem ser pensados com os objetivos de pesquisa, a particularidade de cada tema e de cada área de conhecimento, a habilidade do pesquisador na realização das entrevistas bem como na análise dos dados que surgem com essa técnica. Porém, é recomendável a etapa de teste, ou seja, a realização de uma entrevista piloto, que não será contabilizada como dado, pois seu objetivo é adequar a entrevista para os sujeitos selecionados para a pesquisa. (WEISS, 1999: 52 *apud* ROSA; ARNOLDI, 2008, p. 57)

Nas pesquisas com jogadores, os usos da técnica de entrevista possuem similaridades com o que já foi discutido. Entre os tipos de abordagem de uma entrevista, nos trabalhos sobre jogos revisados, não encontramos a aplicação de entrevistas em profundidade.

As autoras Amanda Cote e Julia Raz (2015) são responsáveis pela exposição da técnica na coletânea *Game Research Methods: An Overview* sobre metodologias aplicadas nas pesquisas em jogos. Elas realizam ponderações entre as expectativas e os aconselhamentos teóricos e a disponibilidade das pessoas que participarão da pesquisa, especialmente naquelas que são realizadas individualmente.

Nas entrevistas individuais, os pesquisadores possuem oportunidade de desenvolver questionamentos sobre assuntos que demandam maior tempo de reflexão e articulação de opinião, de respostas, sejam essas verbalizadas ou não. Os momentos de silêncio e a expressividade do corpo oferecem elementos-resposta antes mesmo que o interlocutor possa articular racionalmente suas ideias.

As trocas entre os pesquisadores e jogadores dependem, sobretudo da disponibilidade de ambos para o melhor aproveitamento do período de interlocução. Apesar dos pesquisadores terem mais controle sobre a situação, uma vez que são eles que estabelecem a pauta de diálogo, não é de se espantar que eventualmente os pesquisados queiram alguma forma de posicionamento, nem que seja apresentada por um feedback gestual.

Ainda no contato inicial de "recrutamento" de participantes, os pesquisadores iniciam uma relação negociada de confiança, de consentimento e de apagamento. É necessário, em cada contato, esclarecer os interesses e os objetivos da pesquisa ao adotar determinada técnica metodológica, assim como garantir o anonimato das informações que possam identificar e ocasionalmente prejudicar os entrevistados, além de garantir que esses possam deixar a pesquisa no momento em que se sentirem desconfortáveis e que os dados coletados até então serão descartados.

Para a localização dos sujeitos de pesquisa, a estratégia da "bola de neve" tem sido bastante utilizada, porém nem sempre essa estratégia oferece o melhor panorama para recolhimento de dados. Por exemplo, ao utilizar essa estratégia em um estudo com mulheres que jogam, a pesquisadora Lina Eklund (2011) percebeu que a amostragem era homogênea demais para seus objetivos e facilmente chegava ao ponto de saturação, ou seja, ao momento em que as informações são muito similares entre si, no caso, porque elas compartilhavam um contexto e um interesse particular. Somado a isso, nem sempre os participantes possuem uma rede de contatos para indicar outros sujeitos que sejam pertinentes com a pesquisa. Além disso, a bola de neve pressupõe situações de pesquisa que não incluem alguns dos instrumentos que serão adotados nos experimentos necessários para atingir os objetivos desta dissertação.

Os encontros para efetivação das entrevistas, na concepção das autoras devem ser flexíveis até certo ponto, porque os estímulos externos, as rotinas individuais e os prazos disponíveis para realização de uma pesquisa nem sempre estão compassados. Aparentemente, a maior necessidade de flexibilidade está do lado do pesquisador, que precisa disponibilizar para os acordos necessários para que os encontros sejam mais produtivos.

As decupagens ou transcrições constituem a etapa seguinte das entrevistas. Nelas o material bruto das entrevistas captadas em áudio (ou vídeo) são formatadas para o modelo de descrição das falas dos envolvidos. Dependendo da experiência e da habilidade dos pesquisadores esse período pode ser extenso, pois requer muito cuidado com as marcas de fala, as pausas e as notações feitas de momentos importantes para os pesquisadores.

A partir das decupagens ou transcrições, é possível refinar os dados utilizando codificações e categorizações que decorrem da construção teórica realizada antes do contato com campo. A exceção a esse movimento seria a abordagem da "*Grounded Theory*", na qual as informações reunidas em campo se sobrepõem aos suportes teóricos (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2015). Entretanto, a análise dos dados não é realizada apenas uma vez, porque é preciso refinar as categorias e também porque é preciso algum tempo para repensar e assimilar o conjunto de informações reunidas.

#### **4.2.3 *Stimulated Recall*: Estímulos de Lembrança com Jogadores**

Entre as técnicas metodológica apresentadas em *Game Research Methods* (2015), a descrita por Jori Pitkänen (2015) pode ser considerada a menos recorrente para as pesquisas

em jogos. De acordo com o autor, essa técnica possui vínculos com as disciplinas da Psicologia e da Filosofia (PITKÄNEN, 2015, p. 117). Segundo o artigo de Douglas Falcão e John Gillbert (2005) essa técnica também pode ser utilizada para os processos de aprendizagem, sendo essa a discussão gerada pelos autores.

Tanto a recuperação de Falcão e Gillbert (2005) quanto a definição proposta em Pitkänen (2015) indicam que essa técnica possui como proposta expor as pessoas a registros (p.ex. visuais e auditivos) que estimulam a lembrança de experiências; a partir delas, serão realizados alguns questionamentos. No caso da aprendizagem de um idioma, que é o exemplo dos autores, os alunos são expostos a gravações em áudio de frases que devem ser transcritas acompanhando as normas gramaticais. Esse estímulo pressupõe que, pela repetição, os alunos serão capazes de reconhecer, por exemplo a pronúncia e a estrutura gramatical de outro sistema de idiomas e estabelecer correlações.

A apropriação para as pesquisas de jogos remete a algumas considerações mencionadas anteriormente por Linda Eklund (2011). Para autora, a percepção das escolhas e ações dos jogadores dificilmente acompanha o momento de jogo. A proposta dessas técnicas em Pitkänen (2015) também atende às entrevistas individuais, pois os jogadores seriam apresentados aos registros de suas experiências para que os pesquisadores tivessem meios de desenvolver mais questionamentos. Por exemplo, em uma pesquisa enfocada na construção de estereótipos visuais e corporais em avatares, os participantes-jogadores poderiam ser questionados sobre suas escolhas após a modelização de um avatar, com a apresentação posterior da imagem/avatar criado.

O estímulo material para provocar a reflexividade dos participantes não é uma técnica sem questionamentos. A confiabilidade dos resultados desenvolvidos a partir da aplicação da técnica é o ponto mais delicado dessa escolha metodológica. Ainda que os registros sejam uma forma de ancorar a lembrança, os participantes podem racionalizar demais seus processos emocionais e ações para satisfazer as inquietações dos pesquisadores (PITKÄNEN, 2015, p. 120). Essas respostas forjadas de fato podem ocorrer, portanto os pesquisadores precisam ser perspicazes para identificá-las e ter cuidado ao formular os questionamentos para não constranger ou induzir as respostas.

Por fim, assim como as técnicas qualitativas citadas anteriormente, são necessárias etapas de seleção de participantes, comprometimento com os princípios éticos de pesquisa, registro de dados (p.ex. audiovisual) que serão utilizados posteriormente e a interpretação desse conjunto de informações.

### 4.3 SITUAÇÕES CONTROLADAS EM EXPERIMENTOS COM JOGOS ELETRÔNICOS

Fazem parte das discussões e práticas de pesquisa das pesquisas desenvolvidas no Laboratório de Artefatos Digitais (LAD) na Universidade Federal do Rio Grande do Sul testar a aplicação e a eficiência de procedimentos metodológicos para jogos eletrônicos, além de desenvolver modelos teórico analíticos para pesquisas com jogos eletrônicos. A pesquisa dessa dissertação está em consonância com o projeto de pesquisa desenvolvido pelo Laboratório intitulado *Game On: Discurso de Ódio e Gamers Brasileiros*, sendo o discurso de ódio de gênero o ponto de aproximação entre as pesquisas. Para exemplificar esse trabalho, que auxilia a compreensão do modelo de pesquisa que desenvolvo no tópico posterior, trago como exemplos o modelo teórico analítico desenvolvido por Fragoso (2015) e as práticas do experimento desenvolvido na pesquisa de Amaro (2016).

No artigo desenvolvido por Fragoso (2015) encontramos um modelo teórico analítico para discutir as experiências espaciais nos jogos eletrônicos, por exemplo. Para desenvolver o modelo teórico temos a distinção entre tipos de espaços, a importância do agenciamento para as ações em jogo e as interfaces que são acionadas no processo.

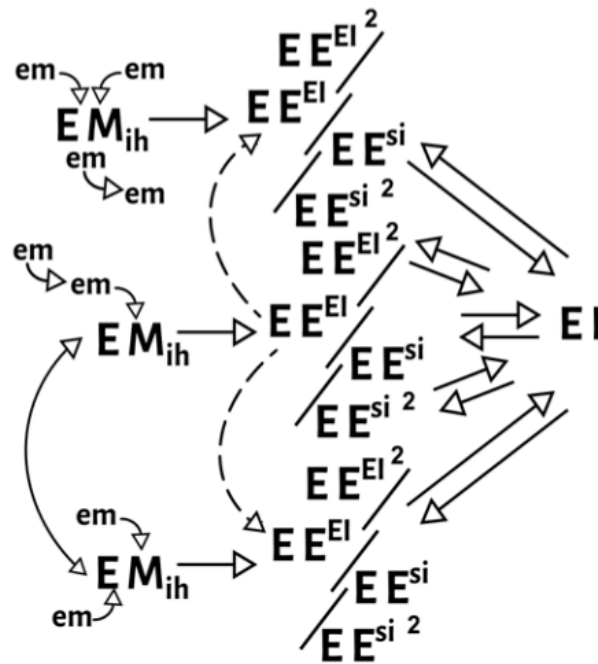
Os espaços são categorizados em imaginado, enunciação e material. No primeiro encontramos o registro ficcional do ambiente de jogo, que será composto por representações visuais, sonoras, por exemplo, dando forma ao espaço da enunciação. A materialidade não menos importante para essa análise compreende os objetos físicos como os controles ou mesmo o corpo dos jogadores.

As interfaces que “podem ser pensadas como elementos tradutores que viabilizam atravessamentos entre os três tipos de espaço” (FRAGOSO, 2015, p.204) são apresentados como interfaces de hardware, com entradas de dados (input) e as enunciações (outputs), além das interfaces de software que dão conta das situações e respostas possíveis na negociação do sistema codificado e da intervenção dos jogadores.

Esse modelo só se torna viável com a agencia ou a corporificação dos jogadores. A corporificação parece ser o termo mais apropriado para o modelo, pois como diz a autora a consciência e o corpo são inseparáveis (FRAGOSO, 2015, p. 199) e o “espaço imaginado que é *absorvido* pela consciência do jogador”. (FRAGOSO, 2015, p .204)

Entre os diagramas disponíveis no artigo representando cada ciclo de uma interação, o que mais se aproxima da experiência de pesquisa que será apresentada nesse trabalho é o modelo de game multiplayer online (Figura 4).

Figura 4: Cópia do diagrama “Game Multiplayer Online”.



Fonte: FRAGOSO (2015, p.209)

Antes de tecer aproximações entre o modelo teórico analítico e a pesquisa realizada, decodifico os termos presentes na imagem de acordo com a elaboração da autora. O diagrama representa três jogadores (EMih) suscetíveis a interferências do ambiente e de observadores (em) que estão jogando em locais físicos distintos, mas que podem interagir entre si dentro dos canais disponíveis dentro (vetores pontilhados) ou fora de um jogo multiplayer online (vetores sem pontilhado entre EMih). Esses jogadores (EMih) partilham o mesmo espaço ficcional de jogo (EI) em interações que podem ocorrer simultaneamente e em loops vivenciando o entrelaçamento entre os espaços de enunciação da interface de software (EEsi) e o espaço enunciado imaginado que corresponde a representação de camadas gráficas e sonoras (EEei), por exemplo.

Pensando na aplicação desse modelo para a circunstância dessa pesquisa, os participantes dos experimentos seriam apenas um dos EMih dentro dos servidores do jogo multiplayer online escolhido como objeto empírico. Os elementos da sala de pesquisa como o computador que foi utilizado, a iluminação do ambiente, o volume do som da tela, assim como a minha presença na sala observando o gameplay constituem os elementos “em”. Como será apresentado em maiores detalhes no capítulo da análise dos dados, poucas foram as interações dentro do ambiente de jogo, representadas pelo tracejado pontilhado. No entanto, a interação dos EMih comigo (uma “em”) foram frequentes para esclarecimentos como se

movimentar espacialmente no jogo, por exemplo. Os resultados do entrelaçamento entre os espaços de enunciação (EEsi e EEei) e o imaginado (EI), assim como o impacto dos avatares nessa experiência serão desenvolvidos no capítulo seguinte.

Na dissertação de Amaro (2016) temos uma articulação de técnicas e métodos para construir uma metodologia de pesquisa. Nas palavras da autora, a pesquisa tinha como interesse “compreender como as materialidades próprias da situação de jogo, as mecânicas e dinâmicas de jogo influenciam e caracterizam o *gameplay*” (AMARO, 2016, p. sem numeração). O objeto empírico *Brothers – A Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013) foi trabalhado com inspiração na estrutura de pesquisa de Appelman (2007 *apud* Amaro, 2016, p. 124) que se apresenta em quatro etapas sendo pré-análise, captura de dados, análise de dados e construção de conclusões.

Essa estrutura inicial foi traduzida pela pesquisadora com a subdivisão da pré-análise em quatro técnicas (observação, autor relato, registro em caderno de campo e pesquisa documental) somadas a um experimento combinando *gameplay* e entrevista semiestruturada. O resultado da coleta desses dados foi então analisado para que as considerações finais fossem apresentadas.

A pré-análise consiste no refinamento de conhecimento sobre determinado objeto empírico que será trabalho com sujeitos de pesquisa. Nela Amaro (2016) buscou identificar as confluências entre os aspectos narrativos e o *gameplay* para construir o roteiro de entrevista aplicado. Entre as técnicas que compuseram essa etapa, a auto-observação nos Estudos de Jogos, como foi mencionado em outro ponto desse capítulo, é fundamental para a realização de uma pesquisa que pretende compreender o fenômeno que ocorre entre jogo e jogadores. Das referências reunidas por Amaro (2016) destaco as falas de Aarseth (2003) e Boellstorff (2006), pois ambos são categóricos ao explicitar que as pesquisas com jogos dependem da assimilação mental e individual dos pesquisadores com a finalidade de permitir uma análise crítica daquilo que é observado e experimentado.

A partir da pré-análise a autora observou que a delimitação temporal para a sessão de *gameplay* iria contra a proposta de completar um arco narrativo, que era uma das questões centrais da pesquisa. Desse modo, os participantes ficaram livres para terminar o arco narrativo formado pelo prólogo e dois capítulos no tempo que fosse adequado a suas habilidades. Outras observações foram que criar um ambiente artificialmente doméstico diminuiria a tensão que existe em torno de uma pesquisa, tanto para os participantes, quanto para os pesquisadores; além disso ficou estabelecido que os participantes verbalizariam durante as sessões de jogo seus pensamentos, uma técnica chamada *think aloud*, que pode



trazer algumas distrações para aqueles que são pouco verbais, mas permite que na entrevista em si, não haja uma intensa racionalização das sensações provocadas pelo jogo.

Para registrar esse experimento foram utilizadas câmeras profissionais para captar vídeo das reações dos participantes e da tela do jogo (uma televisão conectada ao console XBOX 360) assim como o preenchimento de uma ficha impressa pelos participantes e a gravação do áudio da entrevista. Posteriormente todo esse material foi tratado de modo anônimo, decupado e categorizado.

Os participantes da pesquisa foram delimitados por uma amostragem intencional, porque o modelo de bola de neve não permitiria o controle de duas variáveis que poderiam interferir na produção de dados para pesquisa. Os recortes foram participantes que fossem de gêneros distintos (feminino e masculino) e que tivessem diferentes níveis de experiência com jogos eletrônicos em terceira pessoa (experientes e não experientes). Desse modo, foi arranjado dois grupos mesclando as duas características intencionais além do piloto de pesquisa.

As abordagens metodológicas com situações controladas para experimentos auxiliaram o desenvolvimento do desenho metodológico da pesquisa ao passo que elas abriam um leque de possibilidades e arranjos qualitativos para me aproximar dos objetivos da pesquisa, além de serem desenvolvidas dentro do grupo de pesquisa que participo facilitando a troca cotidiana das inquietações dessa etapa de pesquisa.

#### 4.4 DESENHO METODOLÓGICO DA PESQUISA

Ao longo dos próximos tópicos apresento o desenvolvimento da metodologia dessa pesquisa desde a escolha do objeto empírico, o jogo de MMO de sobrevivência Rust (Facepunch Studios), a criação das contas utilizadas para pesquisa, a construção da amostragem intencional, a avaliação pelo Comitê de Ética e finalmente a escolha das técnicas que foram aplicadas no ambiente de pesquisa.

##### **4.4.1 Escolha do Objeto Empírico**

Essa pesquisa trouxe como problematização mais ampla como os jogadores através dos avatares constroem sentidos sobre gênero e sexualidade. Para tanto, um objeto empírico foi escolhido, para realização de um estudo de caso que permitiria a aproximação do modo como esses sentidos poderiam ser construídos pelos jogadores. A delimitação permitiu que

tivesse uma base para abordagem, visto que as questões de gênero e sexualidade por si só são complexas e dependem de um esforço reflexivo constante de diálogo entre os sujeitos envolvidos na pesquisa. Portanto, os resultados dessa pesquisa devem ser considerados como insights para aquilo que os jogadores entendem como gênero e sexualidade nos jogos eletrônicos e não como verdades sobre o que esses pensam.

O objeto empírico selecionado para a pesquisa foi o jogo eletrônico massivo multiplayer online (MMO) Rust (Facepunch Studios, 2013) disponível para compra na versão Alpha pela plataforma Steam (Valve). O conhecimento sobre esse jogo veio a partir da publicação da matéria "*Rust's Controversial Random Gender Update Has Led To More Players*"<sup>5</sup> no site Kotaku, que é especializado em jogos e cultura popular digital. A matéria discorre sobre os efeitos da atualização do sistema de gênero para os avatares do jogo, que, anteriormente, eram apenas homens. Além da adição do gênero feminino, a atualização incluiu um sistema de atribuição de gênero "aleatório", ocasionando a eventual incompatibilidade dos gêneros dos avatares e da identificação de gênero dos jogadores. Essas modificações desagradaram algumas pessoas, que manifestaram suas opiniões no fórum Reddit<sup>6</sup>. Entretanto, nas palavras do desenvolvedor do jogo, essas pessoas são uma minoria, visto que, após as atualizações, as vendas do jogo aumentaram. Por outro lado, esse aumento não reflete necessariamente uma opinião favorável sobre a atribuição aleatórias de gênero, podendo ser resultado apenas da curiosidade sobre uma nova estratégia em um MMO. (Apêndice B)

Dentre os formatos de jogos eletrônicos encontramos títulos com pelo menos três tipos de sistemas de atribuição de gênero e sexualidade: pré-determinados, opcionais/escolha dos jogadores e os que não possuem nenhum sistema de atribuição. Antes de explicar como cada um desses sistemas funciona cabe a observação de que em todos os sistemas de jogo, as escolhas não devem ser compreendidas no seu sentido literal, ou seja, os jogadores possuem uma sensação artificial de escolha porque os jogos eletrônicos são sistemas codificados com delimitações de situações e possibilidades. A disponibilização de possibilidades que dão a sensação de controle aos jogadores é um artifício de game design para gerar maior

<sup>5</sup><<http://steamed.kotaku.com/rusts-controversial-random-gender-update-has-led-to-mor-1772390030>> [Acesso em julho de 2016]

<sup>6</sup><[https://www.reddit.com/r/Games/coments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_femalie\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/coments/4e2urq/new_rust_update_includes_femalie_models_genders/)>  
<[https://www.reddit.com/r/playrust/comments/4em7d7/why\\_my\\_videogame\\_chooses\\_your\\_characters\\_race\\_and/](https://www.reddit.com/r/playrust/comments/4em7d7/why_my_videogame_chooses_your_characters_race_and/)>

<[https://www.reddit.com/r/playrust/comments/4di6o7/please\\_allow\\_us\\_to\\_select\\_our\\_gender\\_or\\_hell\\_even/](https://www.reddit.com/r/playrust/comments/4di6o7/please_allow_us_to_select_our_gender_or_hell_even/)> [Acesso em julho de 2016]

envolvimento, por exemplo os sistemas de customização das características físicas dos avatares. (SCHELL, 2010)

Enquanto a maioria dos jogos possuem um sistema de gênero pré-determinado para seus avatares ou personagens (por exemplo, Mario e Luigi são sempre homens e Lara Croft é sempre mulher), é cada vez mais comum que os jogadores possam escolher o gênero de seus avatares, principalmente nos RolePlaying Games e Massive Multiplayer Onlines. Há ainda jogos onde as características de gênero sequer são relevantes, como jogos de objetos como carros em uma competição de corrida, por exemplo. As opções de gênero são, via de regra, entre homens e mulheres e a sexualidade surge esporadicamente nesses sistemas. Vem daí a hipótese mencionada anteriormente de que pode haver uma sexualidade padrão operando nos jogos eletrônicos como um todo.

Em Rust o sistema de atribuição de gênero opera entre duas opções (feminino e masculino) e não há possibilidade de intervir na sexualidade, portanto, os jogadores são responsáveis pela construção e performance daquilo que for mais próximo de sua realidade ou pareça ser mais adequado à proposta do jogo. Existem sistemas de jogo que permitem a escolha do gênero, e às vezes da sexualidade dos avatares, mas esse não é o caso de Rust. Esse jogo possui um sistema pré-definido de atribuição de gênero aos avatares designado a partir de uma combinação de informações das contas dos jogadores. Não é certo quais dados interferem na atribuição de gênero, mas as informações autodeclaradas pelos jogadores em suas ID Steam, não possui necessariamente relação com o gênero do avatar. Por exemplo, um jogador pode preencher as informações de sua conta ID Steam com o gênero masculino e receber um avatar feminino em Rust. Para tentar burlar o sistema, diversas teorias foram elaboradas, assim como linhas de código para intervir na atribuição do avatar<sup>7</sup>. Nenhuma delas parece esclarecer ou ser capaz de alterar o sistema. Desse modo, os jogadores de Rust devem aceitar as predeterminações do sistema desenvolvido para o jogo. Outra sutileza desse sistema é que os jogadores não ganham uma nova chance para ter outro gênero para seu avatar quando, porque o avatar-gênero fica vinculado a cada conta individualmente.

Existe a possibilidade de compartilhar o acesso ao jogo no sistema chamado Compartilhamento Família na Steam. Nesse sistema da plataforma, a lista de jogos de cada um dos membros é compartilhada com os demais e vice-versa. Isso permite maior circulação

---

<sup>7</sup><<http://steamcommunity.com/app/252490/discussions/0/358417461602857160/>>  
 <<http://steamcommunity.com/app/252490/discussions/0/357284767233028184/>>  
 <<http://steamcommunity.com/app/252490/discussions/0/350532536099493220/>>  
 <<http://steamcommunity.com/app/252490/discussions/0/365163686067439003/>>  
 <<http://steamcommunity.com/app/252490/discussions/0/365163686072054723/>>  
 [Acesso em março de 2017]

de títulos, algo que remete ao empréstimo das mídias físicas como cartuchos e CDs que ocorreram em períodos passados com os jogos eletrônicos. Ao acessar os jogos compartilhados, cada membro dessa “família” passa a ter acesso ao jogo como se ele nunca tivesse sido jogado antes, ou seja, cada um teria uma “cópia” e não atrapalharia no desempenho dos outros. No caso de Rust, os membros da “família” terão uma nova chance de receber outro avatar-gênero, porque são contas (e consequentemente identidades) diferentes vinculadas a uma central que comprou o jogo. Portanto, todos os membros da “família” têm chances iguais à da conta central. Fora essa, a única outra opção para aqueles que querem ampliar as chances de ter um avatar-gênero de sua preferência a compra de uma nova versão do jogo.

#### 4.4.1.1 Criação de Contas para Pesquisa

Como indicado anteriormente o sistema de atribuição de gênero de Rust escapa do controle dos jogadores, que estão acostumados com outro tipo de abordagem em MMOs. Essa pesquisa dependia da existência de duas contas com avatares de gêneros diferentes (um feminino e um masculino) para que fosse possível observar questões de gênero e sexualidade na relação entre esses avatares e participantes.

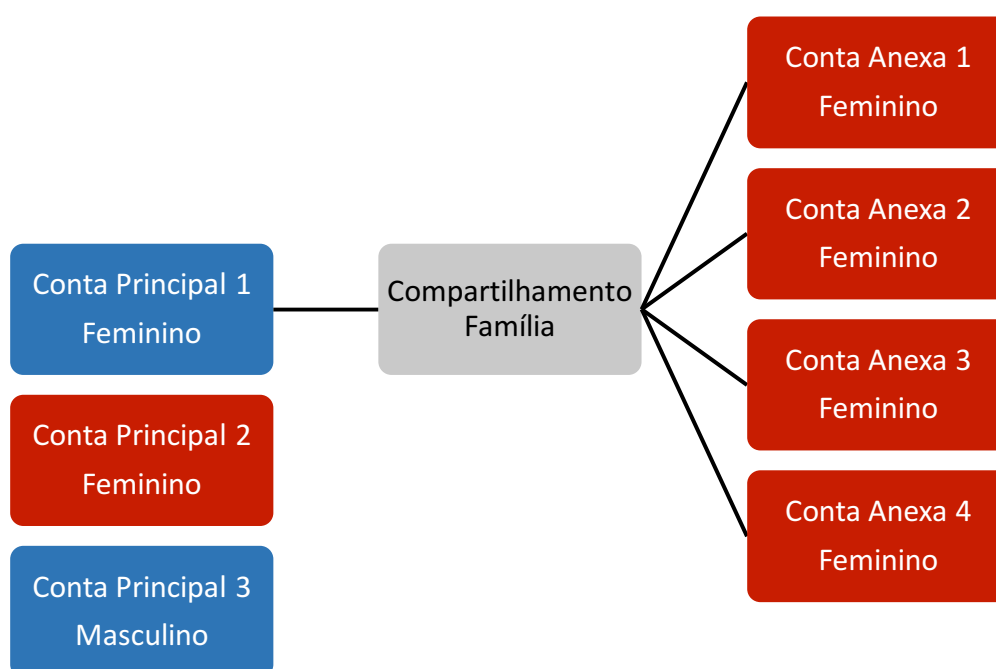
A pesquisa não foi menos afetada por esse sistema, porque era necessário ter duas contas-avatares nos gêneros disponíveis no jogo (feminino e masculino) para organizar os grupos de participantes. Essa condição era fundamental para realização da pesquisa e para isso foi necessário pedir ajuda de conhecidos que também tivessem contas na Steam.

A primeira conta, vinculada à conta pessoal da pesquisadora, recebeu no sistema de atribuição um avatar do gênero feminino. Para gerar um avatar de outro gênero, essa conta principal foi compartilhada com outras quatro pessoas – amigos pessoais e orientadora – pelo recurso Compartilhamento Família, mas todas elas também receberam avatares do gênero feminino, inclusive com características físicas muito semelhantes. Diante disso, a pesquisadora utilizou uma outra conta de email e realizou novo cadastro na Steam, para então comprar uma outra versão do jogo e aumentar as chances de ter o avatar masculino. O único ponto em comum entre as duas contas eram os dados bancários. Entretanto essa nova conta com ID Steam diferente também gerou outro avatar feminino. Até esse momento, das 10 chances de receber um avatar masculino, nenhuma havia dado certo.

Para conseguir a segunda conta para pesquisa – e sem nada a perder – duas abordagens foram feitas: comprar novamente o jogo para outra conta e entrar em contato com a

desenvolvedora do jogo. O contato com a desenvolvedora inglesa foi feito por email que é o canal oficial de contato disponibilizado por eles. Ofereci explicações sobre a pesquisa, a circunstância de não conseguir o avatar masculino, o limite temporal para pesquisa e informações pessoais para que eles soubessem que não era um email falso. Enquanto aguardava resposta, uma nova compra foi feita, dessa vez pela conta do Grupo de Pesquisa (Laboratório de Artefatos Digitais) na Steam. Nessa conta saiu um avatar masculino. A desenvolvedora não ofereceu nenhum retorno ao meu pedido. (Diagrama 1)

Diagrama 1: Contas criadas para pesquisa



Em vermelho as descartadas e em azul as que foram utilizadas para pesquisa. Fonte: a autora.

#### 4.4.2 Construção da Amostragem Intencional

A amostragem intencional pressupõe que os indivíduos que participam da pesquisa serão escolhidos de forma a aumentar a possibilidade de caracterizar os resultados. Assim, para construir a amostragem desta pesquisa, os critérios de recorte foram identificação de gênero e familiaridade com jogos eletrônicos. Para atender os padrões do Comitê de Ética, os participantes da pesquisa deveriam ser maiores de 18 anos e serem estudantes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Apesar de reconhecer que a identificação de gênero é mais abrangente do que feminilidades e masculinidades, a participação de pessoas que não se identificassem com nenhum desses gêneros – gêneros fluidos, por exemplo – poderia trazer algumas dificuldades

adicionais à pesquisa pois as diferenças com o caráter binarista do jogo não conseguiriam ser trabalhadas no tempo de pesquisa. Desse modo, os participantes foram escolhidos conforme o binarismo de gênero imposto pelo jogo, por uma questão de controle da amostragem. No entanto, para sexualidade não havia nenhum tipo de restrição, ampliando as possibilidades de uma amostragem diversificada.

A familiaridade com jogos eletrônicos tinha intenção de evitar que os resultados fossem alterados pela surpresa da pessoa com a situação de jogo e pelo desconhecimento das formas usuais de atribuição de gênero em MMOs. Por outro lado, solicitar que os participantes tivessem uma intensa familiaridade ou que jogassem ativamente não seriam requisitos que contribuiriam com a pesquisa, pois o nível de habilidade de cada participante é apenas um diferencial. A questão principal seria desenvolvida entorno do gênero, sexualidade e relação com o avatar controlado no objeto empírico selecionado. Assim, foram escolhidas pessoas que tivessem interagido com jogos eletrônicos em algum momento de sua vida e tivessem boa noção do que eles são.

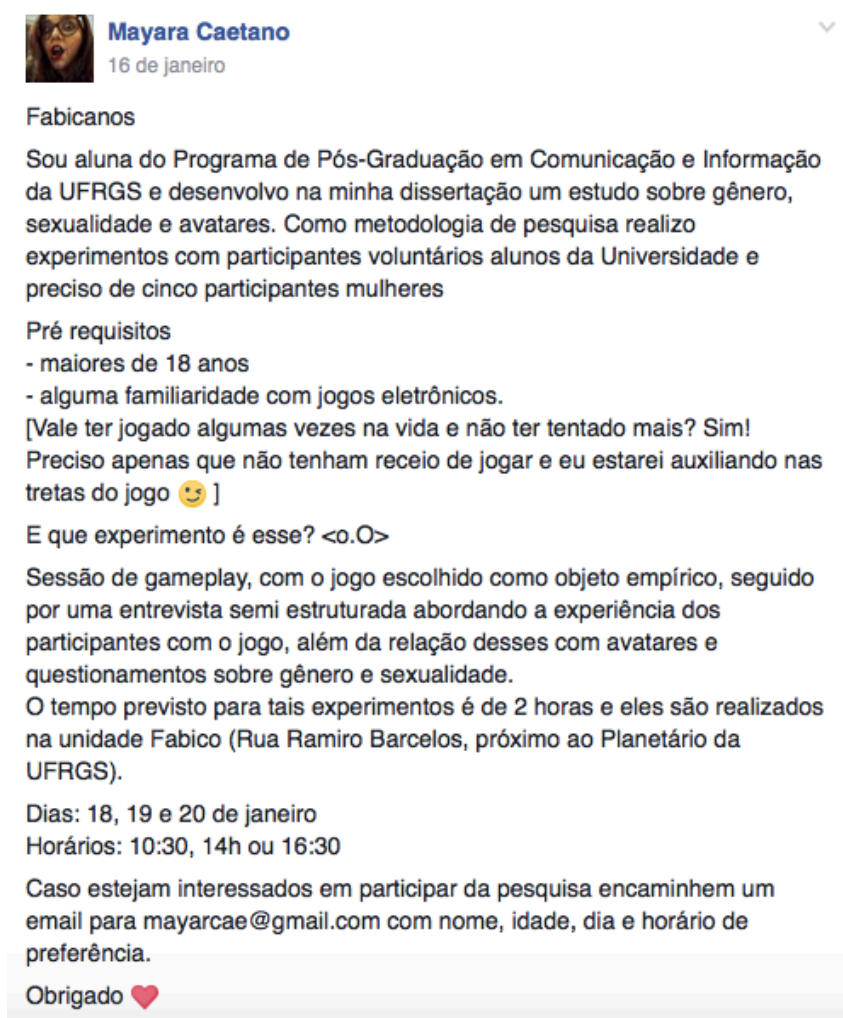
Como os temas – gênero e sexualidade - desenvolvidos pela pesquisa são classificados como eticamente sensíveis, os participantes deveriam ter obrigatoriamente idade maior ou igual a 18 anos no momento da pesquisa. Levando em consideração que a idade média de ingresso em Universidades é de 17 anos, não houve nenhuma dificuldade para encontrar participantes com esse perfil. A Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO) foi o grupo mais fácil de estabelecer contato para participação na pesquisa, porque dentro dessa Unidade que se encontra o Programa de Pós-Graduação ao qual essa pesquisa é vinculada.

O contato com os participantes foi realizado por duas abordagens: indicações de conhecidos e por uma publicação em site de rede social. Para as indicações os colegas do laboratório de pesquisa e da pós-graduação mais próximos da pesquisadora e que eram ex-alunos da Unidade foram indagados se conheciam pessoas que estavam na graduação. Eles me repassaram nomes de pessoas e a pesquisadora fez contato por mensagens individuais pelo site de rede social Facebook. Na mensagem descrevia o foco da pesquisa, o que era o experimento, o tempo aproximado de participação e opções de dias e horários. À medida que as respostas positivas chegavam fui montando o calendário de participação, assim como pensando quantas pessoas ainda faltavam para pesquisa.

A outra abordagem foi a publicação de um convite com linguagem bem descontraída no grupo fechado de alunos da Fabico no site de rede social Facebook realizado em 16 de janeiro de 2017 (Figura 5). O grupo possui 2.548 membros (em março de 2017) e não necessariamente é um quantitativo fiel ao universo de alunos visto que não é um canal

Institucional. Não é possível saber o alcance da publicação no universo de participantes do grupo, no entanto através dele alguns alunos puderam conhecer a pesquisa, marcar colegas da Universidade que poderiam se interessar e até encaminhar um email para participação. Quando os alunos marcavam seus colegas com um link direto para a conta pessoal eu encaminhava uma mensagem direta para essas pessoas assim como fiz contato com os indicados por colegas da pós-graduação.

Figura 5: : Convite para participação na pesquisa no grupo Fabico no Facebook



**Mayara Caetano**  
16 de janeiro

**Fabicanos**

Sou aluna do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS e desenvolvo na minha dissertação um estudo sobre gênero, sexualidade e avatares. Como metodologia de pesquisa realizo experimentos com participantes voluntários alunos da Universidade e preciso de cinco participantes mulheres

**Pré requisitos**

- maiores de 18 anos
- alguma familiaridade com jogos eletrônicos.

[Vale ter jogado algumas vezes na vida e não ter tentado mais? Sim! Preciso apenas que não tenham receio de jogar e eu estarei auxiliando nas tretas do jogo 😊 ]

E que experimento é esse? <0.O>

Sessão de gameplay, com o jogo escolhido como objeto empírico, seguido por uma entrevista semi estruturada abordando a experiência dos participantes com o jogo, além da relação desses com avatares e questionamentos sobre gênero e sexualidade.

O tempo previsto para tais experimentos é de 2 horas e eles são realizados na unidade Fabico (Rua Ramiro Barcelos, próximo ao Planetário da UFRGS).

Dias: 18, 19 e 20 de janeiro  
Horários: 10:30, 14h ou 16:30

Caso estejam interessados em participar da pesquisa encaminhem um email para mayarcae@gmail.com com nome, idade, dia e horário de preferência.

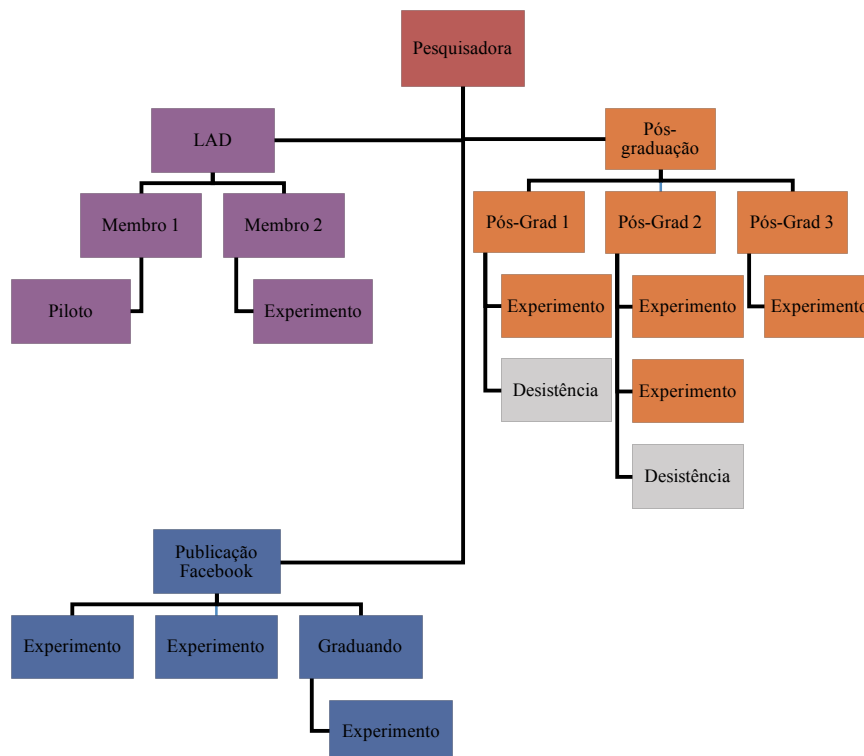
Obrigado ❤️

Fonte: a autora.

Ao adotar duas abordagens para convidar participantes, reuni uma amostragem de nove pessoas, sendo quatro do gênero feminino e cinco do gênero masculino. Um dos participantes do gênero masculino foi o piloto da pesquisa e os demais os experimentos em si. Essas pessoas foram distribuídas entre as contas criadas com os avatares (feminino e masculino) de Rust aleatoriamente, sendo que algumas pessoas jogaram com avatares de

gênero correspondente e outras não. Além dos participantes efetivos duas pessoas contatadas desistiram de participar antes mesmo do experimento (uma mulher e um homem) e cinco pessoas tiveram interesse em participar da pesquisa, porém já havia fechado o número de participantes. Os nove participantes dos experimentos também se ofereceram para indicar outros voluntários se fosse necessário. Desse modo, em um curto espaço de tempo foi possível chegar o um número de participantes acima do esperado inicialmente (cinco participantes) que atendessem os pré-requisitos e com possibilidades de estender a pesquisa caso necessário. (Diagrama 2)

Diagrama 2: Construção da Amostragem Intencional



Fonte: a autora.

#### 4.4.3 Avaliação do comitê de ética

Após a qualificação do memorial de pesquisa em agosto de 2016 teve início as revisões com as considerações da banca avaliadora e a organização dos documentos que seriam encaminhados para avaliação pelos Comitês de Ética em Pesquisa da Universidade (Compesq Fabico) e Nacional (Plataforma Brasil).



A elaboração do roteiro semiestruturado levou em conta os objetivos da pesquisa e os aspectos éticos explicitados na Resolução N° 510 de 07 de abril de 2016 emitida pelo Comitê de Ética do CONEP relativa às pesquisas em Ciências Humanas e Sociais<sup>8</sup>.

Ao final da pesquisa um relatório será encaminhado para Plataforma Brasil como retorno dos resultados da pesquisa e os dados de acesso ao projeto disponíveis para consulta pública.

#### **4.4.4. Escolhas de Técnicas e Ambiente para Pesquisa**

As técnicas e etapas escolhidas para a realização dessa pesquisa possuem inspiração na pesquisa de Amaro (2016) à medida que também será realizada uma pré-análise com observação participante e estudo documental do objeto empírico; um experimento de pesquisa que consiste em uma etapa de gameplay seguida por uma entrevista semiestruturada e por fim a análise de dados que permitem algumas considerações finais sobre gênero, sexualidade e avatares em jogos eletrônicos.

Na pré-análise foram realizadas duas sessões de observação participante com anotações descritivas e decupagem do áudio gravado com o que expressava no momento do jogo. Em princípio pensamos em registrar a tela de jogo com softwares de captura no próprio computador utilizado para os experimentos, mas não foi encontrada nenhuma opção gratuita que funcionasse adequadamente para o jogo Rust. Também foi considerado usar câmeras profissionais para gravar as reações e a tela do jogo, mas essa opção foi descartada. O registro visual da tela de jogo e dos participantes não foi realizado e não traz interferências consideráveis para os resultados da pesquisa. Nesse momento informações sobre o jogo em sites especializados sobre jogos, artigos em fóruns na wikia elaborada pelos jogadores de Rust<sup>9</sup> e no próprio site oficial foram observados para entender as estruturas do jogo de diferentes perspectivas.

Os experimentos foram uma combinação entre sessões de gameplay seguidas por uma dinâmica de imagens e entrevista semiestruturada. Estipulei como tempo aproximado de pesquisa 2 horas, sendo 30-45 minutos para o gameplay e o tempo restante para a dinâmica e a entrevista. O tempo do gameplay foi cronometrado e as demais foram mais fluidas dependendo mais da dinâmica com cada participante. Não houve nenhuma sobreposição de experimentos, portanto cada participante teve bastante liberdade para completar a proposta.

---

<sup>8</sup> <<http://www.ufrgs.br/fabico/pesquisa/documentos-pesquisa/resolucao-no-510-ciencias-humanas-e-sociais>> (Acesso em março de 2017)

<sup>9</sup> <[http://rust.wikia.com/wiki/Rust\\_Wiki](http://rust.wikia.com/wiki/Rust_Wiki)> [Acesso em março de 2017]

Alguns participantes sentiram falta de mais tempo para jogar, mas também não saberiam sugerir um período de duração considerando que na sequência tinha uma entrevista. Um breve intervalo era feito entre uma etapa e outra para assinar o TCLE, desligar ou ligar equipamentos e comer alguma coisa que deixei disponível na mesa. Em suma, o tempo foi adequado para cumprir a ideia de pesquisa.

Os participantes da pesquisa foram distribuídos aleatoriamente em dois grupos: jogadores-avatars com correspondência de gênero e jogadores-avatars sem correspondência de gênero. Para cada grupo havia dois participantes do gênero feminino e dois do gênero masculino. A distribuição dos participantes seguiu uma alternância entre com e sem gênero correspondente, à medida que eles confirmavam o dia e horário que participariam do experimento.

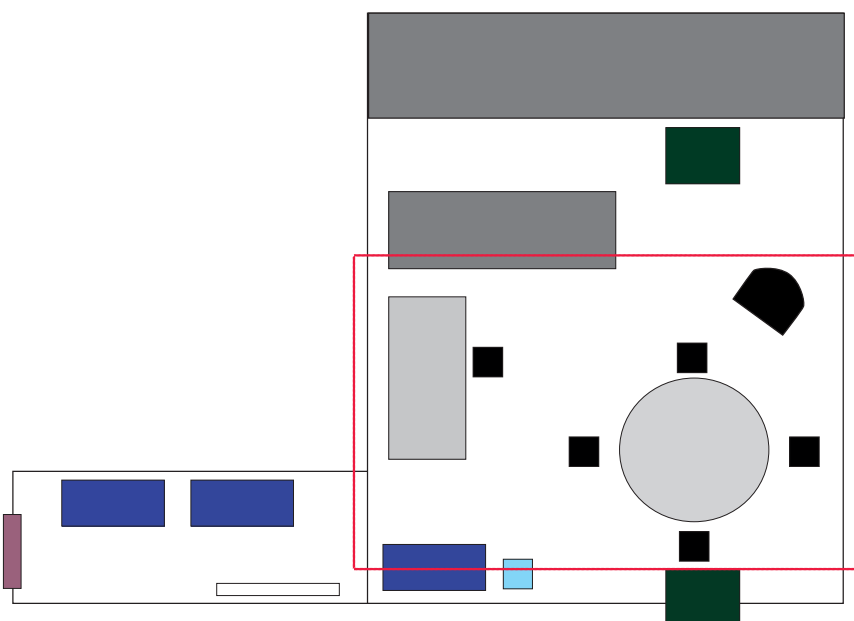
O experimento piloto foi realizado com avatar de gênero não correspondente porque ele permitiria ver as dificuldades que poderiam vir nos experimentos seguintes. Algumas questões que foram elaboradas a partir desse experimento. Foram realizadas duas sessões com o participante piloto, porque ocorreu um problema técnico no registro da tela do gameplay. O primeiro software utilizado para captura não chegou a registrar um minuto do gameplay. O piloto completou o tempo de jogo com adicional, ou seja, jogou por 45 minutos e ao ver que a tela não tinha sido registrada se dispôs a jogar por mais tempo. Desse modo, o piloto teve uma segunda sessão de gameplay e um outro software foi utilizado para registro da tela. Dessa vez, o software registrou o tempo de jogo, porém o tamanho do arquivo final era muito grande dificultando a compressão, armazenamento e análise. Desse modo, optou-se por descartar esse material e nos experimentos seguintes registrar apenas o áudio e avalia-los juntamente com as anotações.

Os dados registrados foram os áudios do gameplay e as entrevistas, anotações feitas em caderno ao observar os participantes jogando e ao longo da entrevista caso o sistema de gravação de áudio falhasse. As anotações manuais foram digitalizadas, organizadas e categorizadas para serem comparadas ao áudio do gameplay e da entrevista. E os áudios foram transcritos em uma tabela que tinha o minuto da fala, conteúdo da fala e alguma anotação minha como a pergunta que era feita, alguma variação no tom de voz, barulhos externos e qualquer outro tipo de sinal sonoro que adicionasse profundidade a transcrição.

Os experimentos foram realizados na sala do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD) no terceiro andar da Unidade que abriga a Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação utilizando o computador do Laboratório, sendo compartilhado por todos os membros e pesquisas do Laboratório. As gravações foram feitas pelo aplicativo Audio Recorder (Sony

Mobile Communications) para o sistema operacional Android. A disposição do mobiliário e dos equipamentos na sala estão representados na sequência (Figura 6) Sempre que possível, as sessões foram acompanhadas por membros do LAD para auxiliar em questões estruturais que pudessem surgir no período da pesquisa, por exemplo falha da rede interna da Unidade.

Figura 6: Representação da sala onde foram realizados os experimentos.



A área interna do pontilhado vermelho é o local onde estavam os equipamentos da pesquisa

Fonte: a autora.

## 5 PERFIL DOS PARTICIPANTES DA PESQUISA

Nesse capítulo apresento o perfil dos participantes da pesquisa, direcionado aos aspectos relevantes para os objetivos do estudo, especialmente as respostas que eles ofereceram sobre as questões relacionadas ao seu perfil pessoal, conhecimento sobre jogos em geral e eletrônicos, sobre suas preferências de jogos, quem são seus companheiros quando jogam online e sobre a percepção de seus familiares sobre os jogos. Por ser uma pesquisa semiestruturada as questões foram desenvolvidas seguindo o roteiro e fazendo algumas intervenções para aprofundar as respostas e as informações oferecidas por cada participante. Ao final dessa apresentação explico como foi feita a distribuição dos avatares/participantes em Rust.

A fim de resguardar a identidade dos sujeitos da pesquisa, optei por identificá-los como “participantes” e adicionando informações como o gênero com qual os participantes se identificam, o gênero do avatar que utilizaram no experimento e um número que corresponde a ordem de presença no experimento. As identificações de gênero serão feitas pelas iniciais M (mulheres) e H (homens) e a numeração vai de 0 a 2. Informações consideradas sensíveis como gênero e orientação sexual serão apresentadas nesse trabalho, porque elas fazem parte do tema e são dados que auxiliam a análise das respostas que foram oferecidas pelos sujeitos.

As pessoas aptas a participarem dessa pesquisa deveriam se identificar com o gênero feminino ou masculino, pois os avatares do jogo sempre seguem essa dicotomia e deveriam ser maiores de 18 anos, além de terem tido alguma experiência prévia com jogos eletrônicos. Evitei na chamada para os experimentos pedir que os participantes se identificassem como jogadores (ou *gamers*) tendo em vista a discussão em torno dessa identificação que já foi explorada nos capítulos anteriores. Alguns dos participantes chegaram a se auto definir com pertencentes a esse grupo.

Os participantes da pesquisa eram estudantes universitários, sendo três graduados e seis graduandos. Essa mistura de formação foi resultado da abordagem para convidá-los, mais novo participante com 19 anos e o mais velho com 32 anos. Todos eram moradores da cidade de Porto Alegre; representantes dos gêneros feminino e masculino com diversas orientações sexuais.

### 5.1 PARTICIPANTE HM0

O participante HM0 tem 20 anos, identifica-se com o gênero masculino e tem orientação heterossexual. Ele tem relação intensa com jogos eletrônicos, que influenciaram na sua escolha profissional. O participante já tinha lido notícias sobre o jogo Rust pela internet, mas não chegou a saber sobre a controvérsia relacionada a gênero e sexualidade. Seu contato inicial com jogos foi aos cinco/seis anos. Seus consoles eram compartilhados com os dois irmãos mais velhos, mas estes não tinham grandes interesses nos jogos. Sua frequência de jogo é diária, respeitada a disponibilidade das outras atribuições. Atualmente, ele tem jogado o estilo massive online battle game (também conhecidos como moba), vide Rocket League (Psyonix, 2015) e League of Legends (Riot Games, 2009). Foram citados por ele The Walking Dead (Telltale Games, 2012), Life is Strange (Dontnod Entertainment, 2015) e World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004). Há três anos aproximadamente a narrativa tomou um local de destaque entre as características que chamam sua atenção num jogo, mas ele não descarta participar e se divertir com jogos que não tenham nenhum desenvolvimento narrativo em favor da sociabilidade com os amigos online.

### 5.2 PARTICIPANTE HM1

O participante HM1 tem 24 anos é graduado em Publicidade e Propaganda na Fabico (UFRGS). Quando questionado sobre identidade de gênero respondeu heterossexual, resposta que deixou dúvidas se ele saberia diferenciar gênero de sexo, portanto, questionei se para ele essas categorias tinham o mesmo significado e em resposta disse: “Não, são coisas diferentes. A pessoa pode ser biologicamente um homem ou uma mulher e se identificar com o sexo oposto sem problemas”. Desse modo, ele acabou manifestando que suas percepções são baseadas em diferenças biológicas e ainda permaneceu sem diferenciar as duas categorias. Ao longo da entrevista o mesmo conseguiu fazer distinções entre gênero e sexualidade, por exemplo na dinâmica de imagens, mas nesse contato inicial surgiu um ruído. Ao longo da entrevista ele deu exemplos, nos quais, se identificou como homem.

O participante HM1 prefere os jogos de console produzidos por grandes desenvolvedoras da Indústria de Jogos por serem mais acessíveis e contarem com uma variabilidade de títulos lançados no grande mercado. Atualmente sua rotina não permite tanto tempo para jogar, mas ele possui um computador pessoal e um PlayStation 4 (Sony), que é compartilhado com os irmãos.

O contato inicial com jogos do participante HM1 foi sincronizado com o de seus irmãos. Ele é o irmão mais velho e compartilha com o do meio (21 anos) o mesmo gosto por estilos de jogos, já o mais novo (17 anos) é o mais eclético. Os primeiros jogos começaram a ser introduzidos aos 6 anos e eram voltados para conhecimentos gerais de cunho educativo incentivados pela mãe, que trabalha com Psicologia. Ela cuidava do consumo e da exposição dos filhos aos jogos, tentando evitar aqueles que tivessem um contexto violento, limitando o tempo de uso dos dispositivos eletrônicos, a fim de evitar que interferissem na rotina de estudos. Entretanto, o participante HM1 disse que “ela descuidou um pouco de mim, quando eu comecei a jogar Counter Strike, porque (...) era psicóloga em uma clínica à noite, então eu jogava escondido dela, porque ela não deixava”.

Desse modo, o cuidado com o consumo dos filhos, a imposição de limites com a mídia eletrônica e possivelmente as broncas e castigos ficaram a cargo da figura materna, sendo o pai ausente dessa dinâmica de cuidado e educação (ou, pelo menos, de seus relatos pelo entrevistado). O receio da mãe com o tipo de conteúdo que os jogos apresentavam era fomentado pelas matérias jornalísticas e o senso comum perpetuado sobre a influência dos jogos eletrônicos sobre os jovens.

Para o participante HM1, os consoles são um símbolo de aproximação entre irmãos, ao contrário dos computadores. Nas palavras dele:

A gente (irmãos) tem videogame junto em casa. Então a gente acaba criando esse companheirismo no jogo, mesmo que o jogo seja para uma pessoa só. (...) Quando o jogo é para uma pessoa só vão se revezando. Vão fazendo coisas para interagir. A gente foi criado com o videogame agregando, tipo fazendo a gente interagir e não afastando as pessoas, que bem dizer é o que o computador faz numa casa, que tu acaba afastando uma pessoa das outras.

Além dos irmãos, o participante HM1 prefere jogar com pessoas que ele conhece pessoalmente, ou seja seus amigos. Ele já jogou com pessoas que conhecia virtualmente, mas com o tempo decidiu se afastar delas. Entre os exemplos de sessões de jogos com amigos reais, ele conta um episódio envolvendo amigos da graduação que criaram uma LAN interna para jogar Counter-Strike.

### 5.3 PARTICIPANTE HM2

O participante HM2 é graduando em Publicidade e Propaganda, tem 27 anos, se identifica com o gênero masculino e orientação heterossexual. Ele soube da pesquisa por indicação de um amigo.

Os primeiros contatos do participante HM2 com consoles foram aos sete anos e ele teve a possibilidade de jogar e possuir consoles de gerações diferentes como PlayStation3 (Sony) e XBOX 360 (Microsoft). Ele tinha disponibilidade para jogar diariamente com os sistemas online dos consoles citados anteriormente. Junto com ele jogavam tios e primos que moram em outros Estados do país. Sobre essa parte da família, HM2 falou várias vezes sobre um dos seus tios e primos que eram filhos dele. O tio tornou-se um excelente jogador de FIFA, segundo o HM2 “depois de velho”, porque anteriormente ele não demonstrava tanto interesse nos jogos. O filho desse tio era “viciado em games” desde a infância e colecionava recordes publicados em revistas especializadas em jogos eletrônicos. A aptidão para os jogos transformou-se em escolha profissional com a escolha do curso de Ciência da Computação.

Ao contrário de seu primo, HM2 nunca foi impedido ou castigado por seus hábitos de jogo e quando tinha 13/14 anos recebia dinheiro de seus pais para frequentar as lan houses, muito populares na época. Ele frequentava semanalmente o espaço e, acompanhado por amigos, jogava Counter-Strike, por exemplo. Entretanto, há cerca de três anos HM2 não joga no computador.

A percepção do núcleo familiar de HM2 formado por pai, mãe e irmã (mais nova) sobre os jogos é, segundo ele, “*whatever*”. Ele acredita que seus familiares não têm dimensão da complexidade dos jogos eletrônicos atuais, mesmo o pai, que é exposto à anúncios e transmissões de partidas e campeonatos de e-sport, recentemente introduzidos na programação de canais por assinatura ligados a cobertura esportiva.

Além de familiares e amigos, HM2 também chegou a jogar com amigas durante a infância, no período de férias, na praia. Porém, esses encontros de jogo eram pouco frequentes. Quando o grupo de amigos discutia sobre qualquer assunto, jogar tornava-se inviável, pois a amiga era responsável por levar o console e ele os cartuchos de jogo. Desse modo, as companhias de jogo dele são predominantemente masculinas.

Quando questionado sobre suas preferências em jogos eletrônicos, HM2 confundiu o significado dos termos “*single player*” com “*first person*”. A partir dos jogos mencionados, o participante afirmou que gosta de jogos que sejam *single player* e de *third person*, ou seja, ele prefere estar sozinho no ambiente ficcional e observando o corpo dos personagens e avatares que controla. Os jogos que corroboram com essa leitura e foram citados por ele são Red Dead Redemption (Rockstar, 2010), Grand Theft Auto, God of War (SIE Santa Monica Studio, 2005), Uncharted (Naughty Dog, Bend Studio e Bluepoint Games, 2007 – até presente) e FIFA (Electronic Arts, 1993 – até presente).

#### 5.4 PARTICIPANTE HH1

O participante HH1 foi o único que já havia jogado Rust. Ele não sabia que a pesquisa tinha envolvimento com o jogo em si, mas a coincidência levou a modificação de algumas perguntas sobre as suas experiências que ele teve com o jogo se comparado aos outros participantes. Ele é graduando em Engenharia Mecânica na UFRGS, tem 20 anos de idade, identificasse com o gênero masculino e com orientação heterossexual.

Sua relação com os jogos teve início na infância, sendo aos 10 anos o período mais marcante pelo contato com jogos eletrônicos. Possui familiaridade com diversos tipos de jogos, mas prefere os de computador. Entre os jogos preferidos ou jogados atualmente estão Civilization (Várias desenvolvedoras ao longo dos anos com a franquia desde 1991), God of War (Várias desenvolvedoras ao longo dos anos com a franquia desde 2005), League of Legends (Riot Games, 2009), Overwatch (Blizzard Entertainment, 2016) e Rocket League (Psyonix, 2015).

A frequência e dedicação aos jogos eletrônicos gira em torno de duas horas diárias, a depender de sua rotina. Ele ressaltou que “o tempo que eu gasto em um jogo específico é determinado pelos objetivos que eu tenho no jogo e se eu tô me divertindo no jogo”. A rejogabilidade é o fator principal de atração para os jogos, e os de estratégia aparentam ser o que melhor combinam essa característica com novas situações de jogo. Não há preferência entre single player ou multiplayer, mas os contatos online com outros jogadores são evitados. Os jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) e os que envolvem terror e horror, não estão entre o estilo de jogo, porque ele se considera “um covarde”.

O núcleo familiar do participante HH1 (pai e mãe) também joga diversos tipos de jogos, sendo companhia ocasional dos jogos de tabuleiro. Eles também jogam eletrônicos, mas HH1 prefere a companhia dos amigos. Segundo HH1, a receptividade familiar aos jogos só é afetada pela “quantidade (de horas) que eu jogo, porque eu acabo jogando um pouco demais”.

#### 5.5 PARTICIPANTE HH2

O participante HH2 é graduado em Publicidade e Propaganda pela Fabico (UFRGS) tem 27 anos se identifica com o gênero masculino e sua orientação sexual é heterossexual. Seu primeiro contato com jogos eletrônicos foi aos cinco anos. O acesso aos consoles e computadores foi relacionado por ele com a classe social: “minha família era classe média,



então eu tinha os videogames da época”. O estilo de jogo favorito são os RPGs (online ou não) e os jogos de computador com estratégia.

A mudança dos consoles para os computadores surgiu com o contato com o Baldur's Gate (BioWare, 1998), porque nele a relação desenvolvida entre jogadores pode interferir no curso da aventura narrativa. Entre os títulos preferidos do participante temos Grim Dawn (Crate Entertainment, 2016), Baldu's Gate (BioWare, 1998), Dragon Age (Electronic Arts, 2011), Diablo (Blizzard, 2012) e as versões sete, oito e nove da franquia Final Fantasy (Square Enix, 1987).

O participante HH2 disse que joga diariamente cerca de duas horas, dependendo da sua rotina. Ele destacou que está próximo de completar 1000 horas em um dos jogos que está se dedicando atualmente. Há uma tendência aos games de primeira pessoa (single player) preferencialmente mais cooperativos. Ele não gosta de jogos multiplayer e ocasionalmente é acompanhado pela namorada ou amigos nessas sessões.

O seu núcleo familiar é formado por pai, mãe e irmão. O pai jogava com ele quando pequeno e depois não mais; a mãe nunca demonstrou interesse por jogos; e o irmão - mais velho que ele - apesar de não ter demonstrado interesse por jogos na infância, atualmente joga muito “não tanto quanto eu, mas quase lá”. Essa fala insinua uma possível competitividade entre os irmãos nos quesitos habilidades e dedicação aos jogos eletrônicos.

## 5.6 PARTICIPANTE MM1

A participante MM1 tem 19 anos é graduanda em Jornalismo na Fabico (UFRGS), identifica-se com o gênero feminino e sexualidade lésbica. Ela se interessou em participar pela pesquisa por abordar os temas de gênero e sexualidade, entretanto ao longo da entrevista foi perceptível que algumas questões foram mais sensíveis para responder. No entanto ela ofereceu justificativas sobre sua perspectiva apoiadas em suas experiências pessoais. As perspectivas dela estão apoiadas no feminismo de vertente materialista e radical.

Atualmente, a participante MM1 não tem mais contato ou interesse por jogos eletrônicos. Esses fizeram parte de sua vida no período do final da infância (entre oito e nove anos) e o início da adolescência (até os 15 anos). Sua aproximação dos jogos foi influenciada pelo irmão (cinco anos mais velho) e por outras figuras masculinas, como amigos de escola e vizinhos.

Os espaços frequentados por ela eram predominantemente masculinos, logo em diferentes momentos, a participante MM1 lembrava a sensação de desconforto de ser uma jogadora mulher. Segundo ela:

se eu fosse criada como uma mulher individualmente, assim tipo, sem irmãos (masculinos) e filha única, eu provavelmente não teria acesso aos jogos, assim. Foi mais porque eu convivi com meu irmão que tinha sido já socializado num ambiente mais masculino, que normalmente tem acesso a esse tipo de jogo.

Atualmente, ela reconhece que há mulheres que jogavam no mesmo período que ela e permanecem jogando, mas esse fator não é relevante para uma reaproximação, sendo mais um desenvolvimento de outros interesses e círculos sociais. Desse modo, o conhecimento atual da participante MM1 sobre jogos eletrônicos é construído por meio de relatos e de notícias compartilhadas por sites de rede sociais pela Internet, por exemplo. Como resultado desse afastamento, em diversas respostas ela ofereceu respostas generalistas sobre gênero e sexualidade que poderiam ser utilizadas para diversos contextos, que não o dos jogos eletrônicos. Portanto, é interessante observar as diferenças e similaridades que surgirão ao longo da pesquisa comparadas aos participantes que permanecem em contatos com os jogos.

A experiência com jogos eletrônicos da participante MM1 envolveu jogos como Counter-Strike (Valve Corporation, 2005 até o presente), Age of Mythology (Ensemble Studios e Sky Box Labs, 2002) e The Sims (Electronic Arts, 2000 até o presente). Entretanto, os jogos online eram vivenciados em servidores fechados, geralmente, porque “meus pais tinham receio de encontrar pessoas e, ah sei lá, pedófilos”. O irmão também era uma companhia frequente desses momentos e ele também permanece com hábitos de jogo desde aquele período.

A percepção de seus pais se assemelha ao senso comum sobre os perigos e a relação causa e efeito do consumo dos jogos eletrônicos, sobretudo aqueles que envolvem interações violentas, com armas e crimes, como a franquia Grand Theft Auto. Eles também acompanharam a frequência e permanência da participante MM1 nas lan houses porque:

(...) entrei real para o mundo virtual *for real*, assim. Vivia lá. Foi um período bem ruim da minha vida, na verdade. Acho que foi por isso que me afastou também (dos jogos) era um período que eu não tava vivendo aqui fora sabe? (...) comecei a ter mais amigos virtuais inclusive do que reais. E daí, depois eu percebi que isso, na verdade, não era tão saudável assim. (...) eu fui para esse meio como uma válvula de escape, sabe?

## 5.7 PARTICIPANTE MM2

A participante MM2 se interessou pela pesquisa a partir da divulgação feita pelo grupo da Fabico no site de rede social Facebook. Ela encaminhou um email manifestando interesse por ser tratar de uma pesquisa que envolve questões de gênero, que foram trabalhadas pela participante no seu trabalho de conclusão de curso. Ela é graduada em Jornalismo pela Fabico (UFRGS) tem 27 anos, identificasse com o gênero feminino. Ao responder sobre sua sexualidade, ela pontuou que já teve envolvimento com outras mulheres, mas não se considera bissexual. Desse modo, ela se definiu como “heterossexual com experiências com meninas”.

Logo no princípio da conversa, a participante MM2 deixou claro que “quem joga mesmo lá em casa é meu irmão, que passa sei lá, 10 horas por dia jogando”, sendo essa distinção um indicativo que ela não tinha o mesmo interesse nos jogos eletrônicos, tampouco tinha relações frequentes a ou atuais com os mesmos. Seu contado com jogos eletrônicos aconteceu por influência do pai, que é Analista de Sistemas. Segundo o relato:

Ele gosta muito de computadores então, a gente teve computador desde muito cedo lá em casa. E aí lembro de jogar, sei lá, eu tinha uns cinco anos e tal e meu pai jogava Doom (idSoftware, 1993) e aí a gente jogava junto. Era tipo o tempo da família. Eu abria a porta enquanto ele ficava jogando e meu irmão só ficava do lado ali fazendo outra coisa.

Outras figuras masculinas mediaram o contato da participante MM2 com jogos eletrônicos como seu irmão (três anos mais novo que a participante) e seu ex-namorado. O primeiro, não incentivava sua irmã a jogar. Ela contou que já buscou ele em lan house, mas que esses espaços geravam mais ansiedade do que divertimento. O ex-namorado, viabilizou algumas experiências de jogo com títulos com Tom Raider (Franquia de games envolvendo como personagem principal Lara Croft), assim como uma mudança na percepção de que pessoas que jogam jogos eletrônicos estão “perdendo tempo”.

A família da participante MM2 não possui interesse por jogos eletrônicos, tirando o irmão. Segundo a mãe dela “as pessoas acabam ficando viciadas nisso e deixam de fazer outras coisas”. Essa sensação repercute em MM2 de modo conflitivo, porque ao mesmo tempo que ela tem a sensação de que os jogos interferem em atividades cotidianas, ela possui nostalgia com jogos de Super Nintendo e interesse por aplicativos de jogos em celular que envolvem raciocínio, puzzles e aprendizado gamificado de idiomas.

## 5.8 PARTICIPANTE MH1

A participante MH1 foi indicada por sua colega de curso a participar da pesquisa a partir da publicação do convite de pesquisa no grupo da Fabico no site de rede social Facebook. Segundo a participante, a indicação foi feita porque “ela (colega) sabe que eu gosto de videogame e eu também não tô trabalhando agora e teria tempo para ajudar”. Ela é graduanda em Publicidade e Propaganda na Fabico (UFRGS) tem 21 anos, identifica-se com o gênero feminino e como assexual.

As experiências com consoles de MH1 não duraram muito tempo e ocorreram entre os 8/9 anos. Jogos que foram marcantes para um período, como Super Mario, Zelda e Pokémon, não participaram da sua experiência por uma questão de acesso. Ela tem interesse em diferentes tipos de jogos que vão dos jogos de tabuleiros orientais, aos consoles e computadores, considerados o padrão de consumo dos jogos. Em uma fala sobre a dificuldade de jogar alguns títulos que gostaria, ela mencionou “meu computador é bem velho então não dá pra jogar nada nele”.

Um dos fatores mais intrigantes nessa participação foi o limiar entre ser uma jogadora e uma pessoa que apenas assiste outras pessoas jogando. Há também, uma questão relacionada a confiança pessoal em suas habilidades, tão internalizada ao ponto dela repetir em vários momentos da entrevista e do gameplay com Rust que é “muito ruim em jogos”. Ela se sente insegura por não saber jogar tanto quanto as outras pessoas que a acompanham e ser reprovada por eles. Desse modo, a opção por não jogar é tornou-se mais confortável e assim ela assiste pessoas jogando pela internet (Youtube) ou pessoalmente (amigos). Sua definição de familiaridade com jogos foi dita como “familiaridade de ver pessoas jogar do que eu mesma jogando”.

As experiências de jogo da participante MH1 com outras pessoas podem ser divididas em positivas, neutras e negativas. As experiências positivas foram com pai e avó, além de algumas sessões sozinha, por isso, a participante tende a preferir os tipos de *single player*. As experiências neutras foram na presença de seu melhor amigo, conhecido desde o tempo da escola, e de amigos que encontra nas férias/feriados na praia. Já as experiências negativas, que possivelmente interferem mais no sentimento de inadequação, vieram das experiências com uns grupos de amigos do colégio e do curso de japonês, por exemplo:

“É, eu tinha uma vez em um grupo de amigos que a gente se reunia pra jogar videogame e vários jogos tipo Mario Kart, Mortal Kombat (...) todo mundo ali tinha games (console) e sabia jogar, menos eu. Então a gente ia revezando às vezes os turnos assim. Cada vez era tipo ‘agora é a vez do fulano’ daí ele jogava. Só que fulano era bom então ele demorava 40 minutos até morrer e ser o próximo. Daí chegava a minha vez, eu ficava três, cinco minutos ali e perdia a minha vez para outra pessoa, porque eu sou ruim. Então era muito chato. Eu tinha que ficar assistindo 40-50 minutos de todo mundo jogando até chegar a minha vez, cinco minutos e perdi. Morri, porque eu não sei jogar e era muito ruim, eu não tinha a experiência completa. Então eu ficava só assistindo porque não valia a pena tentar, sabe? (...) isso acaba desencorajando um pouco. Tu tentar quando tá na companhia dos outros. E como eu não tenho videogame, eu só tenho como jogar na companhia dos outros”.

Os gameplays que a participante MH1 assiste são indicados por outras pessoas e jogos com narrativas de thriller, terror e apocalipse, com suspense e monstros. Ela reconhece que tem jogos que são entediantes de assistir, mas deve ser interessante de jogar. E os jogadores que ela escolhe para acompanhar devem espelhar as escolhas e ações que ela faria caso estivesse jogando. Um dos exemplos de jogo que não foi jogado do modo como a participante MH1 esperava é o *The Witcher* (CD Projekt RED, 2007). Essa circunstância é evidentemente diferente do modo como outros jogadores consomem gameplays a fim de melhorar suas performances em jogo, como uma complementação de seu aprendizado.

Na família da participante MH1, o pai e a avó eram suas companhias em jogos de carta como tranca, canastra, porém ambos faleceram e ela diz que não tem com quem mais jogar. Sua mãe “ficou viciada” em *Candy Crush* (King, 2012) quando terminava seu trabalho de conclusão de curso e como percebeu que estava perdendo o foco no trabalho proibiu que a filha reinstalasse o jogo no celular, mas fora essa situação não há interesse por jogos no geral. A participante 04 joga semanalmente esse jogo em momentos que está “entediada e fico com vontade de jogar (...) preciso gastar energia fazer alguma coisa e pensar” estando no momento no nível 260.

Os jogos eletrônicos que ela assistiu-jogando foram *The Wolf Among Us* (Telltale, 2013), *The Walking Dead* (Telltale, 2012 até presente), *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015), *Dead Rising III* (Capcom, 2013) e *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). E os que ela jogou foram: *Resident Evil* (Capcom, 1996 até presente), *Undertale* (Toby Fox, 2015) e *South Park: The Stick of Truth* (Obsidian Entertainment e South Park Digital Studios LLC, 2014). Entre os jogos não eletrônicos, a participante MH1 disse que gosta muito de Mahjong, um jogo de peças chinês do período da dinastia Qing e posteriormente trazido para o Ocidente a partir do século XIX.

## 5.9 PARTICIPANTE MH2

A participante MH2 soube dos experimentos pela publicação no grupo da Fabico no site de rede social Facebook e enviou um email dizendo que “sou fã de games e amo gameplays, adoraria te ajudar sendo voluntária”. Pessoalmente ela reafirmou o interesse em participar da pesquisa, pois: “eu gosto muito de games. Eu sou viciada em games (...) então eu nunca vi nada disso parecido, uma experiência assim na Fabico e já como eu tô saindo do curso, finalizando né, daí eu ‘bah, não. Tenho que participar de qualquer jeito””. Ela é graduanda em Publicidade de Propaganda na Fabico (UFRGS) tem 24 anos, se identifica com o gênero feminino e com a orientação bissexual.

Entre as participantes da pesquisa do gênero feminino, MH2 era a que possuía maior repertório e habilidades com jogos, pois ela teve a oportunidade de acompanhar a trajetória tecnológica dos videogames e computadores e havia um ambiente familiar de incentivo aos jogos eletrônicos. O pai é um jogador ativo de franquias comerciais de jogo envolvendo contexto de guerra e estratégia como God of War (Várias desenvolvedoras ao longo dos anos com a franquia desde 2005) e Assassin’s Creed (Ubisoft, 2007). E sua irmã, que é três anos mais velha, cursa Design de Jogos, pela influência e gosto pelos jogos eletrônicos.

A participante MH2 não falou especificamente sobre a percepção de sua mãe sobre os jogos, e sobre sua avó disse que “é meio antiquinha, né”, dando a entender que há uma diferença geracional significativa para se aproximar ou compreender eletrônicos. O único contratempo da família com os jogos e a relação das filhas era relacionado ao tempo e período que preferiam jogar, ou seja, durante muito tempo à noite.

O círculo social de MH2 também é composto por pessoas que gostam de jogos eletrônicos. Seu melhor amigo vem do período do colégio (desde 2006), cursa Ciência da Computação e foi definido por ela como “bem gamer”. Quando eles não podem se reunir presencialmente, as dinâmicas de jogo ocorrem em encontros online, por serem mais flexíveis com horários de trabalho. Além dele, MH2 é integrante de um grupo de 10 a 15 pessoas que jogam, de jogos de tabuleiro aos MMOs. Esse grupo foi formado por colegas de colégio, amigos de amigos, namorados/as de amigos, irmãos de amigos e conhecidos em feiras de cultura pop oriental. Eles se encontram pessoalmente ou online e há predominância de homens, sendo ela e mais duas mulheres nesse grupo. Esse desequilíbrio posteriormente permitiu que MH2 falasse da interferência das questões de gênero e sexualidade em círculos de amizades.

Os estilos de jogos preferidos da participante MH2 envolvem jogos com enredo de mistério, suspense, terror, onde o sistema possibilite desfechos narrativos e de gameplay diferenciados, e que correspondam ao investimento emocional e cognitivo de escolhas feitas para os personagens e avatares controlados. Como exemplo ela citou Heavy Rain (Quantic Dreams, 2010), porque esse jogo permite que uma combinação de ações ao longo do jogo leve a um dos oito finais possíveis, indo desde a concretização dos desejos do personagem principal, controlado pelos jogadores, até o descontrole da vida desse personagem. Outros participantes da pesquisa também comentaram sobre esse jogo, porque o arranjo narrativo é envolvente ao ponto dos jogadores sentirem que suas ações são fundamentais para o sucesso do personagem. jogo que possui uma intensa carga narrativa com suspense, mobilizados pelas escolhas feitas pelos participantes no jogo. Esse game foi mencionado por vários participantes da pesquisa porque confere maior sensação de poder e interferência no desenvolvimento do jogo.

#### 5.10 DISTRIBUIÇÃO DOS AVATARES DOS EXPERIMENTOS PELOS PARTICIPANTES

Como desenvolvido no capítulo sobre Metodologia de Pesquisa foram feitas diversas contas (logins) até que se chegasse a um avatar feminino e um avatar masculino em Rust. Os participantes da pesquisa foram distribuídos em dois grupos: um com gênero correspondente ao do avatar e outro com o gênero não correspondente ao do avatar. A ordenação participante-grupo foi feita de modo alternado entre avatares (feminino e masculino) seguindo a ordem de marcação<sup>1</sup> dos participantes dos dias e horários disponíveis para os experimentos. (Tabela 1)

Tabela 1: Informações sobre os participantes e o grupo de avatares do jogo

<b>Participante</b>	<b>Gênero</b>	<b>Sexualidade</b>	<b>Grupo</b>	<b>Avatar</b>
HM0	Masculino	Heterossexual	Não correspondente	Feminino
HM1	Masculino	Heterossexual	Não correspondente	Feminino
MM1	Feminino	Lésbica	Correspondente	Feminino

<sup>1</sup> No caso de participantes que remarcaram horário ou dia de presença no laboratório foi mantida a predeterminação inicial a fim de que duas pessoas estivessem em grupo de gênero correspondente e duas pessoas em gênero não correspondente.

HM2	Masculino	Heterossexual	Não correspondente	Feminino
MH1	Feminino	Assexual	Não correspondente	Masculino
MM2	Feminino	Heterossexual	Correspondente	Feminino
MH2	Feminino	Bissexual	Não correspondente	Masculino
HH1	Masculino	Heterossexual	Correspondente	Masculino
HH2	Masculino	Heterossexual	Correspondente	Masculino

Fonte: a autora.

Pela impossibilidade de simular a distribuição aleatória do sistema de gênero do jogo, a forma de controlar o experimento foi feita com essa distribuição. O participante HM0 obrigatoriamente jogaria com avatar não correspondente para verificar se essa distribuição surtiria efeito nas entrevistas, uma vez que o problema e objetivos de pesquisa são sobre a produção de sentidos sobre gênero, sexualidade e avatares.

Os participantes não souberam que havia outro avatar-gênero sendo utilizado para pesquisa, apenas que o sistema de gênero do jogo permitia a existência de avatares dos gêneros feminino e masculino. Quando chegavam ao laboratório de experimento, a conta que foi anteriormente pré-determinada pela pesquisadora estava ativada para iniciar a sessão. Em um momento da entrevista, os participantes souberam qual foi a controvérsia que me levou a escolher o jogo como objeto empírico e como funcionava o sistema de atribuição de gênero do jogo. A partir desse momento, eles poderiam manifestar se preferiam ter jogado com avatares de gênero correspondente ou não nas sessões de gameplay. Mesmo com essa informação, os mesmos permaneciam sem saber da existência de outra conta na pesquisa.

Desse modo, com a distribuição participante-gênero-avatar construímos dois grupos com quatro participantes cada. Em cada grupo havia duas pessoas que se auto identificavam com os gêneros feminino e masculino. Com essa disposição aumentavam as chances de obter respostas diferenciadas dos participantes.



## 6 COMO É SOBREVIVER EM RUST?

Este capítulo traz os resultados obtidos nas observações e entrevistas de voluntários com o jogo Rust. As questões cujas respostas são apresentadas dizem respeito à auto avaliação dos participantes em Rust, às dificuldades e facilidades que esses encontraram no ambiente ficcional, à disponibilidade de recursos que o ambiente ficcional apresentava e como eles poderiam ser utilizados para sobreviver, se eles utilizariam o sistema de chat do jogo para conversar com outras pessoas no mesmo servidor e que tipos de interações esses gostariam de ter com esses jogadores, e também as percepções que eles tiveram sobre a interface gráfica, trilha e efeitos sonoros do jogo.

Como previsto no desenho metodológico, cada participante pode jogar Rust por 30 minutos, tendo um tempo adicional de 15 minutos caso desejasse terminar alguma atividade no momento que o cronometro soava ou ainda explorar algo<sup>1</sup>. Entre os 9 participantes (contando com o piloto) 6 quiseram o acréscimo, sendo assim, eles tiveram um tempo de aproveitamento interessante para observar o ambiente ficcional e responder as questões. Alguns participantes acharam que o tempo do gameplay não era suficiente para abranger a experiência de sobreviver em Rust, mas concordaram que não seria possível estender o período por tratar-se de um experimento qualitativo com tempo considerável de execução e que teríamos uma entrevista em seguida. Acréscimos poderiam ter tornado a experiência maçante e cansativa. A estrutura de apresentação dos dados será realizada em tópicos com a percepção de cada participante sobre o assunto e, ao final, uma avaliação geral combinando o que foi mais relevante entre os participantes sobre determinado tema.

### 6.1 AUTO AVALIAÇÃO NA EXPERIÊNCIA DE GAMEPLAY COM RUST

Em sua auto avaliação sobre a experiência que tiveram em laboratório com Rust. os participantes afirmaram que o jogo gerou divertimento, sentimentos de estarem perdidos e monotonia. Os participantes HM2, MH1, MH2 e HH2 acharam o jogo em si divertido porque ele era bem diferente do estilo de jogos que eles estão acostumados a jogar. O participante HH2 inclusive se surpreendeu por ter perdido a noção do tempo que passou naquela atividade, e afirmou que, se não houvesse um limite, teria jogado mais. A participante MM1, no entanto, achou o jogo monótono, pois a intenção de sobreviver não foi instigante para ela, que apenas

---

<sup>1</sup> O participante HH1 teve oportunidade de jogar Rust antes do experimento de pesquisa. Ele desconhecia que esse era o jogo escolhido, sendo assim uma coincidência e passível de questionamentos sobre ambas as experiências a fim de compará-las.

coletava e percorria o ambiente sem ter com quem interagir. Essa sensação de não saber o que fazer também surgiu nas respostas dos participantes HM1 e MM2. A falta de pessoas no ambiente e ausência de objetivos bem definidos foram um desafio pessoal a ser superado, pois essa proposta de jogo é oposta ao que conhecem ou preferem.

O participante MM7 foi o único que teve experiência com Rust antes do experimento, portanto, suas respostas trazem um balanço dessas experiências, além de permitir a comparação com os participantes que jogavam pela primeira vez esse jogo. Segundo MM7 sua primeira experiência com Rust durou 30 minutos, ou seja, o mesmo tempo delimitado para os experimentos em laboratório. Esse dado facilita a aproximação das experiências, pois um tempo maior de jogo, por exemplo, poderia trazer vantagens a esse participante.

A participante MH2 tinha expectativas com o jogo, pois supôs que seria um ambiente ficcional de sobrevivência envolvendo terror. Porém, ela percebeu que o jogo se aproximava mecanicamente de Minecraft e suas expectativas foram frustradas, porque a participante tinha críticas a ele devido a aspectos como a qualidade gráfica, que, na opinião dela, no caso de Rust também deixou a desejar. Enquanto jogadora, ela acredita que Rust irá “bombar tanto positivamente quanto negativamente (...) vai causar um impacto”. Independente do lançamento oficial do jogo, podemos dizer que o jogo já “bombou” pelas controvérsias que o acompanham.

A participante MH1 teve dois questionamentos sobre o jogo, sendo um deles compartilhado por outros participantes, que foi a inexistência de um mapa do ambiente para se orientar. Entretanto, mais que a orientação espacial, ela gostaria que houvesse indicações sobre posicionamento de animais e avatares-jogadores. Esse desejo foi problematizado com MH1, porque ele poria por terra a proposta do jogo, que é sobreviver e explorar. Mesmo com a exposição da contradição, ela permaneceu pouco convicta que esse tipo de mapa influenciaria no jogo. Outro questionamento dela foi sobre os outros avatares presentes no ambiente. Ela não sabia se eram avatares controlados por outras pessoas ou personagens não jogáveis controlados por inteligência artificial.

Na primeira experiência, o participante HH1 jogou em um servidor oficial do jogo e com isso esteve acompanhado por várias pessoas em uma mesma sessão. Ele percebeu que haviam muitas construções e associou a quantidade dessas com a escassez de recursos, além de ter ficado com receio do comportamento dos jogadores que ali estavam, uma vez que a reputação desses em fóruns de discussão pela internet aponta para um perfil mais agressivo de jogo. O gênero do avatar da conta que ele utilizou para jogar era masculino, assim como o da conta atribuída aleatoriamente no experimento. Além da agressividade de comportamento, o

participante HH1 teve interesse em ver as construções de aspecto medieval, com torres e canhões, que circulavam em imagens pela internet. Essa possibilidade oferecida pelo sistema foi associada por ele com o jogo Minecraft, que já havia sido mencionado por MM4. Nas palavras do participante HH1, a sessão que ocorreu no laboratório de pesquisa “foi melhor. Exceto os ursos”. Esses animais geraram tensão nele porque queria explorar o ambiente ao máximo para compensar a primeira experiência que teve. Na experiência anterior ele não encontrou animas e supôs que os outros jogadores haviam matado os animais do ambiente. Entretanto, essa conclusão pode ser equivocada porque não há como prever quando os ursos (ou outros animais) irão surgir no ambiente de jogo. Eles não costumam fazer sons que indiquem sua presença, sendo difícil se defender. Os ursos são os NPCs mais agressivos de Rust e podem ser os seres com inteligência artificial mais forte nesse ambiente, com função justamente de limitar a progressão, criar desafios e tensão nos jogadores e motivar os mais agressivos desse ambiente ficcional para outros alvos além dos outros jogadores.

## 6.2 AS DIFICULDADES E AS FACILIDADES ENCONTRADOS NO AMBIENTE FICCIONAL

O participante HM1 teve dificuldade em descobrir como fazer coisas para sobreviver, por exemplo o que deveria coletar para comer, ou seja, como usar o ambiente do jogo a seu favor. Apesar dessa dificuldade, ele sentia que era o centro dos acontecimentos do jogo e que deveria tentar o máximo para construir uma narrativa de sobrevivência para aquele avatar, sendo assim uma motivação para se adaptar ao local. Este participante teve facilidade de movimentação com os comandos básicos de teclado e mouse devido à sua experiência prévia com outros jogos online.

A participante MM1 também tinha familiaridade com os comandos necessários para movimentar o avatar pelo mundo e coletar recursos a partir das instruções oferecidas, sendo essa uma facilidade. Para ela, Rust era um jogo fácil, o que a levou a questionar o “propósito de eu estar jogando aquilo ali, entende? Qual era a finalidade? (...) ficar ali sobrevivendo (...)”. Ainda que não tivesse se interessando pela proposta do jogo de explorar e sobreviver, a participante MM1 utilizou os recursos que encontrou para ter momentos de diversão. Por exemplo, ela criou um violão e rindo disse “sobrevivendo na selva com um violão”, desenvolvendo alguma proximidade com avatar através da música. Ela afirmou que pode se sentir mais próxima do avatar que controlava pela afinidade com a música.

O participante HM2 também teve dificuldade para compreender o que poderia fazer dentro do espectro de sobrevivência. Para ele a disponibilidade de recursos no ambiente era uma questão de sorte, porque ele notou mudança favorável após uma de suas mortes. Indiquei que apesar de entrar em um mesmo servidor e ambiente, nada garante aos jogadores que a experiência será mais fácil, até porque eles perdem todos os itens e o progresso que alcançaram quando morrem. Então acreditar que teve sorte é uma maneira positiva de encarar as possibilidades desfavoráveis que um sistema pode criar.

Ele achou que teve sorte com o ambiente após a primeira morte de seu avatar, e para tentar problematizar essa sensação mencionei que o avatar perdia tudo que havia coletado até então e que retornando ao mesmo servidor dificilmente o mapa do jogo mudaria a ponto de favorecer alguém.

Para enfrentar as dificuldades, o participante HM2 adotou uma estratégia interessante para ampliar o seu campo de visão e exploração do ambiente, suprimindo o que poderia ser a função de um mapa. Ele subia em pilhas de objetos, em montanhas para saber onde poderia explorar. Como toda tentativa há possibilidade de falha e quando indaguei sobre essa estratégia, o participante HM2 optou por relatar a falha de sua estratégia no período da noite onde ficou sem a tocha de fogo e “perdeu tempo”, além da possibilidade de se colocar numa situação de vulnerabilidade por ter avistado outro jogador-avatar na mesma região da montanha. Já suas habilidades com outros jogos online favoreceram a movimentação pelo jogo e uma boa administração dos recursos que tinha disponível.

A participante MH1 encontrou dificuldades na interação, por ter que mover/controlar a câmera de jogo, que equivale a um campo de visão de 180° para os lados. Para ela, seria preciso ter um mapa “mostrando onde é que tem água, onde é que tem madeira, se tem alguém se aproximando, se tem bicho”. No entanto, isso vai contra a natureza do jogo Rust, cujo objetivo é a sobrevivência, pois qual seria o desafio, a tensão para os jogadores se houvesse um indicativo representacional como o que a participante MH1 descreve? Um pouco inconformada com a problematização apontada por esse mapa ideal, a participante MH1 indicou sua frustração em não ter tido a oportunidade de investigar se havia alguém perto dela, quando foi morta repentinamente por outro jogador, cujo avatar “apareceu do nada e eu nem vi. Nem vi se era um cara ou uma guria. Preferia ter tido uma chance de lutar”. Nesse momento a participante MH1 sugere que tem interesse na questão do gênero do avatar, afinal qual seria a diferença entre ser atacado por uma mulher ou homem em um ambiente que em alguns momentos favorece o confronto entre jogadores-avatars?

Uma outra dificuldade apontada pela participante MH1 tinha relação com a jogabilidade e a necessidade de movimentos e posicionamentos precisos para determinadas ações, por exemplo arrebentar um barril de metal com uma pedra. Não bastava uma aproximação do objeto para golpeá-lo porque se o avatar não estivesse em uma determinada direção, a ação não geraria nenhum dano. Já os pontos de facilidade para a participante MH1 foram a compreensão dos comandos após as instruções iniciais, a interpretação dos gráficos do jogo e o nível de verossimilhança entre os estágios de afetação do corpo do avatar com a variação de temperatura e umidade, por exemplo.

Para a participante MM2 o estilo de jogo “caixa de areia” (ou *sandbox*) foi apontado como uma dificuldade porque não é o tipo de jogo que ela teve contato. - A fim de não alimentar uma sensação de inadequação na participante esclareci que nem mesmo jogadores muito experientes podem se adequar a esse tipo de jogo sendo algo bem normal e nada relacionado a ela particularmente. A participante MM2 acreditava que a pesquisadora tinha expectativas com o desenvolvimento do gameplay, como se houvesse um roteiro de ações corretas a ser seguido. No entanto, a ansiedade fez a participante MM2 tirar conclusões irreais.

O cuidado com as expectativas e uma má auto avaliação, sobretudo nas participantes que relataram ter menos experiência com jogos, pareceram importantes para que elas tivessem a oportunidade de ter sua experiência naquele momento valorizada e acolhida.

Assim como outros participantes da pesquisa, logo que foi instruída como utilizar os controles de movimentação no jogo e possibilidades de interagir com o ambiente, a participante MM2 se acostumou com a dinâmica e teve uma sessão de jogo tranquila.

Para os participantes MH1, MH2 e HH2 a jogabilidade poderia ser melhor, por exemplo os controles para pegar coisas poderiam ser mais intuitivos e sem necessidade de ter posicionamentos milimetricamente corretos. Para melhorar essa questão, a participante MH2 sugeriu que o jogo implementasse um sistema de tutorial, possível de ser cancelado caso não fosse a primeira vez no jogo, para auxiliar os que estão conhecendo Rust.

As facilidades para participante MH2 foram a movimentação do avatar pelo espaço e os períodos mais longos de luminosidade no ambiente onde ela se encontrava. Assim como o participante HM2 ela acreditou que era uma questão de sorte, mas indiquei que não era especificamente essa questão e sim uma característica do jogo em ser assíncrono com os períodos do mundo material.

Para o participante HH1, achar recursos como madeira e pedra para iniciar a criação de objetos mais sofisticados foi mais difícil na primeira experiência com o jogo, ao contrário

da segunda experiência. Ele teve dúvidas sobre a identificação e distinção entre quais rochas podiam ser mineradas e utilizadas para criar outras ferramentas e o que era apenas composição do ambiente. E novamente a experiência com os ursos foi apontada como uma dificuldade.

As dificuldades para o participante HH2 foram os limites de ações do avatar, por exemplo se ele saberia nadar para entrar em lagos, oceanos e rios, para explorar outros locais. Essa esteve presente na experiência de outros participantes. O participante HH2 também não sabia o que fazer depois que caiu em um buraco que estava dentro de uma mina. Ele explorava o local quando de repente caiu em um buraco razoavelmente profundo. Ele não conseguiu sair do local, porque não tinha nenhum recurso que pudesse o ajudar e não haviam outros jogadores no espaço que pudessem eventualmente encontra-lo ali. Seu avatar ainda tinha um nível de vida elevado e a “vida” do avatar dessa sessão foi encerrada saindo do servidor que o participante estava usando comandos do teclado para sair daquele estado. Não era possível prever quanto tempo demoraria para a vida daquele avatar se esgotar, então essa foi a saída encontrada para que o participante HH2 permanecesse jogando no tempo que restava.

O participante HH2 não queria roubar objetos ou confrontar se com nenhum outro avatar jogador, mas na sua percepção daquele ambiente era isso que “a gurizada” fazia, logo ele deveria tentar se adequar ao comportamento padrão do jogo para ter mais chances de estar vivo.

Houve uma uniformidade entre os participantes sobre as facilidades e dificuldades que o jogo proporciona. As facilidades foram relacionadas aos comandos de movimentação dos avatares, modelo compartilhado por outros tipos de jogos online. E as dificuldades foram entender o que significava sobreviver naquele ambiente ficcional que não fornecia muitas informações e não estabelecia propósito ou objetivos claros. Portanto, coube a cada jogador dar sentidos à sua sobrevivência, seja impondo pequenas metas de explorar o ambiente, construir coisas, testar materiais e interagir com animais e outros avatares que surgiram.

Esse aspecto de Rust foi importante para a pesquisa, pois criar sentidos sobre sobreviver afeta a experiência de estar vivo e, conseqüentemente, as projeções dos participantes em seus avatares.

Detalhes sobre o refinamento da jogabilidade e gráficos ficaram em baixa prioridade para desenvolvedores porque é difícil manter um sistema de jogos online operante, funcional e aberto a modificações estruturais nos códigos que constituem os jogos.

### 6.3 DISPONIBILIDADE DE RECURSOS NO AMBIENTE FICCIONAL

O participante HM1 fugiu da questão central para discursar sobre a falta de clareza na proposta de sobrevivência do jogo, porém o próprio percebeu a divagação e pediu para repetir a pergunta. Ele observou que havia grande disponibilidade de madeira pelas árvores da região que estava, mas encontrou dificuldades na alimentação, porque nem toda vegetação que compõem a paisagem é comestível os animais eram difíceis de caçar e encontrar objetos como pedra também eram difíceis.

A participante MM1 sentiu falta do recurso pedra no ambiente que explorou. Os recursos em si eram razoáveis, porém ela lamentou que tivesse que se deslocar tanto para reuni-los e entender como eles poderiam ser combinados para construir algo. Quando a participante MM1 teve a oportunidade de explorar melhor o inventário a confecção tornou-se mais clara.

O participante HM2 não fez nenhuma observação sobre os recursos do jogo se limitando a dizer que era “bom”, porque ele mesmo indicou anteriormente que era afortunado pelo ambiente onde estava pela possibilidade de encontrar várias coisas.

A participante MH1 achou que o ambiente poderia ter maior variabilidade de alimentos como frutas, que o fogo da tocha poderia ter uma durabilidade maior, já que é um dos itens básicos e iniciais do jogo, ou ainda que poderia ser criado com a junção de recursos. Ao desenvolver a resposta para essa questão a participante MH1 mencionou que o jogo aparentemente não valorizava a vestimenta ou calçar os avatares. Ela encontrou *cloth* e utilizou para criar um kit de primeiros socorros, porque poderia ser mais útil para sobreviver em si. Ela gostaria até de ter tido mais tempo para poder calçar e vestir seu avatar, porque a nudez incomodou a participante MH1. Sobre essa questão será desenvolvido um tópico a parte, pois foi um fato emergente na pesquisa que se relaciona as questões de gênero e sexualidade.

A participante MM2 disse que se não fossem as instruções oferecidas ao longo do jogo ela teria mais dificuldade de perceber os recursos naturais e utilizá-los. Ela sentiu falta de ter um abrigo ou qualquer espaço que desse a sensação de proteção, porque se sentiu muito exposta no jogo. Quando a participante MM2 foi solicitada a desenvolver uma narrativa precedente para o avatar que recebeu ficou claro o sentimento de medo, porque ela construiu um contexto de abandono que incluía a possibilidade de violência sexual para a avatar que recebeu no experimento.

A participante MH2 não comentou sobre recursos como alimentação, mas os objetos que tinha nas mãos para ataque e defesa. Para ela “começar com uma pedra é triste. Bem triste, porque eu nunca imaginei que ele usaria...tipo eu pensei que a pedra era pra tipo atacar outras pessoas, outros animais, não para quebrar coisas né? ”. No local da pedra a participante MH2 preferia ter uma faca porque esse objeto estaria no meio termo entre algo nem tão rudimentar e nem tão mecanizado como uma arma, objeto que ela acharia “ridículo” de ter logo no princípio do jogo, porque ele seria muito contrastante com a proposta de sobrevivência.

Para destruir o barril a participante MH2 achou que poderia ser usada a própria faca para levantar a tampa, mas essas ações parecem muito sofisticadas para um sistema de jogo se deter. Outra observação que gerou irritação na participante MH2 é a perda de todos os itens recolhidos, como se a cada morte o jogador e o avatar perdesse o progresso estabelecido desde então. Ela disse que faz um esforço para entender – poderia dizer aceitar – mas que a circunstância não parece justa.

O participante HH1 lembrou que na primeira experiência com Rust o ambiente era menos generoso em recursos porque haviam muitas pessoas no servidor e com mais tempo de jogo para poder construir moradias, por exemplo. Na segunda experiência, contudo ele conseguiu encontrar recursos e criar vários objetos de defesa/ataque como machado, manchete, além de criar mais recursos aquecendo metal e fazendo liga metálica, por exemplo. Já na alimentação, o participante HH1 teve um receio em se alimentar com os cogumelos, mas logo isso se tornou menos importante.

O participante HH2 achou que o avatar sentia fome e sede muito rápido, porém ele esteve em um ambiente com vários recursos importantes como *hemp fibers*. Na verdade, quando o participante HH2 encontrou esse recurso expressou surpresa com a fala “Maconha? Gente! “ O cânhamo no jogo não é uma droga recreativa, mas uma fibra que permite a confecção de roupas. Ao contrário da participante MH2, ele não se afetou com a perda de tudo que possuía quando foi atacado por um urso, mas questionou se havia limite de peso para carregar os itens que coletava para o avatar. Essa dúvida em particular foi curiosa, porque o participante tem vasta experiência em jogos eletrônicos e online que se valem da mesma mecânica e é quase um consenso que os itens em jogos eletrônicos não possuem as mesmas propriedades e efeitos do que seus equivalentes no mundo material.

Em geral os participantes estavam satisfeitos com os recursos que encontraram nos diferentes ambiente que visitaram nas sessões de jogo. A sensação de fome e sede dos avatares não foi a mesma para todos, logo algumas experiências dependiam de maior tempo



para deslocamento e coleta. Algumas percepções ou desejos chamaram atenção como os que foram relatados pelos participantes MH2 e HH2. E a possibilidade de construir coisas no jogo foi um chamariz para os participantes MM1, MH1 e HH1.

#### 6.4 USOS DE SISTEMAS DE CHAT E POSSIBILIDADES DE INTERAÇÃO COM OUTROS JOGADORES

O participante piloto utilizou o sistema de chat do jogo na segunda sessão de gameplay perguntando se os animais eram importantes no jogo, se eles geravam algum tipo de recurso, além de ter feito algumas piadas ao oferecer um kit de costura encontrado durante a exploração do ambiente - “Vendo *silk kit*” - e com a frustração ao perder de vista momentaneamente um cedro que vinha caçando ao longo da sessão – “Alguém viu o cedro que roubou minha dignidade?” Não houve encontro com outros avatares nas sessões de gameplay.

O participante HM1 percebeu que haviam pessoas no servidor enquanto ele jogava, porém não se sentiu particularmente à vontade para usar o chat ou interagir com alguém que tivesse visto no ambiente.

Ele olhou pelas construções e mesmo havendo fechaduras com senha, tentou abrir, bater nas portas, uma atitude que poderia ser arriscada para ele mesmo caso alguém abrisse a porta, fato que não aconteceu. Ele esperava que ao tentar abrir as portas alguém poderia ajuda-lo ou algo assim.

Em determinado momento o participante HM1 viu um avatar relativamente longe de onde estava. Ele tentou se aproximar do avatar se escondendo em arbustos porque estava com medo de um confronto direto. Para justificar sua postura de cautela, o participante HM1 disse que interações apenas com uma pessoa poderiam ser perigosas, porque cada um tentaria se defender inevitavelmente. Já os grupos pareciam menos hostis, apensar de não ter encontrado nenhum para comprovar sua perspectiva.

Saber que tinham pessoas no servidor através do chat sem encontra-las ao explorar o ambiente causou estranhamento no participante HM1. As conversas eram em português e sobre assuntos aleatórios como acontecimentos do dia, por isso o participante HM1 não se interessou em participar das conversas que aconteciam ou iniciar alguma.

Questionei se ele não tinha experiências utilizando chat em jogos online, porque durante o gameplay ele mencionou ter jogado Counter Strike. Em resposta, o participante HM1 disse que usava o chat (voz e texto) com seus amigos ou companheiros de jogo para

falar sobre estratégias que seriam desenvolvidas enquanto estivessem no meio de uma disputa. Ele prefere que as conversas sejam por texto, porque acredita que essa é a forma mais universal de comunicar se na internet, e também por receio de ouvir xingamentos ou que outros jogadores escutem conversas paralelas entre seus familiares. O participante HM1 acredita que “as pessoas tem ouvidos para tudo” e disse ter receio do comportamento agressivo de jogadores online, no entanto, nenhum exemplo ou relato sobre a questão foi oferecida pelo participante HM1.

A participante MM1 expressou que não gostaria de ter contato no sentido “humano” com outros avatares marcando a sua fala com gestos que simbolizavam aspas quando se referia aos humanos. Quando questionada sobre o sentido desse uso conotativo do termo ela respondeu que os avatares não são humanos, logo não precisaria interagir com eles dentro do jogo ou usar o chat para se comunicar. Aparentemente a participante MM1 interpretou minha questão sobre interação em sentido literal, como se fosse uma relação entre humanos. A pergunta foi reformulada a fim de saber se em situações de confronto ela continuaria em interagir com outros avatares e a participante MM1 respondeu que não gostaria de entrar em confrontos porque não queria bater ou apanhar.

O participante HM2 tinha dúvidas se o tipo de interação entre os avatares era competitiva ou colaborativa. Na dúvida ele optou pelo confronto com outros avatares tendo matado um dos avatares, que inclusive era utilizado para pesquisa. Ele omitiu o fato na entrevista, cedendo apenas quando perguntei especificamente sobre o acontecimento. A resposta do participante era uma mescla de risos com irritação, porque a morte do avatar não foi convertida em nenhum ganho para ele. O avatar estava nu no litoral do ambiente, de noite quando foi apedrejado.

Seguindo o viés de competitividade, o participante tentou outra aproximação quando explorava as montanhas pela noite, mas percebeu que o outro avatar da região apagou sua tocha para não ser reconhecido, despistando assim o participante HM2.

O chat não foi utilizado pelo participante HM2 porque segundo ele os assuntos discutidos entre os jogadores eram sobre questões básicas do jogo, que eles poderiam compreender tendo um pouco mais de paciência. Entretanto o participante esqueceu que ele mesmo teve ajuda durante o gameplay, não estando em condição de se comparar com os demais.

Na sessão de gameplay da participante MH1 não houve nenhuma tela de chat aparente e ela disse que teria utilizado o sistema para evitar confrontos físicos no jogo, incluindo o episódio onde foi atacada por outro avatar. Essa perspectiva de não violência seria impossível

de manter porque quando os jogadores estão em ação de confronto não dá para dialogar, mas apenas se proteger. Em vista dessa incongruência recapitulei a experiência que ela teve para que ela refletisse sobre a validade de resposta que deu, mas ela manteve seu argumento de que “poderia ao menos ter conversado”.

A participante MM2 não avistou nenhum avatar durante sua sessão, por isso ela respondeu as perguntas pensando em situações hipotéticas. Sobre a interação com outros jogadores, a participante MM2 preferia investidas colaborativas, de construir coisas com outros jogadores, mas se tivesse sua segurança ameaçada acabaria lutando por si.

Havia um chat ativo na sessão e a participante MM2 ficou curiosa com a possibilidade de interagir, porém sua postura era de passividade, por exemplo “eu acho que esperaria a pessoa entrar em contato comigo. Eu não chamaria alguém para conversar no jogo”. E os assuntos dessas conversas hipotéticas seriam mais abrangentes do que o jogo.

A participante MH2 disse que usaria o chat para falar sobre o jogo e depois conversar com amigos. Ela chamaria seus amigos pessoais para jogar Rust e formar um clã. Ela interagiu com outros avatares do jogo e brincou com o fato das interações não terem sido amigáveis.

De acordo com a participante MH2 “o pessoal (jogadores) ali tá apelando pro crime. Eles só querem roubar itens. Não sei se era uma questão de sala (servidor) (...), mas realmente ali eu via um boneco (avatar), ou eu saia pra matar, ou saia fugindo”. A participante MH2 foi envolvida em uma emboscada por outro jogador e nesse momento ela estranhou que o outro tivesse com uma camiseta e o seu avatar estivesse pelado.

Quando questionado sobre interações com avatares, o participante HH1 respondeu “tentar não morrer”. Ele tentaria ser um jogador-avatar independente no jogo até pegar experiência suficiente e então pensaria em formar um clã ou uma aliança com poucas pessoas, porque para ele nos grupos maiores “o pessoal começa a ficar um pouco mais louco”. Apesar de não desenvolver essa ideia, a referência levantada pelo participante HH1 é para o receio compartilhado entre outros jogadores de MMOs de grandes grupos de jogadores, porque esses tendem a se unir em missões de saqueamento prejudicando os outros jogadores.

Mesmo percebendo um chat na sessão de gameplay, o participante HH1 não se interessou pelo que era discutido. No geral, ele disse que não gosta de utilizar chats porque eles englobam todos os jogadores de um ambiente e ele gostaria de ter um contato limitado pelo espaço ocupado por seu avatar no ambiente do jogo, ou seja, falar apenas com aqueles que estivessem próximos.

O participante HH2 disse que suas interações com outros avatares foram “de caça”. Ele recontou as experiências que teve com outros avatares, como avistar alguém com uma tocha pela noite, tentar intervir em um confronto entre dois avatares e ser alvo de uma emboscada dos mesmos. O participante HH2 tentou se adequar então “ao que a gurizada faz” e também “caçou” avatares pelo jogo, tendo a oportunidade de descobrir que era possível fazer o resgate dos itens que o avatar morto tinha, também conhecido como “loot”. O uso do chat para o participante HH2 foi dispensado porque ele não gosta de contato que é uma característica dos MMOs.

Os modos de interação com outros avatares em jogo e a possibilidade de usar o sistema de chat teve relação com o que a experiência no servidos apresentou, o repertório de cada participante com jogos e os traços de comportamento/personalidade de cada participante.

A maioria dos participantes percebeu que na proposta de sobrevivência o confronto torna-se inevitável e nas experiências que tiveram um tanto injustos. Não foi apenas um participante que temeu ou foi atacado “do nada” e com pouca ou nenhuma chance de lutar por sua vida.

A sensação artificial de morrer foi difícil e frustrante de presenciar. Apesar da morte não ter sido cogitada como um acontecimento tão impactante como um acontecimento importante, ela surgiu nas falas e ao observar o gameplay. Essa temática será discutida com outros acontecimentos que emergiram no experimento.

Retomando as interações, três participantes do gênero feminino ofereceram respostas pouco plausíveis com o contexto de jogo e até para experiência que tiveram. Elas se apoiaram no discurso de cooperatividade de tal modo que exclui o enredo do jogo em si que é sobreviver em um ambiente relativamente hostil. A cooperatividade de certo é uma possibilidade, mas a probabilidade que ela ocorra no primeiro contato entre os jogadores é muito baixa. Jogadores estão habituados a imanência de conflitos e aceitam reverter uma situação de morte momentânea por superação.

É válido que a postura não conflitiva seja levada ao pé da letra, mas ela é contra um ideal de progressão do jogo, porque quando jogadores perdem seus itens no inventário são zeradas e todo investimento de tempo não é resguardado.

Apenas um participante utilizou o chat, para divertir-se com a própria situação de jogo desfavorável. Os participantes estavam muito focados em jogar durante os minutos da experiência e vez ou outra observavam com curiosidade o que era discutido entre os outros.

## 6.5 INTERAÇÃO COM ANIMAIS DO AMBIENTE

A interação ou aproximação de animais no ambiente de jogo representou um dos pontos clímax na sessão do participante piloto. Ele alternou entre momentos de rir de si mesmo e de frustração ao caçar um cedro e um lobo. Quando um urso surgiu subitamente na primeira sessão de jogo do participante piloto, um grito de susto com o animal foi seguido por risadas com a própria reação. A intenção do participante piloto era recolher carne, ossos, pelos dos animais que matasse, mas por um erro do sistema de jogo, os animais não foram transformados em recursos e todo o engajamento do participante piloto não gerou uma situação de recompensa.

O participante HM1 evitou contato com animais que apareceram porque tinha apenas uma pedra, mas na oportunidade que surgiu um javali, o participante HM1 tentou matar o animal com a própria pedra. Entretanto houve desconexão do servidor e ele perdeu a oportunidade. A expectativa era conseguir recursos para alimentação e a caça em si foi um evento importante da sessão de gameplay. Entre os animais que o participante HM1 encontrou um urso matou o avatar antes mesmo da tela inicial do jogo.

A participante MM1 se aproximou de dois animais que pareciam inofensivos, que eram o cavalo e o cedro. Ela não manifestou vontade de caçar animais a não ser que apresentassem perigo. Um urso esteve bem próximo da participante MM1 e logo ela se afastou o máximo que pode pelo medo que sentiu.

O participante HM2 tentou matar animais porque poderiam ser alimentos. Tentou caçar cedros e dois lobos atacaram o participante HM2. Ser morto por lobos gerou frustração e irritação no participante HM2 porque ele não tinha recursos para tentar se defender. O segundo lobo surgiu em uma clareira onde tinha uma casa com uma placa de aviso “Casa da Ana Maria. Cuidado com lobo”.

A participante MH1 teve um conflito moral e religioso no seu contato com animais. Durante o gameplay ela repetia que “detestava matar bicho”, “eu sou budista. Isso vai totalmente contra os meus princípios” e “aí sinto muito”. A participante MH1 repetia a última fala emulando tristeza e arrependimento. Com a morte do cedro, ela conseguiu um porrete de osso, carne, gordura animal e pele.

De acordo com a participante MH1 se não precisasse matar animais ela não faria e achou que se não tivesse matado o cedro “ia ser ruim para pesquisa”, porque se sobreviver era o objetivo ser atacada pelo animal implicava em perder uma experiência com o avatar. Mencionei que não havia nenhum pré-requisito na pesquisa ou impedimento em morrer,

portanto, ela poderia ter deixado o animal sobreviver se afastando do cedro e evitando o conflito moral. Desse modo, as escolhas da participante MH1 em jogo para o avatar que controlava eram opostas ao seu posicionamento pessoal.

A participante MM2 não viu animais, portanto suas respostas foram baseadas em hipóteses de interação com os animais que poderiam surgir no jogo. Se tivesse encontrado algum animal a participante MM2 “tentaria fazer carinho neles”. Surpresa pela resposta informei que os animais do ambiente não eram domésticos, porém ela ainda achou que os cedros seriam potencialmente simpáticos. Entretanto, ela mataria animais se fosse muito necessário “último caso”, por exemplo.

A participante MH2 mataria animais sem problemas. Ela caçou um cedro e no meio da ação um outro avatar a matou. O segundo animal que surgiu foi um urso que também a matou. Ela disse que as experiências com os animais não foram boas, mas falou isso com humor.

O participante HH1 não teria nenhum problema em caçar animais porque eles poderiam gerar benefícios. Os ursos que surgiram mataram o participante HH1, um deles enquanto o inventário do jogo era explorado. Quando o participante construiu uma manchete pensou em enfrentar outro urso se tivesse oportunidade. Mas, ele morreu novamente. Com essas experiências, o participante HH1 decidiu evitar contato com qualquer animal que surgisse no ambiente.

O participante HH2 encontrou alguns animais na sua sessão como urso, cedro e cavalo. O primeiro matou o participante e logo ele se afastava de qualquer outro urso que surgisse. Houve o desejo de caçar o cedro, mas para isso o participante HH2 gostaria de ter confeccionado um arco e flecha, item que não tinha. Teve curiosidade se poderia montar no cavalo, mas não se aproximou no animal. Por não ter caçado de fato nenhum animal o participante HH2 disse que seria difícil assistir a cena porque ela era composta pelos sons de pedradas que por si só pareciam brutais demais. Essa associação foi realizada a partir de uma das interações que o participante HH2 teve com avatar.

Os animais que poderiam aparecer no ambiente de Rust eram ursos, lobos, cedros, cavalos, javalis e galinhas. Entre esses os mais agressivos e com a inteligência artificial mais forte eram os ursos e lobos. Os participantes do jogo dificilmente conseguem se defender e matar esses animais, porque eles intervêm a favor do sistema. Os outros animais podem ser caçados em níveis diferentes de dificuldade.

Nem todos os participantes tiveram a oportunidade de ver ou ter alguma relação com os animais, mas sete foram alvos de lobos e ursos que surgiam no ambiente, mesmo quando a

tela de jogo não tinha iniciado. O dilema da participante MH1 chamou atenção e a postura de não confronto defendidas pelas participantes 02 e 05.

## 6.6 PERCEPÇÕES SOBRE A INTERFACE GRÁFICA EM RUST

A percepção da interface gráfica para o participante piloto era média. Durante a sessão de gameplay o participante se aproximou de uma região radioativa e efeitos sonoros dispararam assim como a tela de visualização ganhou um efeito granulado e acinzentado, mas o participante piloto só percebeu o que acontecia quando localizou um menu na lateral inferior direita, com dizeres em uma caixa vermelha e o ícone de radiação. Além dessa percepção, quando o avatar do participante piloto foi golpeado a tela ficou com coloração esmaecida e um pouco avermelhada dando a entender que haviam ferimentos. Esses eram mais nítidos se o ambiente escurecesse.

O participante HM1 alegou que no início do gameplay observou toda tela e que conseguiu identificar sinais gráficos no menu como a qualidade de vida do avatar. Porém o participante HM1 não contava que o nível de alimentação de seu avatar cairia tão rápido e se não houvessem as “caixas vermelhas” sinalizando que o avatar estava “*starving*” ele não teria interpretado o estado do avatar, nem o que precisava ser feito.

A participante MM1 falou sobre a baixa qualidade gráfica do jogo, se referindo ao pixelamento e a falta de detalhes das imagens quando estava longe. Busquei informações perceptivas da participante MM1 sobre os menus do jogo e ela disse que ficou confusa com as indicações gráficas, porque quando coletava algum item, destruía algum barril, não sabia para onde aqueles objetos iam, no caso para o inventário. Quando ela fez a associação entre o inventário e os objetos a manipulação e construção de coisas tornou se mais fluida.

Para o participante HM2 a qualidade gráfica do jogo deixa a desejar para o padrão de imagens que ele está habituado. Porém, o participante HM2 reconhece que por ser um jogo online a qualidade dos gráficos depende do tipo de hardware que cada pessoa tem a disposição para processar os gráficos e a conexão de Internet para receber e atualizar dados. Geralmente jogadores online possuem uma defasagem da qualidade gráfica recebida dos jogos por essas questões. Já os menus que o jogo apresentou, para o participante HM2, eram de fácil compreensão e intuitivos.

A participante MH1 achou que a qualidade gráfica do jogo era boa, no entanto, ela preferia não ter passado a sessão de gameplay com a pedra em mãos porque ela atrapalhava a visão espacial. Havia um comando para retirar a pedra das mãos, mas não conheci a

informação em tempo de auxiliar a participante. O menu de jogo foi compreendido e o nível de umidade e temperatura que surgiam quando o avatar entravam em contato com a água foi apelidado pela participante MH1 de “molhometro”.

A participante MM2 demorou a notar o menu porque estava focada em apreender os comandos para movimentar se pelo espaço, por exemplo. Ela percebeu o menu apenas quando seu avatar estava faminto e as indicações apareciam em vermelho. A partir desse evento ela fez uma leitura das informações da tela mais global.

A participante MH2 já havia comentado sobre sua percepção da qualidade gráfica do jogo quando falou sobre a experiência dom Rust. Nesse momento ela enfatizou que era possível ver que os objetos se transpassavam e isso era um indicativo de desenvolvimento inadequado de design. Sobre os menus, a participante MH2 afirmou que eram de simples interpretação e que informações sobre os objetos estavam bem explicados no inventário.

O participante HH1 achou a interface simples, especialmente para pessoas que estivessem acostumadas com jogos online. Ele comentou que a interface dessa segunda experiência de jogo tinha uma atualização que era a exposição de níveis sobre as habilidades do avatar, por exemplo se ele era um bom lenhador por ter coletado muita madeira. Esse adicional estava bem indicado na disposição com outros menus na tela do jogo e permitiam que os jogadores tivessem um feedback sobre a progressão no jogo e pudessem retornar ao nível que estavam após morrer e coletar com maior facilidade dependendo da habilidade desenvolvida. Porém, esse menu era específico do servidor que o participante HH1 escolheu aleatoriamente para usar. Nenhum outro participante da pesquisa encontrou as mesmas informações ou escolheu o mesmo servidor.

O participante HH2 disse que a qualidade gráfica ou o estilo escolhido para o design do jogo era muito baixa e remetia aos jogos produzidos há 10 anos atrás, pois as árvores surgiam pixeladas, objetos tridimensionais pareciam bidimensionais entre outros comentários. O participante HH2 não comentou sobre os menus de jogo.

A formulação da questão sobre a qualidade gráfica ou a facilidade de interpretação pode ser considerada regular, porque foi utilizado como termo para os aspectos visuais a palavra interface que é muito abrangente e pode ter sentidos diferentes para cada pessoa. A intenção inicial quando essa pergunta foi formulada era conferir se os participantes compreendiam as indicações no menu sobre a qualidade de vida dos avatares que controlavam, porém ao longo das entrevistas foi perceptível que os participantes respondiam sobre a qualidade gráfica geral do jogo então foi necessário fazer algumas intervenções e perguntar pontualmente sobre o menu quando os participantes não indicavam nada. Ainda



assim as opiniões e comparações sobre os gráficos de Rust com outros jogos foram mais incidentes do que os menus em si.

De fato, a interface gráfica de Rust ainda deixa a desejar porque o jogo encontrasse em pleno desenvolvimento e sem dúvida questões estruturais interferem muito na qualidade de jogo que o participante terá acesso, por isso o acesso com computador no laboratório de pesquisa era fundamental para os experimentos. Esse equipamento possui uma configuração e hardware alinhada com o básico necessário para dar conta dos gráficos atuais em jogos. Entretanto a estrutura de internet deixa a desejar e pode comprometer o resultado final da imagem.

Os participantes estavam atentos as informações oferecidas pelo jogo e a partir delas tentavam reverter quadros de fome, baixa qualidade de vida e índices de radiação, fatores que afetavam a movimentação dos avatares. Por exemplo, os avatares expostos a ferimentos, radiação ou fome tinham um desempenho para caminhar e correr mais lento, o campo de visão ficava comprometido por manchas, ou seja, o jogo tentava simular um quadro de vulnerabilidade física para os avatares. Entretanto, apenas um participante (o piloto) conseguiu expressar que havia uma associação entre informações gráficas e desempenho do avatar, ainda que outros participantes também tivessem passado por situações similares.

## 6.7 CONSIDERAÇÕES SOBRE A TRILHA E OS EFEITOS SONOROS DE RUST

O participante piloto ao longo do gameplay indicou que a música gerava tensão, por exemplo “começou a música tensa também” e “não gostei desse barulhinho”. Quando foi atacado por um urso os efeitos sonoros do animal e do avatar gritando geraram no participante um incomodo. A trilha sonora do jogo, entretanto não teve conexão com nenhum dos eventos mais críticos do gameplay em si.

O participante HM1 achou que a trilha sonora do jogo é linear. Na primeira vez que percebeu a trilha ele observou o local onde estava para garantir que não ia ser surpreendido por algum outro avatar ou por animais. Segundo ele, a trilha sonora “dá uma mudada no teu jeito de pensar, assim no jogo”. O participante HM1 também percebeu os efeitos sonoros como o som de seus passos ao caminhar e para ele esses efeitos foram mais significativos do que a trilha sonora em si, porque nos momentos que ela surgiu, a tensão não correspondia ao ambiente ou a expectativa de acontecimento.

A participante MM1 não conseguiu entender exatamente o que gerava a trilha sonora porque não percebia nenhuma modificação no ambiente. Ela tentou associar, na sua experiência de jogo, com a indicação visual de que seu avatar estava com fome.

O que mais chamou sua atenção foram os efeitos sonoros de passos do avatar porque ela achou que tinha outras pessoas atrás dela, sendo os efeitos sonoros sensores externos e não sons que ela mesma poderia produzir no ambiente.

A percepção sonora do participante HM2 apresentava contradições. Quando questionado sobre a trilha e efeitos sonoros, o participante HM2 disse que a trilha sonora causava impacto e que haviam modificações enquanto ela tocava aumentando o efeito de suspense. Essa característica foi comparada com os filmes. Entretanto ele não observou compatibilidade entre a trilha ou de efeitos sonoros com acontecimentos do jogo, colocando por terra a sua associação anterior. Nem nos momentos que foi atacado por lobos tinha indicações sonora que preparassem o participante HM2 do que viria acontecer. Para ele, o nervosismo atrapalhou sua capacidade de reagir porque ele não sabia até o primeiro lobo surgir que haviam animais no jogo.

Durante essa sessão de gameplay a trilha sonora foi bastante presente se comparada a sessão dos outros participantes, mas o impacto que esses elementos tiveram no participante HM2 não correspondiam aos acontecimentos. Os efeitos sonoros também surgiram sob forma de pedradas, cortes em estruturas metálicas, gritos/grunhidos e até estampidos de tiro, mas nenhum desses foi mencionado pelo participante HM2 durante a entrevista.

Desse modo é possível que o participante HM2 tenha confundido em suas respostas o potencial de impacto que uma trilha e os efeitos sonoros podem causar com a afetação sensorial que ele teve durante o jogo.

O áudio da tela na sessão de gameplay da participante MH1 estava mais baixo do que nas sessões de outros participantes. Essa situação foi percebida durante a sessão de gameplay e o volume logo foi aumentado para não interferir tanto na percepção da participante MH1 ao responder as questões. Ainda assim, a trilha e os efeitos sonoros não foram lembrados pela participante MH1, que se referia a trilha como “só música ambiente”. Nem os efeitos de pedrada no cedro foram lembrados.

A participante MM2 disse que “logo que ela (trilha sonora) começou parecia um clima de suspense. Eu achei que ia acontecer alguma coisa no jogo, que ia aparecer algum animal”, porém o clima de apreensão transformou-se em uma avaliação positiva da trilha sonora, considerada pela participante MM2 como tranquila. Ela confirmou em suas respostas que a

trilha não tinha conexão com os acontecimentos que ela esperava acontecer e não notou nenhum efeito sonoro durante seu gameplay.

Na avaliação da participante MH2, a trilha sonora do jogo era muito boa. Além de uma avaliação de gosto, para ela a “trilha ficou mais forte quando tava recebendo muita radioatividade”. O som denominado pela participante MH2 como “mais obscuro” fez ela se questionar “meu deus o quê que eu tô fazendo (...) preciso sair daqui”. Ela relatou que se sentiu agoniada e com a sensação de que “qualquer coisa pode acontecer a qualquer momento”. Os efeitos sonoros não foram alvo de observação.

A trilha sonora para o participante HH1 “teve um momento ali da música, do nada deu uma acelerada, que eu achei que tava sendo caçado por alguém ou alguma coisa assim. E eu não tinha certeza do que estava acontecendo”, mas fora essa sensação a trilha sonora pareceu desvinculada de acontecimentos e os efeitos sonoros não foram percebidos.

O participante HH2 não notou nenhum efeito sonoro, mas quanto a trilha “vinha eventualmente. Assim, agora vai acontecer alguma treta e não aconteceu em nenhum momento”. Essa falsa expectativa gerou uma sensação de estar alerta ao mesmo tempo que foi “brochante” porque nada ocorria.

A trilha sonora do jogo surgia durante o gameplay de tempo em tempo sem intervalo definido e durava aproximadamente 4 minutos. Não havia nenhuma trilha ambiente ou de fundo como alguns participantes alegaram perceber. A trilha deveria provocar um estágio de tensão e durante o tempo que era reproduzida o tema alternava de mais a menos intenso. E ela não tinha qualquer relação com acontecimentos que poderiam ou aconteciam no jogo, sendo, portanto, uma geração de expectativa frustrante e uma característica negativa do jogo que poderia ser melhor aproveitado.

Como efeitos sonoros considere barulhos de pedra, caminhar, acender o fogo da tocha, bater ou golpear troncos de árvore para conseguir madeira, golpear barris metálicos, sons de tiros, entre outros. Mas os participantes em geral não notaram esses efeitos, nem mesmo quando eles eram significativos, por exemplo os gritos e grunhidos dos avatares sendo feridos antes de morrer e os golpes em animais. Foram sons surdos para os participantes, algo um tanto curioso de ser observado porque é como se uma camada de significados tivesse sido completamente desprezada nos efeitos sensoriais que os jogos podem provocar. Nem mesmo a participante MH1 que teve o áudio comprometido por uma falha técnica destoou dos outros participantes que não tiveram interferências auditivas.

## 6.8 CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE SOBREVIVÊNCIA EM RUST

Independente de seu grau de familiaridade com jogos eletrônicos ou com jogos massivos online (chamados de MMOs), os participantes da pesquisa tiveram experiências parecidas nas sessões de gameplay. Todos receberam instruções sobre os comandos para controlar o avatar em jogo e dicas quando era perceptível que estavam perdidos pelo ambiente ficcional. Questões feitas por eles ao longo do jogo eram respondidas, como a grande dúvida se o avatar podia nadar ou não. E eles foram incentivados a explorar e assumir os riscos de suas ações em jogo, como explorar construções abandonadas e caçar animais.

Os participantes podiam escolher o servidor que gostariam de jogar, desde que ele tivesse algumas pessoas (jogadores) online, para aumentar as chances de ocorrerem interações jogadores-avatars. Cada dia de experimento, servidor e horário de acesso estava sujeito a aleatoriedades, portanto, alguns jogadores estiveram em contextos ficcionais onde sentiram que os recursos eram mais abundantes, outros tiveram a possibilidade de encontrar e interagir com outros jogadores-avatars. Assim havia uma variedade de possibilidades não previsíveis que poderiam acontecer, sendo essa uma característica própria dos jogos, ou seja, proporcionar ambientes complexos e diferentes a cada gameplay e responder aos comandos e ações dos jogadores.

Os participantes tiveram dúvidas sobre como se comportar ou reagir ao ambiente, pois a proposta de Rust é apenas sobreviver, sem que o jogo providencie muitas informações ou indicações sobre como isso seria possível. Era um desafio aos jogadores pensar se as interações entre jogadores-avatars poderiam ser colaborativas, por exemplo. Entre esses questionamentos, alguns participantes tiveram conflitos com seus próprios princípios morais e éticos, por exemplo deveriam matar animais e pessoas, mesmo que elas fossem ficcionais e promovessem benefícios e proteção para seus avatares ou não?

Sendo assim, em alguns momentos, os avatares eram vistos como projeções dos participantes, sendo importante que se comportassem de acordo com seus valores. Em outros, as características do ambiente prevaleceram, ditando o que seria o melhor a ser feito. Isso não indica que, nesse momento, o jogador cancele sua identificação com o avatar, mas, de todo modo, há uma negociação de limites que parece atenta para a diferença entre o que pertence ao mundo do jogo e o que não pertence e, por conseguinte, entre aquilo que é dos jogadores-participantes e o que eles consideram específico do agenciamento dos avatares.

Os participantes evitavam contato com outros jogadores-avatars tanto no encontro avatar-avatar quanto pelas interações no sistema de chat de Rust. Eles tinham receio de que

em situações de confronto tivessem como consequência a morte dos avatares que controlavam. Desse modo, as aproximações eram bem cautelosas, por exemplo de avatares que estavam adormecidos pelo litoral indicando no jogo que aqueles avatares estavam desconectados do servidor, ou seja, não eram controlados por ninguém naquele momento.

A utilização do chat de Rust não era prioridade dos participantes porque eles não tinham interesse pelas discussões que surgiam, dúvidas que quisessem expor no chat e até mesmo preferiram evitar denunciar a sua presença no ambiente ficcional. Eles foram questionados se essa atitude era apenas naquela situação ou se acontecia em outros jogos. Em resposta, os participantes disseram que normalmente não possuem interesse em usar os sistemas de chat disponíveis nos jogos por diversos motivos, como não desejarem ter contato com pessoas que não conhecem ou serem alvo de ofensas e xingamentos de jogadores agressivos. Eles preferem jogar sem se comunicar com outras pessoas online ou, quando o fazem, é apenas com amigos, e nem sempre o sistema utilizado é do próprio jogo. Assim, as trocas entre jogadores mais sociais escoam por outras formas de comunicação.

Essas circunstâncias permitem o questionamento do interesse social dos jogadores ao estarem em contato online. Em princípio, esses ambientes são caracterizados como promotores de sociabilidade sincrônica, independente de fronteiras geográficas e diferenças linguísticas, por exemplo. Porém, o que observamos nesses participantes é que pouco importa a viabilidade do sistema de jogo, eles preferem manter os vínculos de conhecidos pessoais que ocorrem fora dos jogos online.

Além de uma postura de evitar contato com outros jogadores pelo sistema de chat ou ainda entre avatares em um sistema que proporciona o contato simultâneo de tantas pessoas. Esse dado permite questionar até que ponto os jogadores querem de fato serem sociáveis em espaços massivos online.

Nos próximos capítulos permaneceremos com as considerações dos participantes da pesquisa, mas sobre questões relacionadas aos avatares controlados em Rust e sobre gênero e sexualidade, que contou com uma dinâmica de imagem como recurso técnico para tornar a conversa sobre esses tópicos menos impactante, mas não menos esclarecedora.

## 7 AVATARES E PERSONAGENS PÓS RUST

Nesse capítulo teremos a retomada das discussões iniciadas no segundo capítulo dessa dissertação sobre avatares e personagens. Especificamente buscamos identificar como os participantes dessa pesquisa, enquanto jogadores, nomeiam a imagem que controlam enquanto jogam e se eles fazem alguma distinção entre os termos avatares e personagens. Assim, poderemos observar a pertinência e a abrangência da terminologia na linguagem usual dos jogadores. Também nos interessam as experiências que esses tiveram com outros avatares e personagens em jogos eletrônicos, para obter informações sobre as relações que essas imagens podem ter estabelecido com os jogadores que participaram da pesquisa.

Além disso, buscaremos respostas a dois objetivos específicos da pesquisa que dizem respeito à identificação dos jogadores com os avatares e quais seriam os marcadores de gênero e sexualidade percebidos nos avatares. Essas respostas serão desenvolvidas a partir das considerações dos participantes com questões sobre os avatares que receberam para jogar Rust. Serão comparadas as respostas dos participantes que fizeram parte do grupo que jogou com avatares de gênero correspondente e o grupo que jogou com avatares de gênero não correspondente.

### 7.1 IMAGENS CONTROLADAS POR JOGADORES

No segundo capítulo da dissertação foi realizada uma revisão bibliográfica dos termos avatares e personagens utilizados para nomear as imagens controladas pelos jogadores. Nessa revisão foram estabelecidas algumas distinções e optou-se por nomear a imagem controlada pelos jogadores em Rust de avatar. Entretanto interessava saber se essas diferenças terminológicas tinham alguma repercussão entre os próprios jogadores e saber se algum outro termo poderia surgir.

Quando questionados sobre como chamam as imagens que controlam, os participantes mencionaram avatares, personagens, além de “o cara”, player, boneco/bonequinho e o uso da terminologia interna de jogo, por exemplo Champ, uma contração de Champions que é utilizado em League of Legends. Incerta sobre alguns termos como “player” e bonequinho, pedi para que os participantes desenvolvessem melhor suas ideias. De acordo com MH2, “player” é um termo equivalente ao personagem, que ela associa aos jogadores. A diferença que essa participante estabelece entre personagem e avatar é curiosa. Para ela, a representação visual que o jogador controla é personagem, ou player, e o que é “externo” é o avatar. Assim,

avatar seria a palavra utilizada por ela para referir aspectos acessórios, como vestimenta. O participante HH2 utiliza “bonequinho” para nomear genericamente as imagens que controla em jogo e segundo sua explicação: “É um bonequinho porque tu sabe que ele não é real. Tu tá brincando com ele, e acho que é uma maneira de ver os jogos de forma infantil, assim. Não sei porque eu chamo de bonequinho. Acho que é costume”.

No caso desse participante, ao chamar as imagens controladas por bonecos ou bonequinhos remetemos ao desenvolvimento de Westecott (2009) e a comparação de avatares como marionetes. No plano teórico, problematizamos essa relação mais funcionalista entre jogadores e avatares, mas aparentemente é um termo naturalizado entre os participantes da pesquisa. O contato com jogos eletrônicos como parte do período infantil pode trazer uma dimensão simbólica e até afetiva desse período de brincadeiras, da ludicidade e da interpretação, que também são associados aos jogos. Ao serem questionados se diferenciavam os termos avatares de personagens todos os participantes disseram que sim antes mesmo de desenvolverem suas próprias interpretações, portanto a expectativa era de que eles teriam clareza ao distinguir os termos, além de serem capazes de darem exemplos, pela segurança que demonstravam. Entretanto, apenas três participantes souberam distinguir com mais clareza os termos. Para esses os fatores de diferenciação foram a possibilidade de customização da imagem e o maior controle sobre as ações dessas imagens, pois o avatar, ao contrário do personagem, estaria mais disponível para absorver a interpretação/agenciamento ao gosto do jogador, permitindo maior liberdade.

Ao tentarem definir os termos, os participantes mencionaram que os personagens estavam bem marcados por produções da literatura ou do audiovisual, que eram seres com uma pré narrativa, com características bem marcadas, tem sua história desenvolvida ao longo do jogo com auxílio de cutscenes e que caberia aos jogadores compreenderem aquele personagem para controlá-lo e agir de acordo com seu sistema de crenças pré-estabelecido, para que houvesse coerência. Houve uma confusão entre personagens jogáveis – *playable characters* – e os personagens não jogáveis – *non playable characters*. Os avatares tiveram as tentativas de definições mais imprecisas entre os participantes, não sendo possível trazer um padrão de respostas.

Foi solicitado que os participantes dissessem como chamariam a imagem que os representava em Rust e não houve consenso entre as respostas. Alguns preferiam chamar o avatar em Rust genericamente de boneco ou bonequinho. Uma participante disse que chamaria a imagem de Rust de avatar por associação com o filme homônimo de James Cameron que teve grande sucesso comercial. Para ela tanto as imagens do filme, quando as do

jogo tinham a pretensão de serem humanizadas. A partir dos resultados é plausível concluir que os participantes nunca haviam se questionado antes sobre o modo como se referem às imagens que controlam em jogos, tendo dois participantes expressado isso durante a elaboração de respostas para as perguntas. O termo personagem foi de longe o mais consolidado, ao passo que avatar, por ser definido de modo confuso, acaba recebendo um uso genérico para imagens que representam pessoas em sites de redes sociais. Dois participantes associaram diretamente a palavra avatar aos stickers de Snapchat e Facebook. Desse modo, as imprecisões terminológicas acadêmicas espelham os usos sociais de avatares, personagens e personagens não jogáveis.

## 7.2 EXPERIÊNCIAS DOS PARTICIPANTES COM IMAGENS CONTROLADAS EM JOGOS ELETRÔNICOS

As questões relacionadas a esse tópico tinham como proposta conhecer a experiência dos participantes com as imagens que eles controlam nos jogos eletrônicos que jogam ou jogaram para perceber o potencial de identificação ou conexões gerais que os jogadores podem ter com esses avatares e personagens.

A maioria dos participantes respondeu positivamente quanto à sua identificação com as imagens que controlam nos jogos eletrônicos, não havendo preferência significativa entre a quantidade que preferia avatares e a que preferia personagens. Um participante indicou que passa por um dilema sempre que joga pois ele tenta se desvincular dos personagens que controla para que esses sejam diferentes dele, entrando na narrativa ou no perfil dos personagens, porém acaba interpretando a si mesmo em corpos e contexto diferenciados. Ele citou como exemplo, o desejo de interpretar um personagem que não tem escrúpulos, que pode prejudicar alguém no jogo propositalmente e com isso adicionar um drama na interação entre os jogadores, mas ao longo do jogo ele se desliga dessa intenção inicial e comanda ou interpreta o personagem segundo suas próprias atitudes.

Apesar da identificação ser possível, não há um avatar ou personagem mais importante ou marcante para os participantes. Eles não recordavam de nenhum avatar ou personagem em particular e um dos participantes disse que é indiferente às imagens que controla nos jogos valorizando muito mais a estrutura mecânica do jogo em si, os desafios e objetivos que interferem nas suas experiências.

Ao serem questionados sobre a similaridade com os avatares e personagens que controlam os participantes disseram que essas imagens são parecidas com eles. Apenas um



participante disse não, pois em todas as questões ele disse ser indiferente às imagens que controla. Em relação a esse ponto, os avatares prevaleceram aos personagens. As motivações que geraram essa sensação de similaridade e de identificações foram a semelhança física obtida pela customização dos avatares, a projeção de si tanto em avatares quanto em personagens e a qualidade narrativa com os valores que constituem os personagens.

Os participantes em sua maioria não desejam ter nenhuma característica dos avatares e personagens que controlam em jogos. Apenas duas participantes indicaram que gostariam de ter características dos personagens com os quais se identificaram. As características citadas e os jogos foram: persistência, proteção e dedicação (*Heavy Rain*), manutenção dos princípios morais (*The Walking Dead*), coragem (*The Evil Within*) e sabedoria (*The Witcher*). A participante 06 disse que recomeçou o jogo *Heavy Rain* porque não tinha conseguido desencadear um final feliz para seu personagem.

Elementos relativos a gênero e sexualidade emergiram nas respostas de dois participantes. Uma das participantes enquanto respondia as questões sobre identificação percebeu que não estava indicando nenhuma representação visual do gênero feminino. Segundo ela, pela predominância do gênero masculino, a qualidade da representação de mulheres é comprometida. Um exemplo de não identificação foi oferecido por ela com a personagem principal (Maxine) do jogo *Life is Strange* (2015). Apesar desse jogo ter uma personagem feminina que possui como características de sua personalidade gostos semelhantes aos da participante, como fotografia, ela considera essa personagem “babaquinha”. A sexualidade esteve presente no desenvolvimento da resposta de outra participante feminina. Atualmente ela se reconhece como lésbica e busca ser uma mulher fora dos padrões por não concordar com as pressões externas, ainda que isso repercuta em um confronto diário. No então, no período que a participante jogava *The Sims*<sup>1</sup> ela criava casais homoafetivos como uma válvula de escape e divertimento porque ela tentava corresponder às expectativas socioculturais de heteronormatividade e de papéis de gênero. Entretanto, a participante reconhece que aquele período na sua vida estava permeado por não aceitação,

---

<sup>1</sup> Em *The Sims* a criação de casais homoafetivos é cercada por controvérsias, mesmo que os jogadores desse tipo de jogo sejam considerados mais receptivos as interações de gênero e sexualidade não normativas. Fontes: <http://www.newyorker.com/tech/elements/the-kiss-that-changed-video-games>  
<http://www.polygon.com/2013/8/6/4593440/how-maxis-snuck-its-support-of-same-sex-relationships-into-the-sims>  
[http://www.gamasutra.com/view/news/197734/How\\_a\\_rogue\\_engineer\\_brought\\_samesex\\_coupling\\_to\\_The\\_Sims.php](http://www.gamasutra.com/view/news/197734/How_a_rogue_engineer_brought_samesex_coupling_to_The_Sims.php)  
<http://www.gamespot.com/articles/how-same-sex-relationships-came-to-the-sims/1100-6412603/> (Acessadas em março de 2017)

pela reprodução de estereótipos para que ela se sentisse aceita, uma vez que ela tinha questionamentos pessoais sobre gênero e sexualidade.

### 7.3 PERCEPÇÕES DOS PARTICIPANTES SOBRE AVATARES DE RUST

Os participantes tinham cinco perguntas relacionadas ao avatar que receberam para jogar Rust. Essas tratavam sobre a primeira percepção que eles tiveram do avatar quando o viram pela primeira vez, se houve identificação com esse avatar, se gostariam de ter outro avatar para jogar, que tipo de modificações faria no avatar que recebeu e para que criassem uma pré narrativa para aquele avatar que contextualizasse a sua existência naquele ambiente ficcional conferindo maior profundidade a experiência de sobrevivência.

As respostas dos participantes serão distintas pelo grupo que receberam avatares com gênero feminino e os com gênero masculino. Ao final serão feitas as considerações entre todos os participantes para comparar as experiências com avatares de gêneros distintos e dois dos objetivos específicos da pesquisa.

#### 7.3.1 O que Achou Quando Viu seu Avatar pela Primeira Vez?

No grupo de participantes que jogou com avatar masculino, as mulheres reagiram com estranhamento ao avatar que receberam, mas não devido ao gênero. Nenhuma delas mencionou o fato do avatar ser homem, o que elas citaram foram questões raciais.

Um participante masculino também percebeu a diferença racial do avatar, para eles o avatar era vermelho ou queimado de sol. Quando expliquei que o jogo possui não apenas gêneros diferentes, mas raças diferentes para os avatares, os participantes permaneceram com a perspectiva de que aquele avatar era vermelho e não negro, que ele parecia ser igual a todos os outros avatares do jogo. Entretanto, os outros avatares nos servidores utilizados pelos participantes que tiveram contato com esse avatar tinham diferenças raciais, por exemplo, surgiram avatares brancos. Não havia nenhum problema técnico na coloração da tela utilizada para os experimentos de pesquisa. Portanto a questão racial foi um elemento emergente nos resultados dos experimentos. Ainda que não seja uma das questões dessa pesquisa, os participantes que tinham traços raciais brancos reagiram com estranhamento à representação negra do avatar em Rust.

Os homens disseram serem indiferentes ao avatar (masculino) que receberam para jogar. Um deles permaneceu com postura de indiferença na maioria das questões que foram

feitas sobre o avatar e sobre sua experiência com as imagens que controlam em jogos eletrônicos em geral.

No grupo dos participantes que jogou com avatar feminino a reação tanto dos homens, quanto das mulheres foi de surpresa, porque eles consideram que os jogos eletrônicos possuem como padrão os avatares (e os personagens) do gênero masculino. Quando uma mulher é representada nos jogos há tendência de ser uma sub-representação, hipersexualizada, sem tanta importância para o jogo, logo não sendo convidativa para jogar. Uma participante do gênero feminino sentiu repulsa pela avatar de Rust pela falta de cabelo, sendo esse um indício interessante de características ou marcadores de gênero perceptíveis aos jogadores, uma vez que o avatar homem também não tem cabelos

### **7.3.2 Identificação com Avatar Controlado em Rust**

No grupo de participantes com avatares masculinos, os homens foram indiferentes ao avatar, portanto o gênero correspondente não influenciou na identificação. As mulheres desse grupo mencionaram que o gênero era um fator para não se identificar, mas outras questões foram mais importantes, como a diferença racial e de tipo físico. Uma das participantes disse que por homens serem o padrão dentro dos jogos eletrônicos, as pessoas que não se identificam com o gênero masculino acabam por naturalizar a questão para poderem jogar.

Para um participante masculino desse grupo, outro elemento para a não identificação foi a sensação de que o jogo não era convidativo para o roleplaying e conseqüentemente para a conexão interpretativa entre o jogador e o avatar, sendo assim uma relação mais objetiva, mais funcional.

No grupo de participantes com avatares femininos não houve nenhuma identificação com o avatar controlado em Rust. As duas participantes mulheres desse grupo disseram que eram indiferentes com essa avatar, mesmo que fossem de gênero correspondente. Para os participantes do gênero masculino, a falta de semelhança física com a avatar mulher era uma das causas de não identificação (não houve nenhuma menção semelhante para o avatar homem). Era esperado que o pouco tempo de jogo prejudicasse uma conexão entre avatar jogador, o que chegou a ser mencionado por um participante.

### 7.3.3 Possibilidade de Ter Outro Avatar em Rust

No grupo de participantes com avatares masculinos, três foram indiferentes à possibilidade de ter outro avatar. Apenas uma participante do gênero feminino afirmou que gostaria de ter a possibilidade de jogar com avatar de gênero correspondente. Assim, o grupo demonstra um conformismo com o status quo dos jogos eletrônicos e não manifestou curiosidade em estar temporariamente e ficcionalmente em um corpo de outro gênero em outro gênero-corpo.

No grupo de participantes com avatares femininos, os participantes homens gostariam de ter possibilidade de trocar o gênero de seus avatares, porque se sentiriam mais confortáveis em controlar uma imagem semelhante a eles. Um mencionou especificamente a representação física e o outro a melhor receptividade dos jogadores online aos avatares de gênero masculino. As participantes do gênero feminino não manifestaram nenhuma opinião sobre isso, mesmo quando questionadas diretamente.

### 7.3.4 Modificações que Seriam Feitas em Avatar Recebido em Rust

No grupo de participantes com avatares masculinos, não foram indicadas modificações específicas que seriam feitas ao avatar que receberam, porém todos mencionaram ou manifestaram mais de uma vez incômodo com a nudez o avatar em jogo. Isso indica que o desconforto é relativo à representação de si no corpo do avatar. Ainda que não fosse possível ver o seu corpo, porque o jogo era em primeira pessoa e o avatar só era visível quando os participantes acessavam o inventário, eles sabiam que os outros jogadores os estavam vendo.

Desse grupo, três participantes tiveram oportunidade de confeccionar roupas com os recursos que encontraram no jogo, mas apenas os homens aproveitaram essa situação. Apesar de ambos terem dito que não tinham nenhum problema com nudez, um deles mencionou a nudez em diferentes momentos da entrevista, mesmo quando não havia relação. Pela reincidência do tópico foi questionado especificamente se a nudez incomodava o participante porque era possível ativar no jogo um “censor de nudez” que cria na região dos genitais dos participantes uma camada de desfoque. Uma participante ironizou o fato de seu avatar estar nu no jogo, mas haverem máquinas de lavar roupa como destroços/entulho espalhados pelo ambiente.

Como foi dito anteriormente, no grupo de participantes que receberam avatares femininos, os participantes masculinos trocariam o gênero de seus avatares. Um tentaria

recriar o avatar para que fosse mais parecido fisicamente com ele escurecendo o tom de pele do avatar, trocando o tipo e colocação de cabelo. Já o outro, além da alteração de gênero, deixaria o avatar um pouco mais alto, porque assim ele acha que teria alguma vantagem. Isso não reflete uma auto representação imediata, pois ele não é uma pessoa alta, mas poderia se encaixar na prática de construção de avatares que seriam versões “melhoradas” dos jogadores descrita por Fragoso e Rosário (2008). As participantes mulheres estranharam a falta de pêlos no corpo e cabelos na avatar. Ao contrário dos participantes masculinos, elas notaram que a avatar estava nua, por isso pensaram em vestimentas para a avatar.

Apenas uma participante do grupo com avatares femininos teve oportunidade de confeccionar roupas no jogo e, assim que pode, vestiu a avatar da cabeça aos pés, literalmente. Quando questionada sobre essa necessidade de estar vestida, uma vez que não poderia ver o corpo de seu avatar em jogo, apesar de ter vestido a avatar, a participante disse que não se incomoda com nudez feminina, se pudesse ela mesma sairia sem roupa, porém a nudez masculina a incomoda “por ser masculina”. Nesse momento, ela mencionou a falta de pêlos nos genitais e o quanto isso era irreal. Ela reconheceu que seu estranhamento pode ser relacionado à sua escolha pessoal de não se depilar e como consequência não se adequar ao estereótipo de feminilidade. A partir dessas respostas é possível pensar que a falta de pêlos em genitálias seria um indício de infantilização ou constrangimento, já que o jogo aposta em expor o corpo dos avatares “como vieram ao mundo”, com corpos adultos e, inclusive, com variações nos caracteres sexuais entre os avatares masculinos, por exemplo.

### **7.3.5 Criação de um Contexto para os Avatares de Rust**

No grupo com avatares masculinos, três participantes se dedicaram a construir uma narrativa para seus avatares no contexto de sobrevivência de Rust. Uma participante mencionou uma variedade de contextos para seu avatar como: prisioneiro de guerra, agente secreto, fugitivo de prisão, sobrevivente de planeta com aliens e participante de reality show macabro. A outra participante sugeriu que seu avatar fosse um pai de família, casado, que sofreu amnésia e estava perdido naquela ilha onde acontecia o jogo. E para um participante, o avatar era um homem solitário vivendo em um ambiente violento, sujeito a interações entre avatares que envolvessem estupro.

No grupo com avatares femininos também três participantes criaram narrativas para seus avatares. Um participante imaginou que a avatar era uma mulher solitária que tinha algumas dificuldades de sobrevivência como fome e isso tornava sua vida mais dura,

precisando que ela assumisse uma postura mais masculinizada para enfrentamento do mundo ao redor. Na consideração de uma participante a avatar estaria no ambiente em busca das pessoas que a violentaram sexualmente, o que a fez refletir sobre o fato de que é relativamente comum encontrar ficções em que a mulher sofre violência desse tipo. Assim, nesse caso, pensar ficcionalmente em mulheres como vítimas mobilizou a participante reflexivamente. Já um participante pensou que o jogo de sobrevivência poderia ser um sonho do avatar,

Em cada grupo houve apenas um participante desinteressado da atividade de elaborar uma narrativa para esses avatares. Na maior parte das questões propostas aos participantes estes foram também o que demonstram mais indiferença pela relação com o avatar que receberam para jogar. Assim, é possível considerar que esses sejam os participantes menos afetados pelo experimento como um todo.

De todo modo, é importante que a maioria dos participantes tenha criado narrativas de contexto para seus avatares, uma vez que o jogo é em primeira pessoa e, como já foi dito, na maior parte do tempo os jogadores não vêem suas representações na tela. Isso indica que a conexão com o avatar pode estar vinculada a outros elementos que não sua representação visual.

#### 7.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As respostas oferecidas pelos participantes foram esclarecedoras de como os jogadores podem se relacionar com avatares, personagens nos jogos eletrônicos e em Rust. A partir dessas informações é possível responder, no momento, dois dos objetivos específicos que vão de encontro mais especificamente com os avatares de Rust.

Como foi apontado, a distinção entre os termos avatares e personagens para os participantes é pouco clara, sendo assim, bem próxima do contexto acadêmico sobre os estudos de jogos. Podemos adicionar ao léxico informal os termos “cara”, boneco e bonequinho, sendo os dois últimos até infantilizados se considerarmos que o público que cresceu com jogos eletrônicos, que está representado nessa amostragem, pode ser considerado jovem-adulto.

Os participantes da pesquisa não se identificaram com os avatares que controlaram em Rust, independente de estarem ou não no grupo com gênero correspondente à sua identificação pessoal. Os fatores que afetaram a identificação com os avatares de Rust estavam relacionados à falta de semelhança física, que incluía a questão de gênero, mas não como principal fator de estranhamento. O destaque ficou com a questão racial, especialmente

com os participantes que jogaram com o avatar masculino que era negro. Pertencimento racial não era uma questão contemplada no perfil dos participantes, mas todos os participantes poderiam ser identificados como brancos. Foi perceptível que a customização de avatar não era algo relevante nesse sistema de jogo; e a emergência da

A relação entre o gênero dos participantes e os avatares surgiram como um dos motivos para falta de identificação em três participantes. Dois homens que jogaram com a avatar feminina e uma mulher que jogou com avatar masculino. Apesar do gênero não ter sido determinante para esses participantes, chamou atenção o fato dos homens se sentirem mais confortáveis controlando avatares de mesmo gênero. Um deles justificou sua vontade de modificação do gênero do avatar com base na repercussão entre os jogadores online, onde estar no corpo de um avatar masculino é menos problemático, uma vez que há várias referências que apontam para as dificuldades de estar no corpo de um avatar feminino. Porém, de um modo geral, os jogadores homens quiseram trocar o avatar feminino por um masculino, mas as participantes mulheres não manifestaram desconforto com nenhum dos dois gêneros.

Os marcadores de gênero percebidos pelos jogadores estavam principalmente no corpo dos avatares observados no inventário do jogo. Os participantes puderam observar o corpo de seus avatares nus e essa circunstância afetou todos os participantes da pesquisa.

Apenas uma participante disse que a nudez masculina a afetava mais do que a feminina. Os outros participantes preferiram dizer que não tinham nenhum problema com a nudez, mas esse discurso de que “estava tudo bem” era contrário à postura dos mesmo em jogo, quando exclamavam surpresos que seus avatares estavam nus no áudio do gameplay e as tentativas de encontrar recursos para confeccionar roupas, somadas a atitude de vestir os avatares que sequer eram vistos por eles ao longo do jogo, apenas pelo prazer de “ver como era”.

A incidência de participantes com desejo ou incomodo com o fato do avatar aparecer nu foi maior entre aqueles que jogaram com o avatar masculino. Todos os participantes que jogaram com esse avatar tentaram colocar roupas e apenas uma não conseguiu recursos suficientes para tal. Já entre os participantes com avatar feminino, apenas as mulheres observaram que a avatar estava nua e poderia receber roupas. Nesse grupo, a nudez feminina para os homens parece ser considerada uma normalidade.

Além do corpo dos avatares, os participantes também estranharam a falta de cabelo, sobretudo os femininos. Um participante sequer percebeu que havia matado um avatar feminino em jogo “porque não tinha cabelo para demarcar uma diferença entre gêneros”. Outro participante estranhamente disse que modificaria o tipo ou tom de cabelo da avatar

feminina que controlava, sem perceber não havia nenhum cabelo para ser trocado. A ausência de pêlos foi enfatizado por uma participante como um indicio de incoerência se a intenção era representar a nudez no jogo. Nos avatares masculinos os participantes observaram a força simbolizada pela musculatura na parte superior do corpo do avatar. Caracteres primários e secundários que são associados biologicamente aos gêneros masculino e feminino não foram apontados pelos participantes apesar de estarem presentes no corpo dos avatares sem ativação do “censor de nudez”.

Desse modo, podemos concluir que os avatares em Rust mobilizaram níveis diferentes de identificação, que nem sempre podem ser considerados positivos, por exemplo a reação com a nudez. Observações sobre as características dos corpos dos avatares foram alvo de avaliação. Essa aconteceu espontaneamente, tanto participantes homens quanto mulheres comentaram o fato de o corpo da avatar mulher ser muito musculoso e diferente das representações normalmente encontradas nos jogos. As diferenças e reações a jogar com avatares de outro gênero foram relativamente fortes entre os homens. A nudez dos corpos femininos foi considerada pelos participantes como “normal”, mas causava estranhamento no corpo masculino. Em ambos os casos foi manifestada a vontade de cobrir a genitália do avatar, seja por “proteção” do corpo ou por incômodo pessoal.



## 8 GÊNERO E SEXUALIDADE APÓS RUST

Nesse capítulo temos a retomada das discussões iniciadas no terceiro capítulo dessa dissertação sobre gênero e sexualidade. A perspectiva teórica da pesquisa busca alinhar o conhecimento desenvolvido sobre modos de fazer e performar gênero e sexualidade com aquilo que conhecemos nos estudos com jogos eletrônicos. A partir das colocações dos participantes dessa pesquisa poderemos perceber como o sistema de atribuição de gênero presente em Rust pode interferir na identificação e na relação dos jogadores com seus avatares, assim como perceber de que forma os marcadores de gênero e sexualidade são apreendidos pelos jogadores e como são mobilizados dentro do jogo eletrônico.

Além da sessão de jogo com Rust, foi realizada uma dinâmica com imagens de outros jogos eletrônicos para nos aproximar de como os jogadores podem construir sentidos sobre gênero e sexualidade com os avatares que controlam. Portanto houve uma tentativa mais específica ao trabalhar com o jogo específico e uma mais abrangente ou generalista para abarcar outros tipos de jogos e representações.

As imagens escolhidas para dinâmica de imagens foram retiradas do repositório digital sobre personagens e avatares LGBTQ em jogos eletrônicos fruto de um projeto desenvolvido pela pesquisadora de jogos Adrienne Shaw, com auxílio de colaboradores<sup>1</sup>. A proposta desse repositório é catalogar a presença de personagens e avatares não binários e que não sejam heterossexuais nos jogos eletrônicos – em princípio – desde 1980, que é o período de expansão comercial dos jogos. Em maio de 2016, o repositório contava com 351 jogos eletrônicos com 550 exemplos de avatares e personagens (incluindo os personagens não jogáveis ou NPCs) LGBTQ. As imagens utilizadas na dinâmica foram recolhidas de modo aleatório, ou seja, explorei os submenus do repositório e escolhi algumas entradas para compor o quadro que seria avaliado pelos participantes. Além dessas foi realizada uma busca por imagens dos jogos *Plants vs Zombies* (PopCap Games, 2009) e *Little Big Planet* (Media Molecule, 2008). Eles foram escolhidos porque seus jogos não possuem nenhum contexto onde gênero e sexualidade sejam relevantes, ao contrário das imagens vindas do repositório. O total de imagens utilizadas na dinâmica foram 11, sendo 8 do repositório e 3 das buscas específicas. Elas foram fixadas em uma folha com uma numeração na parte superior para facilitar a organização de informações. Os participantes não souberam de onde as imagens foram retiradas ou ainda a quais jogos elas remetiam.

---

<sup>1</sup> Fonte: <https://lgbtqgamearchive.com> (Acesso em março de 2017)

Os tópicos que serão desenvolvidos apresentam as percepções dos participantes sobre as possibilidades de interferência de gênero e sexualidade nas relações entre jogador e avatar, além da relação entre avatares no ambiente massivo online de Rust; a avaliação das 11 imagens com questionamentos sobre gênero e sexualidade; a relevância da correspondência de gênero entre jogador e imagem controlada, seja ela um avatar ou um personagem; se os jogadores/participantes já estiveram em situações onde o sua identificação de gênero não correspondia com a da imagem que controlavam; a percepção dos participantes sobre pessoas que optam por criar e controlar imagem com gênero não correspondente nos jogos; se a orientação sexual dos participantes poderia ser considerada um padrão de representação nos jogos e por fim de que modo os jogos eletrônicos poderiam incluir a sexualidade e serem inclusivos.

## 8.1 INTERAÇÕES E RELAÇÕES AFETADAS POR GÊNERO E SEXUALIDADE EM RUST

Além de todos os questionamentos sobre a experiência de jogo e sobre a identificação dos jogadores com os avatares restava saber se esses perceberiam alguma interferência na sua relação com os avatares que controlavam e os que estavam no ambiente online, que se conectassem com gênero e sexualidade. Sem contar as identificações dos próprios jogadores que comandam os avatares.

Nos jogos eletrônicos existem camadas relacionais de gênero e sexualidade, para essa atividade reflexiva vamos considerar quatro níveis que são: as identificações de gêneros e as orientações sexuais que constituem cada jogador; as relações que os jogadores possuem com os avatares que controlam; as relações entre avatares que são as mediações dos jogadores nos ambientes online; e as relações entre os jogadores nos ambientes online.

Com base nesse modelo de níveis relacionais gênero-sexualidade percebemos que os participantes, ou ainda jogadores, que se identificam com gêneros e sexualidades diversas. Esses participantes controlaram uma conta de avatar pré-estabelecida, ou seja, uma pessoa jogou com avatar feminino e outra jogou com avatar masculino. Desse modo, já temos uma relação entre participante-avatar que pode ter ou não correspondência de gênero-sexualidade, portanto, como esses participantes reagem a essas combinações? No ambiente de jogo online, os jogadores interagem principalmente através dos avatares. Então como cada jogador-avatar será percebido no ambiente pela perspectiva de outro jogador-avatar uma vez que eles estão em um ambiente massivo. Além do contato avatar-avatar, os jogadores podem interagir por

sistemas de chat, por exemplo e nesses espaços assumirem uma postura mais próxima do que são fora dos jogos. Desse modo, a sobreposição de camadas cria alguma complexidade para dar sentido ou compreender as relações e percepções que os jogadores possuem de seus avatares e daqueles que possuem contato em jogo.

Como dito anteriormente, nem todos os participantes da pesquisa tiveram a oportunidade de jogar e controlar um avatar com gênero correspondente com sua identificação pessoal. Foram quatro pessoas com gênero correspondente e as outras quatro sem. Desse modo, os participantes foram questionados se conseguiam perceber alguma relevância ou interferência do gênero e da sexualidade dos avatares enquanto participantes de um ambiente online, no caso Rust. O gênero era a característica mais definida, tanto para os participantes, quanto para os demais jogadores, ao passo que a sexualidade ficava a cargo da elaboração de cada jogador para seu avatar.

Em resposta, cinco participantes afirmaram que o gênero e a sexualidade podem interferir nas relações de jogo e como justificativas utilizaram como argumentos algumas respostas que poderiam ser aplicadas para outros contextos, por exemplo a existência de papéis de gênero e as próprias características mais populares em dinâmicas de jogos online. Os participantes que ofereceram as respostas mais genéricas eram do gênero masculino e heterossexuais. Ambos jogaram com a conta com avatar feminino e não tiveram nenhuma identificação com a imagem que controlaram. Para eles, o machismo seria um dos fatores que interferem nas relações entre jogadores-avatares. Porém, a construção da resposta era vaga e desconectada do jogo em questão, por isso foram consideradas como respostas genéricas. O machismo pode ser utilizado como resposta para várias questões, mas como ele se apresenta em Rust? Isso os participantes não estavam dispostos a desenvolver em suas respostas.

Apenas mulheres responderam que nessas diferentes camadas de interação online com Rust existem expectativas relacionadas a papéis de gêneros. Para uma das participantes a interação entre seu avatar e outras avatares femininas seria mais cooperativa, mas ela supõe que as relações com avatares masculinos sejam apenas de confronto, pois em sua perspectiva “macho/homem é um bicho/raça escrota”. A outra participante reiterou que as relações envolvendo avatares femininas seriam de cooperação, contudo as masculinas poderiam envolver alguma conotação sexual. Essa participante controlava um avatar feminino e, para ela, através de algumas conversas por chat seria possível que sua avatar e um homem tivessem relações românticas ou sexuais.

Em Rust não há especificamente um contexto que favoreça as relações amorosas ou sexuais entre os avatares, mesmo que os corpos nus e com genitais aparentes deem margem

para erotização ou ainda objetificação. Desse modo, a participante fez uma alusão àquilo que a pesquisadora Brown (2012) denomina como Erotic Role Playing, que consiste na performance de ações não previstas pelo sistema como práticas de jogo, que possuem conotação erótica ou sexual. Os jogadores em princípio não ferem nenhuma regra social da comunidade, sendo assim, apenas uma outra forma de desenvolver o role playing. Essas performances, geralmente são realizadas em grupos pequenos, que consensualmente querem ter esse tipo de experiência em jogo e produzir com essas interações material erótico e sexual. Para eles, a conexão com seus avatares é tão significativa que não haveria como deixar de lado a sexualidade, ainda que essa não seja diretamente contemplada pelo design do jogo

A dinâmica padrão em jogos online relacionada a gênero e sexualidade foi mencionada por um participante que já teve oportunidade de presenciar, em outros jogos online, pessoas que jogam com avatares de gênero não correspondente para poder conseguir algum tipo de vantagem em jogo. Ele acredita que algumas pessoas projetam em seus avatares de gênero não correspondente aquilo que acreditam como feminilidades e masculinidades, por exemplo “tentar jogar como se fosse um homem/ uma mulher”.

Essa dinâmica esteve presente na resposta de uma participante, apesar dela achar que o gênero e a sexualidade não teriam relevância para as relações em Rust. A aparente contradição se deve ao fato da participante ter sentido falta de jogar mais para ter uma opinião consolidada. Entretanto, nas questões posteriores sobre gênero e sexualidade, que não envolviam Rust, ela afirma que essas são características importantes, tendo ela mesma algumas experiências para relatar.

Para os dois participantes que responderam negativamente à interferência do gênero e da sexualidade nas relações em Rust, o jogo trata de sobrevivência, portanto essas questões não possuem importância. Talvez seja possível uma relação entre jogador e avatar, mas as outras relações estão fora de cogitação, já que é uma experiência orientada ao objetivo principal de jogo. Independente do gênero ou da sexualidade, esses jogadores pensam na autoproteção e conseqüentemente no confronto direto.

Apesar de não terem sido as respostas centrais dos participantes à questão, foi possível notar a emergência de alguns temas relacionados a gênero e sexualidade, como a percepção do machismo no contexto dos jogos eletrônicos em geral; a existência de estratégias de jogo, que alimentam colateralmente o machismo, com a troca de gênero realizada por jogadores masculinos, chamados de “shemales”; e a referência a “alguma coisa gate”, que seria o Gamergate e sua repercussão nas comunidades dedicadas aos jogos eletrônicos fora do contexto brasileiro.

## 8.2 DINÂMICA DE IMAGENS: UMA LEITURA MAIS ABRANGENTE SOBRE GÊNERO E SEXUALIDADE EM JOGOS ELETRÔNICOS

Para dinâmica de imagens foram escolhidos 11 avatares, personagens ou personagens não jogáveis para que os participantes respondessem se achavam que aquelas representações eram humanas ou não humanas, qual gênero e sexualidade poderiam ter e quais características mais chamavam atenção. As respostas eram gravadas em áudio e anotações eram feitas pela pesquisadora em um formulário para assegurar que nenhuma informação seria perdida. Os participantes ficavam com a folha com as imagens em mãos e de acordo com a numeração acima das imagens respondiam as perguntas.

A apresentação dos resultados gerais dos participantes será precedida pela exibição das imagens que foram avaliadas acompanhadas pelas informações e descrições oferecidas a cada uma, segundo o LGBTQ Archive, que é fonte consultada para construção dessa dinâmica. Desse modo, as descrições que serão reproduzidas sobre as imagens não representam a interpretação da pesquisadora. Ao final será possível comparar o nível de assertividade da percepção dos participantes e do contexto dos jogos. Os participantes não sabiam de quais jogos as imagens foram retiradas.

Considerando as limitações dessa dinâmica era possível que os participantes não respondessem as questões sobre gênero e sexualidade caso não se sentissem à vontade para responder ou não conseguissem realizar uma atribuição. Essa permissão também se relaciona aos direitos dos participantes da pesquisa previstas pelo Comitê de Ética. O ideal era que eles tentassem expressar suas percepções, mas a própria dificuldade ou recusa de desenvolver sobre os temas é um dado importante de pesquisa.

### 8.2.1 Greta

Figura 7: Greta



Fonte: Bethesda Softwork e Bethesda Studios, 2008.

A primeira imagem da dinâmica era a personagem não jogável Greta do jogo Fallout 3 (Bethesda Softwork e Bethesda Studios, 2008). Ela (figura 7) é uma das administradoras do estabelecimento Carol's Place, um hotel dentro do universo do jogo. Possui 60 anos e tem uma relação homoafetiva com Carol sendo muito ciumenta e incitando medo nos jogadores que tentam se aproximar de sua parceira.<sup>2</sup>

De acordo com a avaliação dos participantes, a imagem representa um ser não humano, do gênero feminino, sem sexualidade definida e as características que mais chamam atenção são os traços de feminilidade pelo formato do rosto, presença de algum cabelo, pela roupa que usa, ao mesmo tempo que possui um corpo deformado, em carne viva inspirando terror. Alguns participantes chegaram a considerar que ela fosse um zumbi e segundo uma participante esses seres são pansexuais e dispostos a qualquer relação.

### 8.2.2 Planta Peashooter

Figura 8: Peashooter



Fonte: PopCape, 2008

A segunda imagem da dinâmica é a personagem (planta jogável) Peashooter<sup>3</sup> (atiradora de ervilhas) de Plants vs Zombies (PopCape, 2008). Essa planta é utilizada pelos jogadores para formar a linha de defesa contra os zumbis. Cada uma dessas plantas possui um custo de pontos no jogo, mas por serem simples são utilizadas por iniciantes. Não há nenhuma determinação de gênero ou sexualidade para a mesma no jogo, apenas variedades da mesma planta.

De acordo com as respostas dos participantes, a segunda imagem representa um não humano, sem gênero definido e assexuado. Ela aparenta ser uma “planta boazinha”, com

<sup>2</sup><<https://lgbtqgamearchive.com/2015/11/25/carol-and-greta-in-fallout-3/>> (Acesso em abril de 2017)

<sup>3</sup> Peashooter pode ser considerado um brinquedo. Esse é feito de um cano, por exemplo, com o qual as pessoas assopram pequenos grãos, como os de ervilha seca, para atingir algum alvo. Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Peashooter\\_\(toy\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Peashooter_(toy)) (Acesso em março de 2017)

detalhes que pretendem humaniza-la como os olhos e boca. Seu formado em cano remeteu a algo que possa servir como uma arma, sendo a boca o local de onde saem os objetos. Uma participante revelou, afirmando estar com vergonha, que a boca lembrava uma vagina.

### 8.2.3 The Argonians

Figura 9: Ser Argonian



Fonte: Bethesda Softwork e Bethesda Studios, 2002

A terceira imagem da dinâmica é uma representante feminina da espécie Argonian presente no jogo *The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda Softwork e Bethesda Studios, 2002).<sup>4</sup> Essa espécie reptiliana sai de ovos e suas genitais são determinadas pela quantidade de seiva que sugam de uma árvore ao chocar. A imagem representa uma argonian do gênero feminino, sem sexualidade definida. Segundo o repositório foi classificada como ser não binário, transgênero ou queer. As características que chamaram atenção foram a espessura da cintura (fina), a possibilidade de ter seios, os enfeites na cabeça e a possível atividade de caça que desempenha em seu grupo.

<sup>4</sup><https://lgbtgamearchive.com/2016/09/05/the-argonians-and-sexual-development-in-the-elder-scrolls-iii-morrowind/> (Acesso em abril de 2017)

## 8.2.4 Transgêneros em Grand Theft Auto V

Figura 10: Transgêneros em GTAV



Fonte: Rockstar Games, Rockstar North e outras, 2013

A quarta imagem da dinâmica é composta por três personagens não jogáveis de Grand Theft Auto V (Rockstar Games, Rockstar North e outras, 2013). De acordo com o repositório LGBTQ esses personagens são homens transgênero que trabalham como prostitutas nas ruas do jogo. Sua sexualidade não foi definida e de acordo com avaliação das interações do jogo, esses personagens estão sujeitos a transfobia<sup>5</sup>.

A avaliação dessa imagem foi acompanhada por dificuldade pelos participantes, porque dúvidas sobre gênero e sexualidade surgiram. Mas, de acordo com as respostas deles, a quarta imagem representa humanos, do gênero masculino, com orientação homossexual. As características que chamaram atenção foram as feições do rosto e o formato do corpo que indicavam masculinidade, a existência de seios mesmo que fossem falsos, uma protuberância no personagem de cueca branca indicando a genital masculina, que de acordo com um participante “me chamou atenção esse rapaz de calcinha”. O contexto que esses personagens foram enquadrados foi de homens se vestindo de mulheres para irem a uma festa, ao carnaval, ou uma fantasia para cometer crime. A relação com a prostituição também foi feita por um dos participantes que observou ao fundo da imagem um estabelecimento 24 horas. Sobre a sexualidade, uma participante foi bem enfática ao defini-los como “bem gay!” .

<sup>5</sup><<https://lgbtqgamearchive.com/2015/09/18/transgender-sex-workers-in-grand-theft-auto-v/>> (Acesso em abril de 2017)



### 8.2.5 The Boethiah

Figura 11: Ser Boethiah



Fonte: Bethesda Softwork e Bethesda Studios, 2002

A quinta imagem da dinâmica é um ser Boethiah do jogo *The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda Softwork e Bethesda Studios, 2002). Essa divindade dos conflitos possui representações masculinas e femininas no universo do jogo, apesar de não possuir um sexo biológico<sup>6</sup>.

De acordo com as respostas dos participantes, a imagem representa um não humano, que pode ser do gênero masculino ou feminino e sem sexualidade. Houve um empate na definição de um gênero para imagem, mas essa indefinição está de acordo com a premissa do jogo em si, que permite essa dupla leitura. As características que chamaram atenção foram a postura combativa, aparentar ser uma divindade ou demônio e as feições femininas do corpo e do rosto.

A partir dessa imagem, um participante preferiu se abster de responder sobre sexualidade, então desse momento em diante ele se referia a sexualidade como sem sexualidade, quando ele não sabia ou queria falar ou com sexualidade, quando ele intuía que a imagem dentro do contexto do jogo poderia ter uma sexualidade estabelecida.

---

<sup>6</sup><<https://lgbtqgamearchive.com/2016/09/05/boethiah-in-the-elder-scrolls-iii-morrowind/>> (Acesso em abril de 2017)

### 8.2.6 Audrey

Figura 12: Audrey



Fonte: EA, 2009

A sexta imagem da dinâmica é a personagem Audrey de The Sims 3. No jogo a personagem do gênero feminino possui uma relação lésbica com outra mulher, sendo uma das poucas relações entre seres de mesma sexualidade permitida no jogo em questão<sup>7</sup>.

De acordo com as respostas dos participantes, a imagem representa um ser humano, do gênero feminino e heterossexual. As características que chamaram atenção foram a expressão de infelicidade, o formato do rosto, penteado e maquiagem remetendo a feminilidade. Alguns participantes disseram que ela representa uma dona de casa tradicional, possivelmente com filhos que tem entre 30 e 35 anos de idade e lembra a estética dos anos 1950. Para uma participante sua sexualidade deveria ser bissexual, porque “em The Sims ninguém liga para sexualidade”.

Entretanto, cabe problematizar que existe uma diferença entre aceitar diferentes tipos de sexualidade e associar a bissexualidade com uma “indiferença” às questões de sexualidade. As expressões utilizadas pela participante sugerem uma interpretação sobre a bissexualidade como um comportamento próprio de indivíduos que estivessem “trocando” seus interesses sexuais durante “uma fase”.

---

<sup>7</sup> < <https://lgbtqgamearchive.com/2016/06/24/lgbtq-characters-in-the-sims/> > (Acesso em abril de 2017)

### 8.2.7 Crassius Curio

Figura 13: Crassius



Fonte: Bethesda Softwork e Bethesda Studios, 2002.

A sétima imagem da dinâmica representa um nobre conselheiro do universo ficcional de *The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda Softwork e Bethesda Studios, 2002). Esse homem é considerado bissexual e possui desejos considerados estranhos e pervertidos dentro do jogo<sup>8</sup>.

De acordo com as respostas dos participantes, a sétima imagem representa um humano, do gênero masculino, heterossexual. As características que chamaram atenção foram a qualidade gráfica dessa representação considerada de baixa qualidade e que para um participante ficou, naquilo que é considerado “vale estranho”, ou seja, quando uma representação tenta ser humanizada, mas o resultado final causa estranhamento. Ele foi considerado um nobre medieval pelas suas roupas e deveria perpetuar uma família.

---

<sup>8</sup>< <https://lgbtqgamearchive.com/2016/09/05/crassius-curio-in-the-elder-scrolls-morrowind/>> (Acesso em abril de 2017)

### 8.2.8 Brian, Mariola, Lola e Carla

Figura 14: Personagens de Runaways



Fonte: Pendulo Studios, 2001.

A oitava imagem da dinâmica possui quatro personagens do jogo Runaway: A Road Adventure (Pendulo Studios, 2001). Desses apenas um é jogável, o personagem Brian Basco, um estudante de psicologia norte-americano, apresentado como tímido e meio nerd homem heterossexual. As outras personagens não jogáveis são as drag queens Mariola, Lola e Carla, que são homens homossexuais que formam o grupo The Divas. O encontro entre esses personagens ocorre numa parada de ônibus no deserto<sup>9</sup>.

Assim como a imagem de XXX, esta trouxe novas dificuldades devido à presença de mais personagens para avaliar. Além disso, havia uma legenda em alemão que diz “De onde você vem então, querido?”, mas nenhum dos participantes pareceu ter sido capaz de ler a legenda. De acordo com as respostas dos participantes, as representações na imagem são de humanos, sendo três mulheres e um homem, todos heterossexuais. As características que chamaram atenção dos participantes foram as roupas extravagantes e chamativas que as personagens femininas usam em contraste com o visual básico do homem. O contexto foi associado a alguma interação onde as mulheres tentavam seduzir o homem ou estariam se prostituindo.

<sup>9</sup> < <https://lgbtqgamearchive.com/2016/09/26/the-divas-in-runaway-a-road-adventure/>> (Acesso em abril de 2017)

### 8.2.9 Peter Dreyfuss

Figura 15: Peter Dreyfuss



Fonte: Rockstar Games, Rockstar North e outras, 2013

A nona imagem da dinâmica é o personagem não jogável Peter Dreyfuss de Grand Theft Auto V (Rockstar Games, Rockstar North e outras, 2013). Esse personagem do gênero masculino é encontrado em uma das missões dos personagens principais do jogo e nesse encontro a interação deixa a entender que o mesmo é bissexual<sup>10</sup>.

De acordo com as respostas dos participantes a representação é de um humano do gênero masculino e heterossexual. As características que chamaram atenção foram o aspecto de riqueza que ele passava pelas suas roupas com o uso de joias. Muitos participantes acharam que era um padre, mas um achou que poderia ser um cafetão. Houve uma associação entre a possibilidade de ser um padre com uma sexualidade heterossexual e comportamento pedófilo, que parece ter relação com notícias sobre pedofilia praticada por padres católicas divulgadas pela grande mídia nos últimos anos.

---

<sup>10</sup><<https://lgbtqgamearchive.com/2015/09/18/peter-dreyfuss-in-grand-theft-auto-v/>> (Acesso em abril de 2017)

### 8.2.10 Sackboy

Figura 16: Sackboy



Fonte: Media Molecule, 2008

A décima imagem da dinâmica é o personagem Sackboy do jogo *Little Big Planet* (Media Molecule, 2008). O menino saco em tradução literal é uma figura amigável para um jogo desenvolvido para o público infantil. Sua simplicidade permite que sejam colados *stickers* (figurinhas autocolantes) e que sua roupa seja customizada pelos jogadores. Apesar de ser um boneco subentende-se pelo nome que o mesmo é do gênero masculino e não há sexualidade para essa imagem.

De acordo com as respostas dos participantes, a décima imagem é um não humano, sem gênero definido e assexuado. As características destacadas pelos participantes foram ele ser um bonequinho humanizado que parece uma criança e é “feito de meia”, basicamente uma descrição daquilo que é visto.

### 8.2.11 Zombie

Figura 17: Zombie



Fonte: PopCap, 2008.

A décima primeira imagem da dinâmica é um personagem não jogável do jogo *Plants vs Zombie* (PopCap, 2008). Por ser um morto vivo, ou zumbi, características de gênero são pressupostas por sua vestimenta e com isso teríamos um homem, mas a sexualidade não é uma característica que se possa deduzir.

De acordo com as respostas dos participantes, a décima primeira imagem é um não humano, do gênero masculino e assexuado. As características que chamaram atenção foram o fato de ser um morto vivo, que sobreviveria um ambiente pós apocalipse e anteriormente foi um executivo de classe média.

### **8.2.12. Avaliação Geral da Dinâmica de Imagens**

A dinâmica de imagens atingiu os objetivos que pretendia. Os participantes em sua maioria contribuíram praticamente sem problemas com a atribuição de gênero e sexualidade, com algumas dificuldades como era esperado. As imagens quatro e oito foram as que geraram maiores dúvidas, porque elas continham mais personagens no mesmo contexto e também porque a representação desses personagens foge do padrão encontrado nos jogos eletrônicos. Das onze imagens disponíveis na dinâmica, os participantes fizeram avaliações compatíveis com o contexto real de criação dos personagens (jogáveis ou não) em cinco imagens. Portanto, é possível dizer que os participantes conseguem compreender marcadores de gênero e sexualidade nas representações visuais de personagens em jogos digitais.

A característica mais difícil de avaliação era a sexualidade. Evidentemente uma dinâmica feita apenas com imagens deixa poucos recursos para uma avaliação desse tema, porque essa não se encerra no modo como as imagens são visualmente apresentadas. A falta de contexto foi um limitador dessa abordagem, mas os participantes tentaram, a seu modo, transpor essa condição.

Sexualidade é um tema sensível para tratar em qualquer contexto, dentro ou fora dos jogos eletrônicos. Por isso, dois participantes, uma mulher e um homem, preferiram não atribuir sexualidade às imagens da dinâmica. Ao final desse exercício, questionei especificamente o que tornava tão difícil falar sobre sexualidade, consciente de que esses poderiam se negar a responder. Entretanto, os participantes desenvolveram os motivos que levaram à não atribuição.

De acordo com a participante a não atribuição de sexualidade é uma postura pessoal que visa não estereotipar pessoas e, nesse caso, as representações visuais. Apesar de não se sentir confortável em “encaixar” as imagens em estereótipos de sexualidade, a participante diz

que se vale de tais recursos quando pretende identificar pessoas de quem pode se aproximar romanticamente, por exemplo. Fora desses contextos, ela afirma que prefere não pré-julgar as pessoas. Porém a dinâmica proposta não se aproxima em nada da realidade, sendo propositalmente uma atividade controlada de pesquisa para compreender como as pessoas podem produzir sentidos sobre gênero e sexualidade a partir da figura dos avatares. Desse modo, a vontade da participante foi respeitada no momento da pesquisa, mas não poderíamos deixar de problematizar os argumentos utilizados por ela para justificar sua opção.

O outro participante que se escolheu não atribuir sexualidade disse que faltava contexto para poder entender os personagens ali expostos, porque eram apenas imagens. Entretanto, esse participante possui experiência em desenvolver contextos narrativos para personagens quando joga RPG, sendo essa uma atividade próxima das suas práticas regulares de jogo. Logo faltou a ele interesse em desenvolver mais essa habilidade criativa na dinâmica de imagens. Essa postura mais passiva de participação também foi observada em outro participante que não expressou objetivamente que não gostaria de atribuir gênero ou sexualidade, mas se valeu da possibilidade de deixar as características em aberto, quando eu informei que ele não precisava ter uma resposta definida ao notar que ele tinha dificuldades para responder as questões. Apesar dessa não ser uma postura colaborativa, não houve interferência considerável nos resultados da dinâmica pelo comprometimento dos demais participantes.

### **8.3 Relevância da Correspondência de Gênero Jogador e Avatar/Personagem**

A correspondência de gênero entre os jogadores e os avatares e personagens é relevante para a maioria dos participantes da pesquisa. Os motivos que justificam essa relevância incluem a identificação, representatividade (do gênero feminino), diversidade de gênero e a performance. Para dois participantes, a identificação é um facilitador para imersão nos jogos eletrônicos e na relação entre os jogadores e os avatares e personagens. Entretanto, essa conexão pode acontecer apenas no princípio dos jogos e deixar de ser necessária uma vez que os jogadores estão envolvidos pelos desafios dos jogos.

A representatividade do gênero feminino revelou-se um aspecto importante para as participantes do gênero feminino. Elas se sentem mais incluídas quando os jogos eletrônicos possuem avatares e personagens de seu gênero, entretanto a forma como elas são apresentadas não as agrada. Elas percebem que há fetichização, hipersexualização e objetificação dos corpos dos avatares e manifestam incômodo, ainda que sejam imagens fictícias. Uma das



participantes disse que apesar desse problema ainda prefere que hajam mulheres presentes nos jogos para que outras mulheres não interpretem que os jogos eletrônicos não são ambientes receptivos. Entretanto, outra participante disse que prefere escolher avatares masculinos aos femininos, porque em alguns jogos há apenas imagens “com os peitos para fora”. Desse modo, é necessário pensar até que ponto qualquer inserção do gênero feminino deve ser aceitável.

Assim como, as mulheres possuem uma representação problemática, uma participante reconhece que os homens também estão hipermasculinizados pela força muscular e com comportamento agressivo. Essa observação vai ao encontro de as observações feitas por Geraci e Geraci (2013) a percepção de jogadores do gênero masculino e as imagens que controlam, como foi apresentado no terceiro capítulo dessa dissertação.

As principais críticas à falta de diversidade dos jogos eletrônicos é atribuída a presença de avatares e personagens masculinos em detrimento de outros gêneros, não apenas o feminino mas também, por exemplo o neutro. Uma participante, que possui afinidade com jogos eletrônicos que não pré-determinam gênero e sexualidade, comenta que essa neutralidade permite que os jogadores sejam menos enquadrados e desenvolvam mais a sua imaginação para ter sessões de gameplay prazerosas.

A possibilidade de performar diferentes gêneros através dos jogos eletrônicos também esteve presente nas respostas dos participantes. Uma participante mencionou que se sente inconscientemente mais poderosa e corajosa quando está com avatares ou personagens masculinos, sensação que não foi relatada com representações femininas. Um participante disse que especificamente em Rust o gênero é relevante porque ele pode interferir nos modos de se relacionar com outros jogadores-avatares, e pelas possibilidades deles dissimularem ou performarem o gênero que está sendo apresentado aos outros jogadores, mesmo que não haja correspondência com a identificação dos jogadores. Essas colocações poderiam ser aplicadas a outros jogos online, em que há interação entre jogadores, mediada pelas figuras dos avatares.

Os participantes que acham que a correspondência de gênero entre os jogadores e os avatares e os personagens são pouco relevantes alegam que os objetivos do jogo são mais importantes do que a imagem que controlam. Dois participantes do gênero masculino reiteram com frequência o quão indiferente são as questões de gênero no geral, algo que não aconteceu entre as participantes do gênero feminino.

Dois participantes, uma mulher e um homem ofereceram respostas ambíguas à pergunta, porque para eles dependia muito do que o jogo podia oferecer para os jogadores.

Por exemplo, se fosse mais vantajoso ter uma avatar do gênero feminino então essa seria escolhida, sobretudo se seu corpo não fosse hipersexualizado.

Dois participantes fugiram parcialmente da questão. Um acredita ser mais importante a correspondência de sexualidade entre os jogadores e as imagens que controlam. Sendo heterossexual, ele acredita que só consegue compreender avatares e personagens com sexualidade similar. Para outra participante, apenas homens heterossexuais que interferem e influenciam a Indústria dos Jogos fetichizam o corpo feminino. A partir dessa resposta, tentei junto a participante problematizar essa afirmação, questionando se outras pessoas também não poderiam fetichizar os corpos femininos. Em resposta, a participante foi evasiva na sua argumentação e defendeu que a característica empática feminina seria uma forma de responder contra os estereótipos. Essa colocação, no entanto, não atende a proposta de tensionar papéis de gênero, sendo assim bem próxima ao senso comum.

#### 8.4 JOGAR COM AVATARES E PERSONAGENS COM GÊNERO NÃO CORRESPONDENTE

Era esperado que todos os participantes tivessem tido experiências de jogar com avatares e personagens de gênero não correspondente e de fato essa hipótese foi confirmada. Restava saber quais eram as intenções por trás da escolha de avatares ou ainda personagens de gênero não correspondente.

A estrutura do jogo escolhido era o primeiro fator para controlar imagens de gênero não correspondente, isso porque encontramos nos jogos eletrônicos a predominância de títulos que já possuem um personagem pré-determinado para o desenvolvimento do gameplay. Geralmente o gênero desses personagens é masculino, porque esse ainda é o padrão de representatividade dos jogos mais populares e que, portanto, formam a percepção geral sobre o formato midiático.

A predominância da figura masculina pode nos levar a pensar que as mulheres jogadoras não possuem afinidade com esses personagens ou avatares, entretanto, as participantes dessa pesquisa, assim como os homens, escolheriam representações do gênero feminino se essas oferecessem alguma vantagem, por exemplo ter alguma habilidade ou ser de uma raça específica dentro do universo do jogo. Entretanto, utilizando as palavras de um participante masculino, não encontramos tantos títulos de jogos eletrônicos que “forçam a ser mulher”. O destaque para essa frase se deve a conotação de imposição que o participante

deixou transparecer, perceptível inclusive na verbalização em áudio. Será que pessoas que não se identificam como homens também não se sentem “forçadas a serem homens”?

Uma participante relatou que sua experiência com personagens e avatares de gênero não correspondentes está atrelada a ausência de identificação com a representação de seu gênero nas imagens que consome e controla. Ela internalizou, durante o período que jogou mais ativamente, que aquela atividade era uma “coisa de menino”. Desse modo, a participante chegou a questionar sua identidade de gênero, pois já teria pensado que “podia ser um homem trans” por gostar de jogar. Portanto, quando era possível escolher uma imagem com gênero correspondente ela:

(...) normalmente não tinha vontade de controlar essas personagens femininas, tipo a princesa, exatamente por se inserir em um estereótipo de feminilidade que eu nunca me identifiquei. Desde criança, eu não me identificava com esse ‘ser mulher’ imposto.

Nem sempre os jogadores estão em posse de seus equipamentos de jogo como consoles, computadores ou contas de jogo, logo às vezes eles acabam compartilhando a experiência de gameplay com a companhia de outros jogadores, normalmente amigos pessoais. Um participante relatou uma experiência relacionada a essa dinâmica. Nas ocasiões ele utilizou as contas de pessoas que tinham avatares e personagens femininos e teve a sensação de que “não é tu jogando (...) como se tivesse pegando emprestado uma coisa de outra pessoa e usando ela”. Portanto, a correspondência de gênero para esse participante é tão importante que ele se sente desconectado do próprio jogo, mesmo que esteja controlando a imagem de jogo.

Desse modo, os participantes dessa pesquisa demonstram grande ligação com a correspondência de seu gênero nas imagens que controlam, utilizando outros avatares e personagens apenas quando há alguma relação de impedimento ou de vantagem em jogo. Casos muito particulares surgiram que divergissem desse padrão de relação.

## 8.5. POR QUE JOGADORES FAZEM OU ESCOLHEM AVATARES E PERSONAGENS COM GÊNERO NÃO CORRESPONDENTE?

Essa questão é um desdobramento da anterior, mas a intenção era que os participantes tentassem dimensionar a relevância do gênero para as identificações entre jogadores e imagens controladas e as repercussões que podem surgir nas interações online. Os relatos de experiências pessoais ou envolvendo amigos e conhecidos também foram contemplados como

possibilidades de resposta para essa questão. Foi solicitado que os participantes explicitassem individualmente motivos que levariam jogadores escolherem avatares de gênero não correspondente.

Apesar de não solicitado, antes mesmo de formular suas respostas os participantes ofereceram uma avaliação geral sobre a questão e as respostas poderiam ser subdivididas entre perspectivas mais ou menos positivas sobre essa possibilidade. A perspectiva positiva mencionava a ampliação das possibilidades de experimentação nos jogos eletrônicos. As perspectivas negativas traziam a presença de comportamento machista no ambiente dos jogos eletrônicos, a dificuldade de identificação que surgiria e suas implicações na experiência de gameplay, assim como a opinião de que essa escolha intencional dificilmente aconteça.

Partindo para as respostas específicas ao questionamento, ainda foi possível observar uma outra distinção. Dois participantes, uma mulher e um homem ofereceram respostas um tanto genéricas e que poderiam ser utilizadas para qualquer formato comunicativo, como o conteúdo televisivo, por exemplo. Entretanto, outros dois participantes, uma mulher e um homem, ofereceram exemplos específicos dos jogos eletrônicos de situações que viveram, sendo assim, mais coerentes com a proposta da questão que relacionava diretamente a criação ou escolha do avatar, algo que não é possível em outros meios audiovisuais.

De acordo com os participantes, jogadores que se identificam com o gênero masculino escolhem ou criam avatares do gênero feminino quando: utilizam ou compartilham uma conta de acesso a jogos de uma pessoa que se identifica com a representação feminina, podendo ser uma mulher de fato ou não; por terem o desejo de performarem o gênero feminino, agindo virtualmente como entendem que uma mulher se comportaria; quando há algum tipo de diferencial no sistema do jogo restrito ao gênero feminino; quando o ambiente online fomenta a distinção de tratamento para avatares femininos e masculinos, como um indício de comportamento machistas; pela objetificação do corpo virtual das personagens ou avatares femininos, por exemplo na fala irônica de uma participante “sou uma princesa guerreira que anda pelada”; pelas avatares femininas serem formas de vivenciar, ainda que ficcionalmente, experiências para pessoas que são transgêneros; ou ainda para jogadores fugirem da heteronormatividade presente nos jogos.

As jogadoras que se identificam com o gênero feminino e escolhem ou criam avatares do gênero masculino o fazem, segundo os participantes, quando: desejam transparecer mais imponência, força, coragem, poder e habilidades nos jogos; pela sensação de autonomia e liberdade de não serem importunadas ou assediadas por outros jogadores por causa de seu gênero; por rejeitarem o estereótipo de feminilidade apresentado nos jogos; pela possibilidade

de ter outras experiências de rejogabilidade; e pela diferença de tratamento quando estão em ambientes online interagindo com outros jogadores, como se fossem iguais.

Ao observar as respostas dos participantes foi possível observar uma discrepância entre a qualidade de detalhes e exemplos entre homens e mulheres que escolhem controlar imagens com gênero não correspondente. Essa diferença pode ser um sinal de que eles não conhecem ou não possuem nos seus círculos sociais pessoas que jogam e não estão na lógica heteronormativa.

Foi curioso observar que os participantes não se incluíam nesse grupo de jogadores que praticam o *gender swap* ainda que eles tenham respondido na questão anterior unanimemente que jogam/jogaram com imagens de gênero não correspondente. Sobretudo, o participante que disse que dificilmente os jogadores realizam *gender swap*. Assim como outras questões presentes no roteiro de entrevista, os participantes pareceram nunca terem se questionado sobre esse paradoxo, mas o desenho da pesquisa não permitia realizar provocações chamando debates nesse sentido.

Um participante do gênero masculino manteve a postura de indiferença que vinha demonstrando ao longo de todas as questionamentos sobre gênero e sexualidade expostas no roteiro. Esse participante demonstrou estar muito centrado em seu próprio círculo social, na sua perspectiva de mundo e nos seus privilégios de gênero e sexualidade, para poder elaborar ou refletir sobre práticas de jogo.

## 8.6 ORIENTAÇÃO SEXUAL E PADRÃO DE REPRESENTAÇÃO EM JOGOS ELETRÔNICOS

Os questionamentos que encerravam o roteiro de entrevista se dedicavam sobre as percepções de sexualidade nos jogos eletrônicos. Em particular havia o interesse em perceber se os participantes identificavam algum padrão para representação de sexualidade nos jogos eletrônicos, se essa era correspondente a sua orientação sexual. E de que modo os jogos eletrônicos poderiam ser mais abrangentes e inclusivos à sexualidade.

Desde a dinâmica de imagens falar sobre sexualidade implicava em uma desmobilização dos participantes, porque esse tema não faz parte das discussões sociais, sejam elas em grupos de pessoas mais ou menos próximas. Foi perceptível que falar sobre sexualidade gera ansiedade e desperta apreensão social, portanto é preciso ter muita cautela em trazer a sexualidade para o centro da discussão. Não por menos foi o último tema a ser

discutido e, ao longo das respostas, pudemos acompanhar um certo pudor ao falar sobre nudez, a presença de genitais nos avatares de Rust e os embaralhamentos entre gênero e sexo.

Dada a natureza da questão, as respostas dos participantes alternaram entre tentativas de atribuição de orientação sexual e a abstenção em responder à pergunta. Os que tentaram responderam indicaram com maior frequência a presença da heterossexualidade. Os que não responderam podem não ter contribuído para a dinâmica do modo como ela foi idealizada, mas as justificativas que ofereceram não deixaram de ser um a forma de resultado.

E duas participantes mulheres tiveram certeza de que sua sexualidade não está presente como padrão nos jogos, ou quando surge é problemática.

Para os participantes que responderam positivamente, a sexualidade padrão nos jogos eletrônicos é a heterossexualidade, que é a hipótese defendida por essa pesquisa, tomando como base a experiência com jogos, o acompanhamento desse universo cultural e as produções acadêmicas sobre a questão. No caso, três participantes homens foram os responsáveis pela resposta afirmativa. Já entre as participantes mulheres, metade não quis ou não soube responder e as outras duas possuem orientação sexual bissexual e assexual.

Aqueles que não souberam ou não quiseram responder o fizeram ao confundir gênero com sexualidade; oferecer respostas muito genéricas sobre o assunto que deveria ser focado nos jogos eletrônicos, por exemplo “acho importante ter diversidade para todas essas nuances”; não estão atualizados sobre os lançamentos nos jogos eletrônicos e não conseguiram dar exemplos; uso de estereótipos para construção argumentativa; pela heterossexualidade compulsória; e pela perspectiva machista. Destaco as duas últimas respostas oferecidas pelos participantes que tocam na heteronormatividade e no machismo.

Uma participante relatou que no período que jogava sua sexualidade não estava completamente conformada e a heterossexualidade compulsória definia assim a sua percepção de mundo. Mesmo com a imaturidade sexual, ela percebia que em ambientes de lan house que agrupavam grande número de meninos, a sua presença era vista como uma surpresa, romanticamente promissora (“namorada gamer”) ou com estranhamento, por não se adequar ao espaço. Nesse período de incertezas, a participantes relatou que já havia criado avatares homoafetivos como válvula de escape e até como um divertimento com traços de homofobia.

A resposta que mais chamou atenção foi oferecida por um participante do gênero masculino e heterossexual, pois ele acredita que não há mais mulheres jogando do que homens, sobretudo no estilo de jogo que ele considera hardcore e um símbolo do status “gamers de verdade”, porque seus julgamentos são feitos a partir dos seus núcleos de amizade. Quando questionado especificamente se ele achava a heterossexualidade um padrão

nos jogos o mesmo respondeu “acho que há bastante homossexuais em jogos também”. Pedir então que ele me desse algum exemplo a resposta foi: “é, não tenho o menor exemplo pra citar, mas eu acho (risos)”. Pelas respostas que ele oferecia e pela proposta da pesquisa é possível que o participante tenha percebido que suas perspectivas machistas iam contra aquilo que ele imaginava que a pesquisadora gostaria de ouvir. Portanto, o participante logo mudou o tom e a abordagem da sua resposta e passou a utilizar jargões como “sociedade intrinsecamente machista”, “sociedade patriarcal” e “homens, brancos e heterossexuais”. Porém nenhuma dessas frases que vem sendo replicadas atualmente refletiam a opinião real do participante. Para ele, realmente o universo dos jogos eletrônicos pertence aos homens que se dedicam a jogar grandes produções de desenvolvedoras conhecidas e que o desempenho em jogo é o que importa. Logo questões que envolvem representatividade de gêneros e sexualidade, bem-estar e inclusividade de jogadores passam longe das prioridades – ou privilégios – que o participante possui.

A necessidade de trazer outros tipos de sexualidade transpareceu nas respostas de duas participantes. De acordo com elas a representação da bissexualidade em jogos eletrônicos poderia ser um recurso mais utilizado para que os personagens e avatares tivessem outros tipos de relações nos jogos. Ainda que alguns jogos não tenham como tema central ou contextual o desenvolvimento romântico ou sexual, está implícito que essas imagens são em sua maioria heterossexuais. Essa leitura, segundo as participantes, vem da exclusividade de relacionamentos entre homens e mulheres, quando há outros personagens (jogáveis ou não) e avatares disponíveis no jogo para se relacionarem. Essas possibilidades não são aproveitadas e a possibilidade de escolher com quem vai se relacionar não é oferecida os jogadores. Uma participante listou alguns jogos onde ela viu a possibilidade de outras sexualidades como *The Witcher*, *The Evil Within*, *The Walking Dead* e *Grand Theft Auto*. Entretanto em nenhuma dessas oportunidades há possibilidade de relacionamentos que não sejam centrados no desejo sexual masculino por mulheres.

Uma das participantes, que possui orientação assexual, reconhece que “difícilmente um personagem de jogo vai ser assexual”, mas o que ela pretende dizer é que nos jogos onde há uma maior contextualização dos personagens, com a existência de pré-história e uma narrativa mais consolidada dificilmente há personagens pensados como assexuais, já que existem muitos jogos onde a sexualidade não tem nenhuma implicação ou entrada para ser explorada. Vários personagens incluídos na dinâmica de imagens, por exemplo, eram assexuais.

A assexualidade é um desafio para os estudos sobre sexualidade humana como relata Elisabete Oliveira em sua tese de doutorado que é focada em indivíduos assexuais (2014). Essas pessoas são desinteressadas de contatos sexuais ou românticos e não possuem nenhuma questão que as enquadre em um quadro patológico, por exemplo. Essa percepção convida a repensar novamente o que foi construído como sexualidade e como a sociedade se organiza, mesmo que sem perceber, em torno dela. Oliveira (2014) adapta uma terminologia na sua pesquisa, criando a expressão sexo-normatividade, ou seja, um conjunto de condutas que não precisam estar explícitas, mas que estão diluídas da sociedade de modo central e onipresentes, criando um pressuposto de que todas as pessoas têm interesse sexual. Ela contrapõe a sexo-normatividade à assexualidade e esse seria um dos fatores para que essa sexualidade gere tantos questionamentos, particularmente para aqueles que vão se construir “assexualmente” à margem da sociedade.

Os participantes que percebem o predomínio da heterossexualidade nos jogos eletrônicos fizeram algumas sugestões para possível inserção de outras sexualidades, como trazer na narrativa dos personagens e avatares esse contexto que constitui os avatares e personagens permitindo que esses, através de ações no sistema de jogo, escolham com quais avatares e personagens vão interagir romanticamente ou sexualmente. Esse sistema de escolhas levou alguns participantes a concordarem que a bissexualidade é a orientação com maior potencial no contexto dos jogos. Entretanto, vale a ressalva de não esvaziar essa sexualidade como uma simples alternância, uma fase ou uma escolha pontual, pois como uma participante que se identifica com essa orientação disse: “eu acho que vai ser muito mais criticado por aquelas pessoas que ficam ‘pô se assume logo’”.

Entre os jogos eletrônicos que até o momento incluíram a sexualidade em seus sistemas e práticas de modo diversificado e positivo, os participantes citaram *The Sims*, *Dragon Age*, *Baldur’s Gate* e *Persona*.

## 8.7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As respostas obtidas dos participantes da pesquisa foram importantes para compreender um pouco mais sobre as questões de gênero e sexualidade nos jogos eletrônicos. Apesar de não ser possível fazer generalizações com os resultados obtidos é possível afirmar que aquilo que foi dito pelos participantes possui correspondência com os resultados apresentados na literatura sobre gênero, sexualidade e jogos eletrônicos, assim como os relatos mais informais e experiências pessoais.



Os jogadores conseguem perceber indícios de feminilidade e masculinidade nos corpos dos avatares, personagens jogáveis e não jogáveis. A ausência de definidores de gênero, no caso de imagens com gênero neutro, também esteve presente. Esse processo interpretativo demonstra a naturalização do “fazer gênero”, porque não é necessário muito tempo para que os participantes consigam diferenciar o que seria considerado “deslizes performativos” realizados por eles ou por outros jogadores.

Quando uma das participantes enfatizou a existência e perpetuação de estereótipos, nada mais há do que o reconhecimento de que existem modos de “fazer” gênero e sexualidade considerados corretos (normativos). Podem então ser pensadas formas alternativas de embaralhar esses locais aparentemente tão seguros e definidos.

Os jogos eletrônicos permitem que haja uma dissociação de gênero e sexualidade entre os jogadores e as imagens controladas por eles, que conseqüentemente afeta as identificações, as interações e, no caso de jogos online, as relações entre jogadores. Essa possibilidade de dissociação gera uma série de questionamentos e pressuposições em cada jogador a respeito dos demais jogadores que estão compartilhando o mesmo ambiente ficcional. Assim, cada jogador realiza suas próprias significações sobre as performances de gênero e sexualidade realizadas por outros jogadores.

Aparentemente, essas possibilidades têm tomado contornos pouco libertadores, porque os participantes relatam que não ser um indivíduo do gênero masculino e heterossexual afeta como as pessoas se comportam na sua presença despertando preconceitos que não se encerram nos jogos eletrônicos, mas afetam a experiência de jogo, gerando afastamento ou dissimulação de sua identidade uma vez que ela não é bem recepcionada.

As participantes do gênero feminino em diferentes momentos demonstraram várias críticas ao modo como seu gênero e sua sexualidade era apresentada nos jogos eletrônicos. Também é interessante notar que esse foi o grupo mais diversificado em termos de identidade sexual, pois o outro grupo era formado por indivíduos masculinos. Elas apontaram que há dificuldade de se sentirem parte universo dos jogos pelo receio de estarem em situações abusivas e desrespeitosas. Para evitar isso, elas não jogam em ambientes online, apenas com a companhia de amigos, assumem a postura de observadoras ou ainda se submetem a norma evitando dar informações que as identifiquem como mulheres. Uma participante disse que se comporta de modo indiferente quando entra em situações abusivas e lamenta que mesmo no seu círculo de amigas e jogos hajam homens que se comportam de modo agressivo, intransigente e preconceituoso.

Os participantes do gênero masculino demonstraram incômodo em estarem incorporando um gênero ou sexualidade diferente dos seu, mesmo que em contexto ficcional. Apenas um participante, pelas respostas que ofereceu, pareceu mais aberto em tentar se conectar com avatares e personagens que não o representem de fato. Os demais indicavam uma insatisfação maior e até uma comodidade com os privilégios que possuem ao responderem várias questões sobre gênero e sexualidade como indiferença ou algo que é problemático em outras pessoas.

Como era esperado, a sexualidade era o tópico mais delicado de abordagem nas sessões experimentais e entrevistas. No entanto, os participantes sabiam desde o convite para pesquisa do que ela se tratava. O direito a não responder algumas questões evidentemente era garantido, mas a completa recusa seria prejudicial para coleta de dados. Porém, foi possível contornar momentos de passividade, de desmotivação ao longo da dinâmica de entrevista a partir da disponibilidade que cada participante indicava.

A heteronormatividade ainda surge como uma característica marcante nos jogos eletrônicos e nos modos de relação entre os jogadores. Entretanto há pessoas esperançosas com as modificações que esse universo pode ter a medida que mais jogadores confrontem e até produzam jogos que não seguem um padrão previsível e excludente.

## 9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da proposta metodológica e dos resultados obtidos é possível tecer as considerações finais sobre esse estudo de caso realizado com o jogo massivo online Rust (Facepunch Studios). Como problema de pesquisa trouxemos um questionamento sobre como os jogadores constroem sentidos sobre gênero e sexualidade através dos avatares, que é o termo escolhido para denominar as representações visuais controladas pelos jogadores, sendo um mediador virtual. Tais considerações, estão longe de representar a totalidade de jogadores, entretanto elas oferecem dados interessantes sobre a construção de sentidos e experiências possíveis com os jogos eletrônicos, além de estarem em correspondência com outros resultados científicos que foram apresentados em mais detalhes nos capítulos teóricos dessa dissertação.

Enquanto entidade virtual, os avatares são interpretados pelos jogadores dependendo das informações que são oferecidas aos jogadores, pelo jogo escolhido. Os personagens, segundo os participantes da pesquisa, possuem um contexto mais detalhado e fechado que facilita a leitura sobre suas características mais subjetivas. Entretanto, os avatares permitem maior projeção para os participantes de suas próprias características fisionômicas e subjetivas, particularmente pelos sistemas de customização que são implementados nos jogos.

Nem sempre, os jogos eletrônicos possuem avatares e personagem gendrados, mas quando o fazem, via de regra apresentam os gêneros feminino e masculino. Desse modo, os jogos eletrônicos estão reproduzindo aquilo que denominamos binarismo de gênero. E essas conformações de feminilidade e masculinidade estão apoiadas na heteronormatividade, mesmo que o jogo não expresse claramente as características de sexualidade dos personagens e avatares.

Os participantes foram assertivos em identificar que há papéis para mulheres e para homens nos jogos eletrônicos, e às vezes, não há nada que possa ser feito para romper essa imposição, afinal eles estão inseridos em códigos pré-programados. Portanto, a hipótese que conduzia as problematizações pode ser confirmada. Como reação a esse enquadramento, os participantes do gênero masculino pareceram bem confortáveis com a predominância de seu gênero nas representações visuais e preferiam estar jogando com avatares de gênero correspondente. As mulheres que participaram da pesquisa, no entanto, acreditam que seu gênero nos jogos eletrônicos está muito mais aquém do que deveria, porém elas divergiram na forma de interagir com os jogos. Enquanto duas disseram que esse é um dos fatores para ter

receio do ambiente dos jogos, as outras duas tentam negociar suas identificações de gênero com o que os jogos apresentam, sendo às vezes, conformadas com a situação.

Em geral os participantes reconhecem que é necessário saber se adequar aquilo que o jogo apresenta, a medida que o objetivo final da experiência será atingir a melhor jogabilidade e experiência de *gameplay*. Uma dessas negociações é a prática de *gender swap* ou *cross gender play* com a finalidade de obter vantagens em jogo. Nenhum participante da pesquisa expressou que tinha experiência pessoal com essa prática, portanto, as informações que ofereceram vinham do relato de terceiros. Dois participantes indicaram claramente que em ambientes online, os jogadores estão sujeitos a essa prática auto interessada, que pouco deixa para elaborar sobre uma experimentação subjetiva.

Uma participante relatou que seu amigo possuía mais de uma conta em um jogo eletrônico online com a finalidade de ganhar vantagens no jogo. Esse amigo reconhece que no ambiente online, o gênero feminino possui “vantagens”, que na verdade, nada mais são do que uma expressão do machismo desses ambientes. Ele criava avatares femininos para ter uma progressão de jogo mais fácil, recebendo proteção, objetos e itens, geralmente de avatares (e possivelmente jogadores) masculinos e heterossexuais que querem em troca algum tipo de relacionamento afetivo, mesmo que seja apenas uma dinâmica de sedução. Essa prática de *cross gender play* ou *gender swap* é conhecida entre os jogadores como *shemale*, que é a união do feminino/masculino, muito próximo de uma identificação *queer*. Ao final da sessão de jogo com avatar feminino, esse amigo da participante distribuía/transferia aquilo que foi conquistado para a conta principal, que possuía um avatar com gênero correspondente ao do jogador.

Essa manipulação do ambiente sugere que os homens estão bem conscientes das performances de gênero e sexualidade que podem ser aplicadas aos jogos eletrônicos. E a manutenção dessa dinâmica performática possui como contrapartida a possibilidade de assédios, xingamentos e uma constante autovigilância dos jogadores que não se identificam como homens heterossexuais.

A abordagem das questões sobre gênero e sexualidade foi muito esclarecedora, sobretudo para introduzir a percepção dos participantes sobre como a sexualidade está presente nos jogos eletrônicos. Com exceção dos participantes que preferiram não atribuir nenhuma sexualidade às imagens que viam, os demais atribuíam aos personagens a heterossexualidade, como se ela fosse de fato o padrão. Duas imagens que possuíam mais elementos para analisar geraram mais dúvidas sobre qual sexualidade estaria ali apresentada, e

por serem contextos visuais que remetiam ao extravagante e inusitado, os participantes tenderam a indicar outras sexualidades que não a heterossexual.

Essa heteronormatividade compulsória presente nos jogos eletrônicos, entretanto, não era o ideal para os participantes. Eles reconhecem que o contexto dos jogos eletrônicos não é receptivo à diversidade, mas possuem expectativas que vão de encontro com a inclusividade. A forma como essas sexualidades (e gêneros) poderiam ser contempladas pelos jogos ainda pareceu algo muito do regime da idealização. Arrisco dizer que até no ponto de vista de críticos e acadêmicos há muitas expectativas e poucos exemplos concretos dessa aplicabilidade. No momento, ressaltam dados que sugerem a recorrência de preconceitos, ofensas e assédios dos mais variados e com consequências significativas nos indivíduos, como foi o caso do Gamergate já levantado no início da dissertação.

O sentido performativo que os jogos eletrônicos poderiam realizar ficaram dentro dos gêneros feminino e masculino, seja por uma característica do objeto empírico escolhido para os experimentos, ou pelas características da própria amostragem. Portanto, transgressões às normatividades não puderam ser observadas no âmbito dos experimentos.

Os avatares de Rust eram vistos, em alguns momentos, como projeções dos participantes, sendo importante que se comportassem de acordo com seus valores. Em outros, as características do ambiente prevaleceram, ditando o que seria o melhor a ser feito. Isso não significa que, nesse momento, o jogador cancele sua identificação com o avatar, mas, de todo modo, há uma negociação de limites que parece atenta para a diferença entre o que pertence ao mundo do jogo e o que não pertence e, por conseguinte, entre aquilo que é dos jogadores-participantes e o que eles consideram específico do agenciamento dos avatares. Essa dinâmica segue aquilo que Frago (2015) menciona como a característica própria da experiência dos jogadores, ou seja, atravessar constantemente as fronteiras dos espaços materiais, imaginados e de enunciação.

A identificação com personagens era mais clara nas respostas dos participantes, pois essas possuem maior contextualização e elementos que de certo modo direcionam aquilo que deveria ser feito para atender as demandas dos personagens e completar suas narrativas e missões de jogo.

Os marcadores de gênero presentes nos avatares de Rust eram reconhecidos pelos participantes apenas quando esses tinham acesso ao inventário, local onde era possível ver o corpo do avatar controlado. E a partir do formato do corpo, da presença de caracteres primários (genitais) e secundários (seios, p.ex) os participantes conseguiam atribuir algum gênero aos avatares que controlavam. Até o acesso ao inventário, os participantes não tinham

ideia de quem eram na perspectiva de outros avatares no jogo. Então as primeiras impressões que eles tiveram sobre os avatares que receberam eram interessantes.

Os participantes desconheciam o sistema de atribuição de gênero de Rust, mesmo o participante que já havia jogado anteriormente. Logo, quando eram informados sobre a estrutura que o jogo se baseia ficavam surpresos. Eles não sabiam que na pesquisa tinham duas contas para os experimentos, porque assim que entravam no ambiente de experimento, a conta que seria utilizada já se encontrava logada.

Apesar de toda a surpresa com a explicação sobre atribuição de gênero aos avatares, alguns participantes gostariam de ter tido a oportunidade de escolher o gênero de seus avatares no jogo. E essas escolhas seriam influenciadas pela identificação de gênero, sobretudo, nos participantes do gênero masculino.

De modo geral, o sistema de atribuição de gênero dos avatares não interferiu substancialmente na relação que os jogadores estabeleciam com os avatares. Porém, nas relações entre avatares, os participantes manifestaram que se sentiam mais inclinados a cooperar com avatares femininos e entrar em confronto com avatares masculinos. Novamente, os papéis de gênero seguem as expectativas socioculturais mais predominantes.

A identificação dos jogadores com os avatares recebidos nos experimentos variou de acordo com o grupo que participaram. Aqueles que ficaram no grupo de gênero correspondente se sentiram mais confortáveis com seus avatares, porque podiam se projetar com maior facilidade nessas imagens. Já no outro grupo, os homens pareciam um pouco mais sensíveis por não poderem escolher o gênero, sugerindo que essa característica não é menos importante para a experiência dos jogadores. As mulheres, no entanto, naturalizaram a dificuldade de representatividade nos jogos e abrem mão dessa identificação para que possam continuar jogando.

Ao fim dos experimentos foi possível perceber que esses resultados acompanham outras pesquisas empíricas com jogadores, que sugerem o predomínio da heteronormatividade, da existência de dois gêneros com os quais os jogadores devem operar. Sendo assim, os jogos eletrônicos ainda não conseguiram cativar os jogadores a performar gênero e sexualidade através dos jogadores de modo mais diversificado.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, E. Computer game studies, year one. In: **The international journal of computer game research**, 2001. v. 1, n. 1.

\_\_\_\_\_. Playing research: methodological approaches to game analysis. In: **The Digital Arts and Culture Conference**. 2003. Disponível online em <<https://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>>

ADAMS, J. L. Female Fighters: Perceptions of femininity in the Super Smash Bros Community. In: **Press Start**. Vol. 3. Issue 1. 2016. Disponível online em <<http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/47>>

ALMOG, R.; KAPLAN, D. The nerd and his discontent: the seduction community and the logic of the game as a geeky solution to the challenges of young masculinity. In: **Men and masculinities**, 12 nov. 2015. p. 1–22. Disponível online em: <<http://jmm.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1097184X15613831>>.

AMARO, M. **Eu não posso ser dois: uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experimentos com o jogo brothers - a tale of two sons**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. 2016.

ÁRAN, M. e PEIXOTO, C. A. Subversões do desejo: sobre gênero e subjetividade em Judith Butler. In: **Cadernos Pagu**, v.28. janeiro-junho, 2007. pp.129-147.

ASSUNÇÃO, C. “No girls on the Internet”: The experience off emale gamers in the masculine space of violent gaming. In: **Press Start**. Vol. 3. Issue 1. 2016. Disponível online em <<http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/46>>

BAILENSON, J. N. *et al.* The effect of behavioral realism and form realism of real-time avatar faces on verbal disclosure, nonverbal disclosure, emotion recognition, and copresence in dyadic interaction. In: **Presence: teleoperators and virtual environments**, ago. 2006. v. 15, n. 4, p. 359–372. Disponível online em: <<http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/pres.15.4.359>>.

BARTNECK, B.; TAKAHASHI, T.; KATAGIRI, Y. Cross-cultural study of expressive avatars. 2004.

BEASLEY, B.; COLLINS STANDLEY, T. Shirts vs. skins: clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. In: **Mass communication and society**, ago. 2002. v. 5, n. 3, p. 279–293. Disponível online em: <[http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/S15327825MCS0503\\_3](http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/S15327825MCS0503_3)>.

BOELLSTORFF, T. A ludicrous discipline? Ethnography and games studies. In: **Games and Culture**. Vol.1. 2006. Pp.29-35

BONETTI, A. Antropologia feminista no brasil? reflexões e desafios de um campo ainda em

construção. In: **Cuadernos de antropología social**, 2012. v. 36, p. 51–67.

BRAGA, Adriana. Etnografia segundo Christine Hine: abordagem naturalista para ambientes digitais. In: **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. E-Compós, Brasília, v.15, n.3, set./dez.2012.

\_\_\_\_\_. Técnica etnográfica aplicada à comunicação online: uma discussão metodológica. In: **UNIrevista**, v.1, n.3, Julho de 2006.

BRAGGE, J.; STORGÅRDS, J. Profiling academic research on digital games using text mining tools. In: **Proceedings of DiGRA**, 2007. p. 714–729. Disponível online em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.26413.pdf>>.

BRAITHWAITE, A. “Seriously, get out”: feminists on the forums and the war(craft) on women. In: **New media & society**, 1 ago. 2014. v. 16, n. 5, p. 703–718. Disponível online em:

<<http://nms.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1461444813489503>>.

BROWN, A. ‘No one-handed typing’: An exploration of gameness, rules and spoilsports in an erotic role play community in World of Warcraft. In: **Journal of Gaming & Virtual Worlds**. V. 4. Issue 3. 2012

BUTLER, J. **Bodies that matter: on the discursive limits of “sex”**. Routledge, 1993.

\_\_\_\_\_. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. trad. Renato Aguiar. 10. ed. São Paulo: Civilização Brasileira, 2016.

CÁCERES, Jesús Galindo. Guía General de Entrevista. In: **Sabor a ti. Metodología cualitativa en investigación social**. Xalapa. Universidad de Veracruz, 1997. pp. 191-216.

CANDIDO, A. *et al.* **A personagem de ficção**. 2<sup>a</sup>. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007.

CACIOLI, J.-P.; MUSSAP, A. J. Avatar body dimensions and men’s body image. In: **Body image**, mar. 2014. v. 11, n. 2, p. 146–155. Disponível online em:

<<http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S174014451300140X>>.

COLEMAN, B. Hello Avatar: rise of the networked generation. MIT Press. Cambridge: Massachusetts. 2011.

CONSALVO, M. Confronting toxic gamer culture: a challenge for feminist game studies scholars. In: **Ada: journal of gender, new media, and technology**, 2012. n. 1, p. 1–11. Disponível online em: <<http://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>>.

COTE, A. C. “I Can Defend Myself”: women’s strategies for coping with harassment while gaming online. In: **Games and culture**, 24 maio. 2015. Disponível online em:

<<http://gac.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1555412015587603>>.

COTE, A.; RAZ, J. In-depth interviews for games reserarch. In: LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (Org.). **Game research methods: an overview**. ETC Press, 2015, p. 93–116.

FALCAO, D. e GILBERT, J. Método da lembrança estimulada: uma ferramenta de



investigação sobre aprendizagem em museus de ciências. In: **Hist. cienc. saude-Manguinhos**, Rio de Janeiro, v. 12, supl. p. 93-115, 2005. Disponível online em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-59702005000400006&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-59702005000400006&lng=en&nrm=iso)>.

FILHO, A. T. Uma questão de gênero: onde o masculino e o feminino se cruzam. In: **Cadernos pagu**, 2005. n. 24, p. 127-152.

FISHER, H. D. Sexy, dangerous--and ignored: an in-depth review of the representation of women in select video game magazines. In: **Games and culture**, 1 nov. 2015. v. 10, n. 6, p. 551-570. Disponível online em: <<http://gac.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1555412014566234>>.

FOUCAULT, M. **História da sexualidade: a vontade de saber**. 23<sup>a</sup>. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2013.

FOX, J.; TANG, W. Y. Sexism in online video games: the role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. In: **Computers in human behavior**, abr. 2014. v. 33, p. 314-320. Disponível online em: <<http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0747563213002525>>.

FRAGOSO, S. Interface design strategies and disruptions of gameplay: notes from a qualitative study with first-person gamers. In: KUROSU, M. (Org.). **Human-computer interaction. applications and services**. Springer International Publishing, 2014a, p. 593-603.

\_\_\_\_\_. Imersão em games narrativos. In: **Galáxia (são paulo)**, dez. 2014b. v. 14, n. 28, p. 58-69. Disponível online em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1982-25532014000200006&lng=pt&nrm=iso&tlng=en](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-25532014000200006&lng=pt&nrm=iso&tlng=en)>.

\_\_\_\_\_. Um panorama dos estudos de games na área da comunicação nos últimos 15 anos. In: **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação**, 2015. p. 1-15.

\_\_\_\_\_. A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. In: **Comunicação e sociedade**, v. 27, p. 195. junho de 2015. Disponível online em: <<http://revistacomsoc.pt/index.php/comsoc/article/view/2097>>.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para internet**. 3<sup>a</sup>. ed. Porto Alegre: Sulina, 2015.

FRAGOSO, S.; ROSÁRIO, N. M. Do. Melhor que eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multiusuário online de caráter multicultural. In: **Interin**, 2008. v. 6, n. 8, p. 1-21. Disponível online em: <<http://interin.utp.br/index.php/vol11/article/view/89/78>>.

FRANSON, D.; THOMAS, E. **Game character design complete: using 3ds max 8 and Adobe Photoshop CS2**. Thomson Course Technology PTR, 2006.

FRIMAN, U. The concept and research of gendered game culture. In: **Proceedings of**

DiGRA, 2015.

FULLERTON, T. **Game design workshop**. 2nd. ed. Elsevier, 2008.

GALLAGHER, R. No Sex Please, we're Finite State Machines: On the Melancholy Sexlessness of the Video Game. In: **Games and Culture**. V.7. Issue 6. 2012. Disponível online em <<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412012466287>>

GERACI, R. M.; GERACI, J. L. Virtual gender: how men and women use videogame bodies. In: **Journal of gaming & virtual worlds**, 1 set. 2013. v. 5, n. 3, p. 329–348. Disponível online em: <<http://openurl.ingenta.com/content/xref?genre=article&issn=1757-191X&volume=5&issue=3&spage=329>>.

GOULART, L. A. **Proudmoore pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e Institucional, 2012.

GOULART, L. A.; HENNIGEN, I. I.; NARDI, H. C. “We’re gay, we play, we're here to stay”: notas sobre uma parada de orgulho lgbtq no jogo world of warcraft In: **Contemporânea, comunicação e cultura**. v.13, n.02. 2015. pp.401-416.

HOLLANDER, J. A. “I Demand More of People”: accountability, interaction, and gender change. In: **Gender & society**, 1 fev. 2013. v. 27, n. 1, p. 5–29. Disponível online em: <<http://gas.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/0891243212464301>>.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

IKEGAMI, E.; HUT, P. Avatars are for real: virtual communities and public spheres. In: **Journal of virtual worlds research**, 2008. v. 1, n. 1, p. 1–19.

ISBISTER, K. **Better game characters by design: a psychological approach**. Elsevier Ltd, 2006.

JOHNSON, Telma. **Pesquisa social mediada por computador: questões, metodologia e técnicas qualitativas**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2010.

JØRGENSEN, K. "I'm Overburdened!": an empirical study of the player, the avatar, and the gameworld. In: **Proceedings of DiGRA 2009 Breaking new ground: innovation in games, play, practice and theory**. 2009

KAFAI, Y. B.; FIELDS, D. A.; COOK, M. S. Your second selves: player-designed avatars. In: **Games and culture**, 1 jan. 2010. v. 5, n. 1, p. 23–42. Disponível online em: <<http://gac.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1555412009351260>>.

KLEVJER, R. **What is the avatar? fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games**. University of Bergen. Thesis. Department of Information Science and Media Studies, 2006.

KROMAND, D. Avatar categorization. In: **Proceedings od DiGRA**, 2007. p. 1–7. Disponível online em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.16435.pdf>>.

LANKOSKI, P. Player character engagement in computer games. In: **Games and culture**, 1 jul. 2011. v. 6, n. 4, p. 291–311. Disponível online em: <<http://gac.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1555412010391088>>.

LANKOSKI, P. *et al.* **Game research methods: an overview**. ETC Press, 2015.

LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. Character-driven game design: characters, conflict, and gameplay. In: Merabti, M. (Org.). Liverpool: Liverpool John Moores University, School of Computing & Mathematical Sciences, 2008. p. 59–66.

LANKOSKI, P.; HELIÖ, S.; EKMAN, I. Characters in computer games: toward understanding interpretation and design. In: **Proceedings of DiGRA**, 2003. p. 1–12. Disponível online em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05087.10012.pdf>>.

LAURETIS, T. DE. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, H. B. (Org.). **Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994, p. 206–241.

LEHDONVIRTA ET AL The Stoic male how avatar gender affects help-seeking behavior in an online game. In: **Games and Culture**. Vol.7. Issue 1. Pp 29-47. 2012

LINDEROTH, J.; ÖHRN, E. Chivalry, subordination and courtship culture: being a “woman” in online games. In: **Journal of gaming & virtual worlds**, 1 mar. 2014. v. 6, n. 1, p. 33–47. Disponível online em: <<http://openurl.ingenta.com/content/xref?genre=article&issn=1757-191X&volume=6&issue=1&spage=33>>.

MIKULA, M. Gender and videogames: the political valency of lara croft. In: **Continuum**, mar. 2003. v. 17, n. 1, p. 79–87. Disponível online em: <<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1030431022000049038>>.

MISKOLCI, R. A teoria queer e a sociologia: o desafio de uma analítica da normalização. In: **Sociologias**, jun. 2009. n. 21. Disponível online em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-45222009000100008&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-45222009000100008&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt)>.

MONTARDO, Sandra e PASSERINO, Liliana. Estudo dos blogs a partir da netnografia: possibilidades e limitações. In: **Novas Tecnologias na Educação**. v.4. nº2. Dezembro de 2006.

MOORE, H. Compreendendo sexo e gênero. In: INGOLD, T. (Org.). **Companion encyclopedia of anthropology**. Trad. Júlio ed. Londre: Routledge, 1997, p. 813–830.

MUKHERJEE, S. Vishnu and the Videogame. In: **6th Philosophy of Computer Games Conference**. 2012

NAKAMURA, L. Queer female of color: the highest difficulty setting there is? gaming

- rhetoric as gender capital. In: **Ada: a journal of gender, new media, and technology**, 2012. n. 1, p. 1–13. Disponível online em: <<http://adanewmedia.org/2012/11/issue1-nakamura/>>.
- PADILHA, F.; FACIOLI, L. É o queer tem pra hoje? conversando sobre as potencialidades e apropriações da teoria queer ao sul do equador. In: **Árkesis**, 2015. v. 4, n. 1, p. 143–155. Disponível online em: <<http://www.revistaaskesis.ufscar.br/index.php/askesis/article/view/61>>.
- PATERSON, S. **A data body discourse in image and text**. University of Newcastle, Thesis. School of Fine Art. 2004.
- PERANI, L. Jogando para comunicar, comunicando para jogar: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação e na Cibercultura. Anais do VIII Simpósio Nacional da ABCiber. Dezembro, 2014. Disponível online em: <[https://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/leticia\\_perani\\_soares\\_39.pdf](https://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/leticia_perani_soares_39.pdf)>
- PITKÄNEN, J. Studying thoughts: stimulated recall as a game research method. In: LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (Org.). **Game research methods: an overview**. ETC Press, 2015, p. 117–132.
- PULOS, A. Confronting heteronormativity in online games: a critical discourse analysis of lgbtq sexuality in world of warcraft. In: **Games and culture**, 26 fev. 2013. v. 8, n. 2, p. 77–97. Disponível online em: <<http://gac.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1555412013478688>>.
- RATAN, R. A. *et al.* Stand by your man: an examination of gender disparity in league of legends. In: **Games and culture**, 1 set. 2015. v. 10, n. 5, p. 438–462. Disponível online em: <<http://gac.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1555412014567228>>.
- RICHARD, G. Playing as a woman as a woman as if a man. In: **Well Played: A journal on video games, value and meaning**, 1 (3): 70-93.
- ROSIER, K.; PEARCE, C. Doing gender versus playing gender in online worlds: masculinity and femininity in second life and guild wars. In: **Journal of gaming & virtual worlds**, 15 jul. 2011. v. 3, n. 2, p. 125–144. Disponível online em: <<http://openurl.ingenta.com/content/xref?genre=article&issn=1757-191X&volume=3&issue=2&spage=125>>.
- RYAN, M. L. **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media**. Johns Hopkins University Press, 2003.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of play: game design fundamentals**. MIT Press, 2004.
- SCHELL, J. **A arte do game design: o livro original**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- SCHMIDT, T.; VORBERG, D. Criteria for unconscious cognition: three types of dissociation. In: **Perception & psychophysics**, abr. 2006. v. 68, n. 3, p. 489–504. Disponível online em: <<http://www.springerlink.com/index/10.3758/BF03193692>>.
- SCHMIEDER, C. World of maskcraft vs. world of queercraft? communication, sex and

gender in the online role-playing game world of warcraft. In: **Journal of gaming and virtual worlds**, 2008. v. 1, n. 1, p. 5–21.

SCHOTT, G. Sex in Games: Representing and Desiring the Virtual. In: **Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play**, 2005 Disponível online em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.54317.pdf>>

SCHRÖDER, A. “we don’t want it changed, do we?” - gender and sexuality in role-playing games. In: **Eludamos. journal for computer game culture**, 2008. v. 2, n. 2, p. 241–256. Disponível online em: <<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol2no2-7/87>>.

SCOTT, J. Usos e abusos do gênero. In: **Projeto história**, 2012. n. 45, p. 327–351. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/15018/11212>>.

SHAW, A. What is video game culture? cultural studies and game studies. In: **Games and culture**, 1 out. 2010. v. 5, n. 4, p. 403–424. Disponível online em: <<http://gac.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1555412009360414>>.

\_\_\_\_\_. “he could be a bunny rabbit for all i care” : exploring identification in digital games. In: **Proceedings of DiGRA/Utrecht School of the Arts**, 2011. p. 1–15. Disponível online em: <<https://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11313.28005.pdf>>.

\_\_\_\_\_. Do you identify as a gamer? gender, race, sexuality, and gamer identity. In: **New media & society**, 1 fev. 2012. v. 14, n. 1, p. 28–44. Disponível online em: <<http://nms.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1461444811410394>>.

SHERRICK, B.; HOEWE, J.; WADDELL, T. F. The role of stereotypical beliefs in gender-based activation of the proteus effect. In: **Computers in human behavior**, 2014. v. 38, p. 17–24. Disponível online em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.010>>.

SIERRA, Francisco. Función y sentido de la entrevista cualitativa en investigación social. In: Cáceres, Jesús Galindo (coord.). **Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación**. México. CNCA/Addison Wesley Longman, 1998. pp.277-333.

SMITH, M. A.; FARNHAM, S. D.; DRUCKER, S. M. The social life of small graphical chat spaces. New York, New York, USA: ACM Press, 2000. p. 462–469. Disponível online em: <<http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=332040.332477>>.

STABILE, C. “I Will Own You”: accountability in massively multiplayer online games. In: **Television & new media**, 2013. v. 15, n. 1, p. 43–57. Disponível online em: <<http://tvn.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1527476413488457>>.

STEPHENSON, N. **Snow crash**. USA: Bantan Books, 1992.

STRECK, M. **Análise da influência dos personagens sobre a experiência de games narrativos: um estudo de caso de vínculos emocionais com o jogo portal**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Dissertação de Mestrado. Escola de Engenharia, Programa de Pós-Graduação em Design, 2014.

TAYLOR, T. L. Living digitally: embodiment in virtual worlds. *In: SCHROEDE, R. (Org.). The social life of avatars: presence and interaction in shared virtual environments.* London: Springer-Verlag, 2002, p. 40–62.

TURKLE, S. Tinysex and gender trouble. *In: IEE technology and society magazine*, 1999/2000. p. 8–12.

\_\_\_\_\_. **Life on the screen: identity in the age of the internet.** Simon & Schuster, 1997.

VELLA, D. Player and figure: an analysis of a scene in kentucky route zero. *In: Proceedings of DiGRA*, 2014a. p. 2–21. Disponible online em: <[http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014\\_submission\\_2.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_2.pdf)>.

\_\_\_\_\_. Modeling the semiotic structure of game characters. *In: Proceedings of DiGRA*, 2014b. p. 1–19. Disponible online em: <[http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/digra2014\\_submission\\_40.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/digra2014_submission_40.pdf)>.

VERMEULEN, L. E ABEELE, M. A Gendered Identity Debate in Digital Game Culture. *In: Press Start*. Vol.3. Issue 1. 2016. Disponible online em: <https://pres-start.gla.ac.uk>

VERMEULEN, L et al. You are what you play? A quantitative study into game designs preferences across gender and their interaction with gaming habits. *In: Proceedings of DiGRA Conference: Think Design Play*. 2011. Disponible online em <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11313.31106.pdf>>

WEBB, J. B. The role of gaming platforms in Young males trajectories of technical expertise. *In: Proceedings of DiGRA: Diversity of play*. 2015. Disponible online em <[http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/95\\_Baxter-Webb\\_The-Role-Of-Gaming-Platforms.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/95_Baxter-Webb_The-Role-Of-Gaming-Platforms.pdf)>

WEST, C.; ZIMMERMAN, D. H. Doing gender. *In: Gender & society*, 1 jun. 1987. v. 1, n. 2, p. 125–151. Disponible online em: <<http://gas.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/0891243287001002002>>.

WESTECOOT, E. The player character as performing object. *In: Proceeding of DiGRA*, 2009. Disponible online em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.43252.pdf>>.

YEE, N. **The proteus effect: behavioral modificati on via transformations of digital self-representation.** Stanford University, Thesis, 2007. Disponible online em: <[http://www.nickyee.com/pubs/Dissertation\\_Nick\\_Yee.pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Dissertation_Nick_Yee.pdf)>.

## APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado (a) a participar de uma pesquisa intitulada Performances De Gênero Nas Relações Entre Jogadores E Avatares: Um Estudo De Caso Com O Game Rust. Este convite pressupõe que você está disposto a ter experiência com o jogo estudado, ou seja, que jogará o game Rust (Facepunch Studios) nesta pesquisa e que possui mais de 18 anos.

O objetivo desse estudo é observar de que maneira os marcadores de gênero e sexualidade podem mobilizar os jogadores, e que sentidos eles podem construir por intermédio dos avatares, através da experiência de jogo com Rust (Facepunch Studios). A pesquisa, realizada pela mestranda da UFRGS Mayara Araujo Caetano, é coordenada pela Dr<sup>a</sup>. Suely Dadalti Fragoso, professora adjunta da UFRGS e pesquisadora Nível 1 do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, CNPq (<http://www.cnpq.br>) e orientadora da pesquisadora que conduz esta etapa da pesquisa. O Laboratório de Artefatos Digitais é um Grupo de Pesquisa registrado no Diretório Nacional do CNPq (<http://dgp.cnpq.br/diretorio>). Em caso de dúvidas relacionadas ao estudo, você poderá entrar em contato com a coordenadora da pesquisa pelo telefone (51) 3308-4220 (Departamento de Design e Expressão Gráfica da Faculdade de Arquitetura da UFRGS) ou pelo e-mail [suelyfragoso@ufrgs.br](mailto:suelyfragoso@ufrgs.br). A pesquisadora responsável pode ser contata pelo e-mail [mayarcae@gmail.com](mailto:mayarcae@gmail.com). O telefone de contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS é (51) 3308 3738.

Sua participação será realizada em uma sessão composta por duas fases, todas realizadas em um ambiente controlado. Na primeira, você jogará o game Rust em um computador do laboratório de pesquisa. Na segunda, você responderá uma entrevista semiestruturada, com questões pertinentes ao tema da pesquisa. A duração prevista para a sessão de jogo é de trinta minutos, mas você poderá interrompê-la antes disso se quiser. Poderá também jogar um pouco mais se preferir concluir alguma atividade do jogo. Enquanto você joga, os seus movimentos e sons em jogo serão gravados em vídeo e áudio. Depois de jogar, você será entrevistado para manifestar suas opiniões sobre a experiência com o jogo e com o avatar. A entrevista também será gravada em áudio. Caso deseje, você poderá ter acesso a qualquer registro de sua sessão e, inclusive, solicitar cópias das gravações realizadas. O acesso aos arquivos das sessões de jogo será restrito aos membros do LAD, não serão utilizados para nenhum outro fim e serão rotulados de forma a preservar seu anonimato em todas as situações. Todos os arquivos ficarão sob a guarda da coordenadora da pesquisa durante cinco anos, após os quais serão destruídos.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na dissertação que leva o mesmo nome da pesquisa e em publicações científicas e eventos especializados. Os registros de suas imagens e voz não serão utilizados nem nessas circunstâncias. Além disso, seu anonimato também será preservado pela

utilização de códigos ou pseudônimos, tanto no material de divulgação quanto nos registros diretos dos experimentos.

A participação no estudo é voluntária e você poderá desistir de participar a qualquer momento, sem que isso implique em qualquer risco ou penalidade. O benefício da participação nessa pesquisa é a contribuição para o aprofundamento do conhecimento sobre o comportamento dos jogadores, relacionadas as questões de gênero e sexualidade, nos estudos acadêmicos de jogos eletrônicos em língua portuguesa e no país. Entretanto, como riscos temos possíveis constrangimentos dos voluntários com os temas centrais da pesquisa, assim como, o desgaste ao participar de duas etapas de pesquisa sequenciais, como indicado anteriormente.

Uma via deste documento ficará em seu poder.

Mayara Araujo Caetano  
Pesquisadora responsável

Suely Dadalti Fragoso  
Coordenadora do Projeto

---

### CONCORDÂNCIA EM PARTICIPAR

Eu, \_\_\_\_\_, concordo em participar da pesquisa acima descrita.

Nome e Assinatura do/a

entrevistado: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

---



## APÊNDICE B - RUST

Desde 2013, a empresa independente inglesa Facepunch Studios<sup>1</sup> desenvolve o jogo Rust<sup>2</sup>. Atualmente encontramos a comercialização do jogo em estágio alpha (em desenvolvimento contínuo e acesso antecipado) na loja online Steam (Valve Corporation), disponível para os sistemas operacionais Linux, Windows e Mac OSX. Para documentar o processo de desenvolvimento e as atualizações que serão implementadas no jogo é mantido no site oficial um blog (chamado dev's blog).

Rust é um jogo massivo online, no qual, jogadores compartilham o mesmo ambiente simultaneamente. Não há uma narrativa, porém, a necessidade de sobreviver a um local hostil, exposto a condições climáticas que podem gerar desidratação ou extremo frio; falta de recursos energéticos no geral; ataque de animais como ursos; entre outras circunstâncias que desafiam os jogadores. A percepção do jogador é de primeira pessoa, portanto, esses veem através dos avatares e não seus corpos enquanto jogam.

Em abril de 2016, uma das atualizações desse jogo, foi a implementação de avatares do gênero feminino, além da designação de gênero, a partir dos dados dos jogadores pela SteamID, que é o cadastro na loja onde o jogo é comprado. Não se sabe como esses dados são recombinaados para gerar um avatar, no entanto, até o momento não é possível interferir nesse arranjo, nem ter outro avatar.

O desenvolvimento de avatares femininos estava nos planos da desenvolvedora desde junho de 2015. (Imagem 4 e 5) Era uma questão de tempo para que elas fossem implementadas, como indica a seguinte passagem publicada no blog de desenvolvimento<sup>3</sup>:

We've started investigating a female model. We really don't want to make the female model unrealistic in the sense of her being aesthetically idealised. In the same way that our male models aren't perfect specimens of the male body, neither should the female be. No huge boobs nor four-inch waists here.<sup>4</sup>

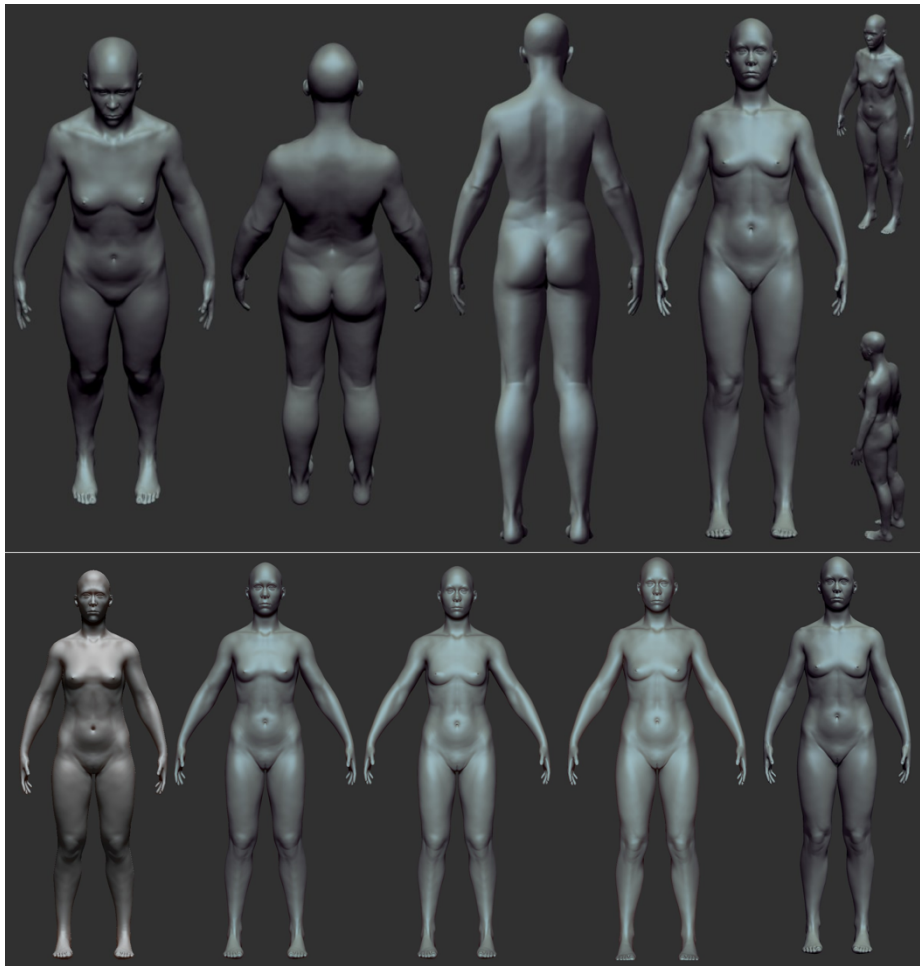
<sup>1</sup><<https://www.facepunchstudios.com/>> [acesso em julho de 2016]

<sup>2</sup><<https://playrust.com/about/>> [acesso em julho de 2016]

<sup>3</sup><<https://playrust.com/devblog-65/>> [acesso em julho de 2016]

<sup>4</sup>“Nós começamos a investigar uma modelagem feminina. Nós realmente não queremos fazer uma modelagem feminina irreal no sentido dela ser esteticamente idealizada. Do mesmo jeito que nossos modelos masculinos não são espécimes perfeitas do corpo masculino, tampouco devem ser as mulheres. Sem peitos grandes ou cinturas pequenas por aqui.” [Trad. Livre]

Figura 18: Modelagem para Avatar Feminino



Fonte: Facepunch Studios, 2013

Considerando os jogos eletrônicos comercializados até hoje, a limitação de opção de gênero, não é uma novidade. Entretanto, muitos jogos investiram em sistemas de modelagem, customização e escolha para os avatares, tornando-se “natural”<sup>5</sup>. O investimento nesses sistemas, veio do envolvimento e da sensação de controle, que os jogadores demonstram ao interferir nos seus avatares. No caso de *Rust*, essa “norma” foi quebrada, assim como as expectativas de alguns jogadores. Para Garry Newman, líder de desenvolvimento de *Rust* em dos donos da desenvolvedora: “*real life doesn’t let you pick everything from nose width to toenail clipping density, so should every game?*”<sup>6</sup>

<sup>5</sup> Nem todos os jogos permitem essas ações, porque oferecem aos jogadores imagens prontas para serem controladas. Como apresentado no segundo capítulo, esses seriam os personagens de jogos.

<sup>6</sup>“a vida real não deixa que você escolha tudo, da largura do nariz até o format das unhas dos pés, então por que deveriam todos os jogos?” [Trad. Livre]

Essas atualizações do jogo repercutiram na imprensa online especializada em tecnologia e jogos. O contato com essas matérias jornalísticas levou ao conhecimento do jogo, que posteriormente foi escolhido como objeto empírico, para observar questões de gênero e sexualidade. As matérias encontradas deram destaque ao impacto das atualizações em jogadores do gênero masculino e os motivos da equipe de desenvolvimento que levaram a essas atualizações<sup>7</sup>. Os jogadores considerados como insatisfeitos com as alterações eram do gênero masculino. Os comentários selecionados por essas matérias, questionavam a impossibilidade de trocar todas as características dos avatares, quando esses morrem, e assim, terem uma outra oportunidade (ou sorte) de terem o avatar que mais lhes agrada. Além da vontade de “escolher o gênero”, mesmo que isso fosse considerado sexista.

Até o momento das atualizações apenas existiam no mundo de *Rust* avatares homens. O sistema determinava entre tantas características desse corpo, as genitais dos avatares<sup>8</sup>. No início, todos os avatares surgem nus, e com isso as genitais ficam expostas, até os jogadores conseguirem roupas. Essa característica morfológica é tão significativa para os jogadores do gênero masculino, que esses começaram a comparar entre si o tamanho de suas genitais, mimetizando um comportamento que acontece entre homens, sobretudo na adolescência. Segundo Newman, a adição das genitais não passou de uma “coincidência engraçada”<sup>9</sup> no processo de modelagem, mas que se surpreendeu com a apropriação dos jogadores<sup>10</sup>.

O posicionamento da desenvolvedora para imprensa é que os jogadores insatisfeitos, representam uma minoria e que após as atualizações as vendas subiram 74% (Imagem 6), dado que contraria as expectativas gerais. Quando os desenvolvedores de *Rust* querem saber as opiniões dos jogadores, eles fazem contato direto em algum servidor do jogo, coletando relatos que serão avaliados pela equipe.

<sup>7</sup>Fontes: <<http://www.polygon.com/2016/4/11/11406756/rust-upgrade-randomly-permanently-assigns-players-a-new-gend>>

<<http://kotaku.com/rust-turns-50-of-its-players-into-women-1770379368>>

<<http://kotaku.com/rust-might-make-you-a-woman-whether-you-want-it-or-not-1718929062>>

<<http://steamed.kotaku.com/rusts-controversial-random-gender-update-has-led-to-mor-1772390030>>

[acesso em julho de 2016]

<sup>8</sup><<http://steamed.kotaku.com/rust-randomizes-penis-length-players-compare-sizes-1713173721>> [acesso em julho de 2016]

<sup>9</sup><<http://www.polygon.com/2015/6/25/8841003/rust-penis-size-garry-newman-interview>> [acesso em julho de 2016]

<sup>10</sup><<https://www.youtube.com/watch?v=in4zdlJhxdM>> [acesso em julho de 2016]

Figura 19: Gráfico de vendas de Rust após atualização de Gênero.



Fonte: Twitter de Garry Newman

O discurso positivo de Newman, deu lugar a opiniões mais ponderadas na coluna de opinião *Game Culture* do jornal inglês *The Guardian*. Em "*Why my videogame chooses your character's race and gender for you*"<sup>11</sup>, Garry tenta distinguir a proposta central do jogo (sobrevivência) dos processos de identificação. Entretanto, ao longo do texto é possível perceber algumas fragilidades nos argumentos de Newman. Um dos primeiros questionamentos possíveis é por que a possibilidade de identidade é tão evitada pela desenvolvedora? Nos capítulos teóricos encontramos pesquisas que indicam que os avatares exercem influências sob os jogadores e vice-versa. Além disso, o próprio Newman disse em uma entrevista, que se identificava com personagens do gênero feminino, mesmo sem conseguir elaborar uma justificativa.

Antes mesmo do sistema de gênero, houve uma atualização de raça no jogo<sup>12</sup>. O padrão homens brancos passou a acolher outras raças, como negros e asiáticos. Na coluna de opinião, Newman disse que os jogadores que mais se indignaram com essa modificação foram os russos. Esses jogadores, não gostaram de repentinamente estarem controlando avatares negros. Por qual motivo, russos estariam tão incomodados se não pela não, pela falta de identificação? Os negros independente da nacionalidade e da cultura são estigmatizados, sobretudo quando são minorias em uma população. Essa circunstância poderia ser reflexo de um racismo, ainda que não hajam dados para sustentar essa afirmação.

Com avatares do gênero feminino, era esperado que mulheres ficassem mais satisfeitas com a correspondência de gênero. Entretanto, Newman disse que houve uma divisão de

<sup>11</sup><<https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust>> [acesso em julho de 2016]

<sup>12</sup><<http://steamed.kotaku.com/rust-chooses-players-race-for-them-things-get-messy-1693426299>> [acesso em julho de 2016]

opiniões, na qual algumas mulheres de fato sentiram-se melhores e outras não se importaram. A postura indiferente, não indica necessariamente, maior interesse pelo *gameplay*, como disse Newman, porém o condicionamento ao qual as mulheres foram submetidas para que continuassem jogando.

A perspectiva de jogadores transgêneros com *Rust* de acordo com Newman não foi das mais agradáveis. Entre os comentários que recebeu desses jogadores, alguns sentiram-se desconfortáveis com o gênero auto atribuído, porque está muito próximo de suas vivências de gênero, lembrando inclusive episódios de transfobia. Porém, outro jogador trans considera esse sistema do jogo instigante para as pessoas cis-gênero, porque eles teriam alguma experiência que se assemelha (em menor grau) com os trans.<sup>13</sup>

Desse modo, considerando as opiniões e apropriações dos jogadores do jogo *Rust*, parece que os desenvolvedores também precisam "aprender a lidar" com as experiências de identificação provocadas nos jogadores, pois os marcadores de gênero e raça mexem com muitas questões socioculturais. Para sobreviver em *Rust* tornou-se necessário, tanto para os jogadores quanto para os desenvolvedores abrir mão do controle e estabelecer laços de confiança.

---

<sup>13</sup><<https://killscreen.com/articles/did-rust-just-become-the-first-transgender-mmo/>> [acesso em julho de 2016]

## **APÊNDICE C - ROTEIRO DE ENTREVISTA**

### **Perfil**

Nome:  
 Idade:  
 Área de formação:  
 Gênero:  
 Sexualidade:

### **Experiência com Rust**

1. Como foi sua experiência com Rust?
2. Como se sente após a experiência?
3. Quais foram as dificuldades?
4. Quais foram as facilidades?
5. Considerações sobre a trilha sonora do jogo? Como ela te afetou?
6. A interface gráfica do jogo era de simples interpretação?
7. Você teria interações com outros avatares/jogadores no jogo?
8. Você usaria o chat do jogo?
9. Você se aproximaria dos animais presentes no jogo?
10. Como foi sua sensação de morrer no jogo?
11. Você mataria outro avatar no jogo? Mataria animais?
12. Considerando que a proposta do jogo é de sobrevivência o que achou dos recursos disponíveis no jogo? Eram fáceis de ser encontrados ou não?
13. O que achou quando viu seu avatar no jogo pela primeira vez?
14. Em algum momento teve alguma identificação com o avatar? O que gerou essa identificação ou desidentificação?
15. Você gostaria de ter outro avatar?
16. Se fosse possível modificar esse avatar que você ganhou no jogo o que faria?
17. Se fosse necessário criar uma história ou personalidade para seu avatar, como diria que ele é? Dentro dessas características com qual sexualidade seu avatar se identificaria?
18. Considerando as possibilidades de interações com outros jogadores e avatares no ambiente como o gênero ou a sexualidade poderiam interferir nessas relações?

### **Familiaridade com jogos eletrônicos**

1. Qual a sua familiaridade com jogos eletrônicos?
2. Com quantos anos teve a primeira interação com jogos?
3. Os jogos fazem parte das suas escolhas de consumo?
4. Com que frequência você joga algum tipo de jogo?
5. Quais são seus jogos preferidos?
6. O que chama sua atenção em um jogo?
7. Com quem você costuma jogar?
8. Qual a percepção da sua família sobre os jogos?
9. Compraria o jogo Rust para jogar em casa?

### **Avatares e Personagens**

1. Como chama a imagem que controla nos jogos?
2. Você faz alguma diferenciação entre os termos avatar e personagem?
3. Você chega a se identificar com a imagem que controla nos jogos? Por que?
4. Entre os jogos que já jogou algum foi ou é mais importante para você?
5. Esse personagem/avatar é parecido com você em alguma coisa?
6. Esse personagem/avatar possui alguma característica que admira ou gostaria de ter? Qual seria?

### **Características de gênero e sexualidade**

[Apresentação da folha com as imagens para dinâmica]

1. Gostaria que você dissesse para mim quais dessas imagens considera femininas e masculinas e que falasse um pouco mais sobre os motivos que te levam a considerar femininas e masculinas.
2. Tentando desenvolver traços de personalidade e uma história para essas imagens quais características atribuiria? Entre elas seria possível atribuir alguma sexualidade?
3. O quão relevante para você é a correspondência entre sua identificação de gênero e a das imagens que controla no jogo?
4. Já chegou a jogar com personagens e avatares com gênero não correspondente? Por que?
5. Na sua opinião, por que outros jogadores fariam avatares com gêneros diferentes dos seus? Cite motivos tanto para homens quanto para mulheres?
6. A sua sexualidade é considerada como padrão para o avatar/personagem que controla em jogo? Quais seriam outras possibilidades de sexualidade?

## APÊNDICE D - AUTO-OBSERVAÇÃO EM RUST

Como foi indicado no capítulo metodológico, o auto relato compõe a etapa de pré-análise de uma pesquisa que consiste em analisar e experimentar o objeto empírico escolhido a fim de conhecer suas particularidades, observar pontos de encontro com os problemas de pesquisa, viabilizar a construção de um roteiro de questões e estabelecer um ponto de contato e troca entre pesquisadores e participantes da pesquisa. As condições e materiais empregados no auto relato foram similares àquelas utilizadas para os experimentos de pesquisa, sendo uma forma de ver a adequação da metodologia em desenvolvimento.

Foram realizadas duas experiências com Rust para elaboração do auto relato, sendo uma no final de dezembro de 2016 e a outra em janeiro de 2017. A mesma conta-avator foi utilizada nessas sessões de gameplay e, pelo caráter exploratório, o tempo de jogo foi um pouco além daquele que foi delimitado para os experimentos. Durante essas sessões, gravei minhas impressões sobre o jogo, como em uma narração, com o mesmo aplicativo e dispositivo utilizado na pesquisa e posteriormente as informações mais importantes foram transcritas. O material do próprio auto relato é a união dessas impressões com anotações e reflexões sobre a experiência. Portanto, nos parágrafos seguintes me dedico a relatar o que observei, as impressões e sensações que tive em jogo. Assim como minha experiência ao acompanhar os experimentos, estabelecendo na medida do possível alguns pontos de contato.

A compra do jogo na loja online Steam foi realizada em abril de 2016 período no qual a dissertação era desenvolvida para qualificação que ocorreria dali alguns meses. Foi recomendado que ainda não fizesse as primeiras observações do jogo a fim de não ser influenciada por ele ao construir o memorial de qualificação, porque essa etapa da pesquisa possuía um problema bem mais amplo do que o jogo poderia oferecer. Desse modo, até a primeira experiência com Rust não sabia nenhuma informação sobre o avatar que receberia com aquele sistema de atribuição de gênero, que me chamou atenção, ou mesmo que ambiente de jogo seria aquele.

A previsão para entrada no laboratório foi adiada em alguns meses por circunstâncias externas e que não eram responsabilidades da pesquisadora ou orientadora. Fizemos o possível para viabilizar a pesquisa no período previsto, e mesmo com apoio da coordenação da pós-graduação, não foi possível contornar a situação. Sendo o computador pessoal incompatível com as necessidades técnicas de Rust busquei ajuda de outra pesquisadora, e integrante do LAD, para fazer essa etapa exploratória. Realizar uma observação sem mesmo



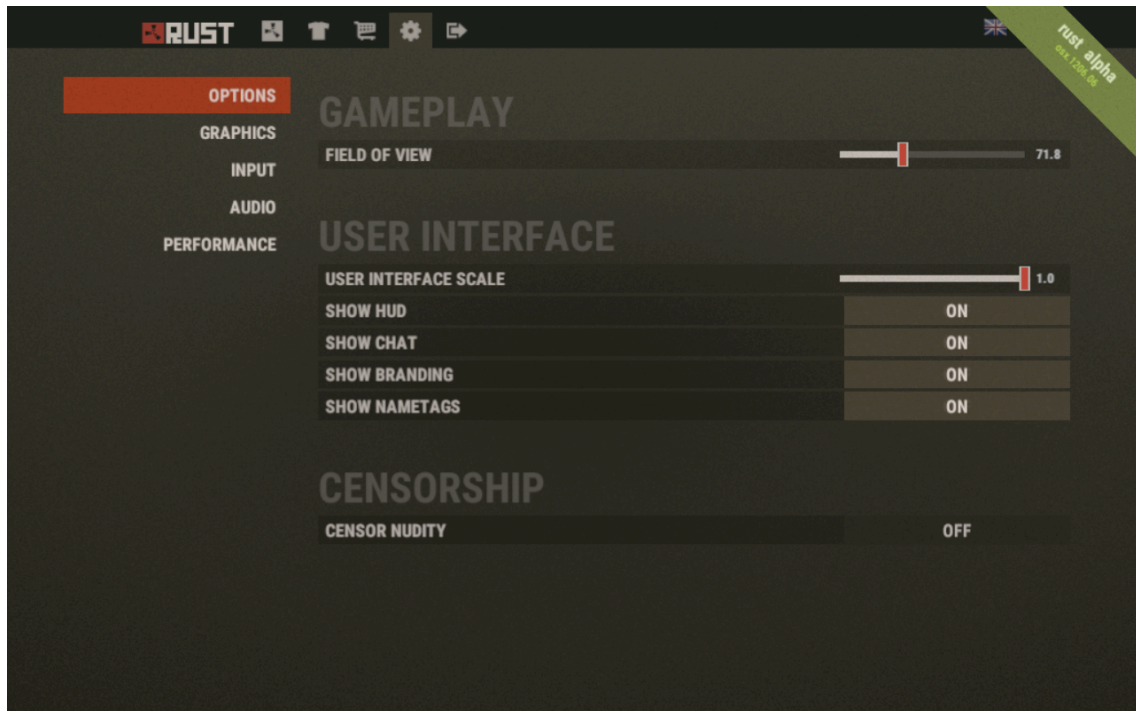
testar os equipamentos que seriam realizados nos experimentos possui implicações para pesquisa, mas naquele momento foi o melhor que poderia ser feito.

A primeira observação ocorreu em dezembro de 2016 fora do laboratório de pesquisa e teve duração de cinco horas, sendo duas delas com gravações de áudio do gameplay. Sem saber o que esperar e com receio de ter um mal desempenho no jogo experimentei momentos de ansiedade. O fato de não estar no meu computador, fora da minha casa e sendo observada por outra pessoa, por si só ampliavam esse estranhamento. Essa circunstância possui semelhanças com o contexto de pesquisa pelo qual os participantes passaram. Todos explicitaram verbalmente uma ansiedade e desejo de que o seu desempenho no gameplay ou até mesmo as respostas que ofereceram ajudassem na pesquisa demonstrando assim a tensão que existe no tipo de pesquisa que foi aplicado.

Antes de escolher o servidor que iria utilizar demorei um tempo explorando a interface do menu inicial de jogo para ver as informações contidas ali como quais os comandos deveriam ser utilizados para movimentar o avatar, como modificar algumas características gráficas que poderiam deixar o jogo menos lento para processar os dados, por exemplo.

Chamaram atenção algumas coisas dessa primeira tela de jogo como a existência de um sensor de nudez que tinha a função de pixelar ou criar uma área embasada na região dos genitais dos avatares e os gráficos que registram quantas vezes você realizou alguma ação no jogo em comparação com os dados dos outros jogadores, o que sugeria uma competitividade por desempenho. Algo que não era específico da tela visualmente, mas que era perceptível naquele momento, era a trilha sonora do jogo que inspirava suspense e tocava em loop. (Figura 20)

Figura 20: Exemplo de tela inicial do jogo com o censor de nudez



Com auxílio da colega que me observava jogando pude compreender melhor no teclado e no mouse os controles que deveria dominar e ao que eles correspondiam. Ela possui mais experiência com jogos do que eu e me ensinou que os controles básicos do jogo seguem uma padronização, por exemplo para movimentação dos avatares os comandos “WASD”, que correspondem às setas de um teclado. Foi também ela que avisou que era recomendável que escolhesse um servidor com baixa taxa de PING, porque isso indicava melhor conectividade entre sistema de jogo e jogadores.

O jogo possui quatro opções de entrada na lista dos servidores que são: oficial, comunidade, modificado e LAN (rede interna particular). Os servidores oficiais eram internacionais, portanto a taxa de PING era muito alta. Já os da comunidade e modificados que são criados pelos próprios jogadores tinham uma boa conectividade e foram neles que os experimentos foram realizados. Percebi que nessa área surgiam “sub servidores” que indicavam pertencimento regionalista (por exemplo Porto Alegre Wipe) ou gírias e piadas, sendo alguns desses com referências à huezagem (FRAGOSO, HACKNER, 2014).

Essa constatação gerou receio em escolher os sub servidores que eram mais “hueiros”, porque queria fazer uma observação e não ser assassinada logo que entrasse no jogo. Então o título do sub servidor era um indicativo, para mim, do tipo de jogador ou da postura que esses poderiam ter ao entrarem em contato comigo. A quantidade de pessoas online era um critério

menos importante de escolha. Ao mesmo tempo que gostaria de ter uma experiência exploratória sem confrontos, não esperava me sentir sozinha, porque não poderia observar como seria o encontro com outros jogadores.

O servidor escolhido foi o “Largados e Pelados”. Não registrei a quantidade de pessoas conectadas e levou alguns minutos para acessar o ambiente. A perspectiva dos jogadores é a mesma do avatar, ou seja, é um jogo em primeira pessoa. Surgiu então, um questionamento pessoal se esse seria mesmo o melhor jogo para pesquisa, pois me dei conta que isso impede a possibilidade de ver o próprio corpo em jogo. No entanto, a esta altura o jogo já estava escolhido e eu devia permanecer explorando. Por outro lado, essa é uma estratégia pensada para aumentar o envolvimento do jogador com o jogo, o que é importante para o trabalho (Fragoso, 2014a)

Por ter a mesma perspectiva do avatar, ao iniciar o jogo a imagem que visualizei era como se estivesse deitada. Quando os avatares estão desconectados, eles ficam “dormindo” nas regiões litorâneas do mapa de jogo e quando o jogador ativa a conta ele “acorda” essa representação para controlá-la. (Figura 21)

Figura 21: Visão inicial dos jogadores em Rust



Os menus ficam dispostos ao redor da tela. Os indicadores com nível de alimentação, sede, hidratação, radiação, por exemplo ficam à direita da tela. Ao lado esquerdo fica a aba de chat que precisa ser acionada com teclado ou não é possível vê-la. Na parte inferior ficam os recursos que ficarão nas mãos do avatar. Há cinco possibilidades de itens para deixar em

mãos e os dois primeiros, que seriam os mais primitivos são pedra e uma tocha de fogo. Para aciona-las temos o scroll do mouse e é possível trocar esses itens com outros que forem construídos no inventário. (Figura 22)

Figura 22: : Inventário para construção de objetos em Rust



A exploração do ambiente em si não era difícil, pois bastava caminhar e tentar se aproximar de alguns objetos daquele universo, por exemplo as árvores. Antes dessa experiência preferi não acessar nenhum tutorial sobre o jogo ou assistir pessoas jogando porque queria ter uma experiência similar à dos participantes da pesquisa, que não saberiam com qual jogo iriam interagir. Não saber certos detalhes sobre o jogo, que poderiam vir da leitura de um tutorial teve poucas implicações nessa experiência, ou seja, nada que realmente não pudesse ser apreendido com horas de jogo. Como eu mesma não tinha experiência com esse tipo de jogo, considerei a curva de aprendizagem bem simples para diferentes tipos de habilidades de jogadores. Não havia como delimitar um conjunto de ações pré-determinadas para os participantes, como se fossem objetivos, porque cada servidor poderia ter suas particularidades e a proposta do jogo, que é apenas sobreviver, dá margem a experiências mais emergentes, onde os jogadores criam mais livremente suas aventuras. Contudo, essa liberdade poderia ser compreendida com falta de direcionamento, objetividade e afetar o engajamento e o interesse dos participantes no jogo durante os minutos mínimos de jogo.

Por ser um jogo em primeira pessoa, só é possível aos jogadores verem seus avatares quando acessam o inventário. Outros jogadores-avatares poderiam ver o corpo do meu avatar e isso criava um estado de tensão em não saber como aquele corpo seria interpretado por outra pessoa. Tinha expectativas de saber o gênero atribuído pelo sistema de jogo ao avatar que estava controlando e demorou um tempo para que notasse que só teria acesso a essa informação acessando o inventário. Até aí tentava construir o gênero do meu avatar a partir do pedaço de corpo que podia ver, no caso, as mãos. Eu atribuí aquelas mãos que via, indício do gênero masculino, por serem grandes e largas. (Figura 23) Comentei com a colega que me observava que “Parece que eu sou homem, não é?” Entretanto, para minha surpresa, o avatar atribuído era feminino. (Figura 24) Não sabia que era algo positivo ou não, porque o sistema de gênero daquele jogo não me fez ser um homem e essa era a minha expectativa, de que minha identificação de gênero fosse oposta à do avatar que controlava. Porém, não podia negar que ter uma avatar mulher naquele contexto era curioso, ainda mais que, àquela altura, eu sabia que a avatar estava nua.

Figura 23: Imagem das mãos do avatar



Figura 24: Avatar de Rust controlado na auto-observação



Essa primeira observação foi realizada no período de Natal e Ano Novo e os servidores de Rust incorporaram as festividades ao contexto de sobrevivência ao deixar caixas de presente pelo ambiente. Não é possível dizer se haviam mais itens disponíveis como presentes para os jogadores, apenas que esses estavam embalados por papéis de presente e fitas que remetiam ao contexto extrajogo. Nessa conjuntura “ganhei” um gorro natalino, fragmentos metálicos, uma seringa com medicamento, uma arma e doces, como barras de chocolate. (Figura 25) Essa relação entre o ambiente ficcional do jogo e o contexto sociocultural externo aponta como esses dois mundos estão interconectados e devem ser analisados em conjunto.

Durante essa sessão a morte do avatar foi causada por um ataque de urso, e houve uma situação de confronto com outro avatar online naquele ambiente. A morte foi sentida com grande susto, porque não sabia que haviam animais no ambiente e a ação foi muito rápida, não tinha como me defender. Essa sensação de ser surpreendida e ter medo foi recorrente mesmo nos experimentos com participantes, tendo gritado junto com alguns participantes quando os ursos surgiam e matavam os avatares. Ao pesquisar sobre os animais que habitam o jogo descobri que esse é um dos animais mais agressivos de Rust e que dificilmente os jogadores conseguem reagir ao ataque ou matar os ursos. Sendo possível então, supor que esses são a inteligência artificial mais forte em NPCs do ambiente.

Figura 25: Avatar com gorro de Natal



O confronto ocorreu enquanto caminhava em um trecho de floresta fechada. Um outro jogador-avatar estava no mesmo local e ele tinha sob a cabeça o nome “sua mãe”, que seria a identificação, ou o nome, daquele avatar em Rust. Esse avatar do gênero feminino usava uma calça jeans e o tronco (parte superior do corpo) estava desnuda, além de uma pedra em punho para sua defesa/ataque. Esse jogador-avatar estava com problemas na rede, então a dinâmica de confronto teve muitos delays, que são atrasos no sistema de ação e reação para os jogadores. Tentei me defender atacando com pedradas o jogador (ou jogadora) “sua mãe”, que depois de me ferir começou a correr de mim. Essa situação foi contraditória, porque ambos tínhamos o mesmo objeto de defesa e o confronto não foi iniciado por mim. A observadora dessa sessão sugeriu que aquele avatar queria tentar contato comigo, mas como eu estava com uma pedra em mãos, preferiu atacar para se defender, uma vez que o jogo opera em uma alternância de player versus environment (PvE) e player versus player (PvP).

A conexão com o Largados e Pelados foi encerrada com esse contato e após algumas modificações na qualidade gráfica do jogo, que demandariam menos da qualidade de conexão com a internet e processamento de dados pelo computador entrei no Intoxicated Brazil Battle. Esse ambiente é diferente do anterior, pois cada jogador tem 11 minutos para matar outro avatar-jogador ou morrer. Com essa circunstância, os avatares possuíam roupas logo que entravam no ambiente e algumas ferramentas para aumentar as chances de sobreviver nesse intervalo de tempo. (Figura 26)

Figura 26: Avatar em Intoxicated Brazil Battle



A primeira sessão de auto-observação terminou logo após ficar alguns minutos nesse último ambiente. A experiência foi interessante, mas insuficiente para poder ter alguma familiaridade com o jogo em si. Algumas características do jogo deveriam ser levadas em conta para a delimitação do tempo de gameplay no experimento, assim como a adequação das questões da entrevista, uma vez que os jogadores não podem ver o corpo de seu avatar. Com essas questões em mente fiz mais algumas buscas sobre o jogo e já tinha agendado mais uma auto-observação, no começo de janeiro, quando o laboratório da Universidade estaria acessível.

A segunda auto-observação foi realizada no laboratório onde aconteceriam os experimentos da pesquisa, portanto, nesse momento, pude testar os equipamentos e resolver qualquer questão pendente a tempo dos experimentos. Utilizei os mesmos dispositivos para gravação de áudio, da sessão anterior, e busquei softwares que fizessem o registro da tela de jogo daquele computador. A duração dessa auto-observação foi de uma hora.

Ao entrar em Rust escolhi o mesmo ambiente da primeira auto-observação, o Largados e Pelados. Apesar de haver um registro de servidores acessados na interface inicial, os ambientes visitados na primeira auto-observação, não apareceram ali listados. O progresso do avatar não é registrado para sessões seguintes, apenas são oferecidos recursos primários como a pedra e a tocha. Essa particularidade não afeta os experimentos, ou até é favorável a eles, porque ela oferece a todos os participantes as mesmas condições de jogo.



Nessa segunda observação a primeira tela indicava que meu avatar havia morrido com ataque de um urso, enquanto estive fora do jogo. Essa possibilidade de “não acordar” e estar morta me causou estranhamento e indignação. Ela reforça a informação que tinha de que outros jogadores podem matar avatares que estiverem deslogados do sistema e realizar o *loot* dos recursos que aquele avatar carrega consigo. E enquanto observava essa tela informativa ironicamente disse: “É você viveu 12 segundos e foi assassinada por um urso! Que legal, só que não”.

Nessa auto-observação estava sozinha e demorei um pouco para me ambientar com os comandos do jogo, como empunhar a pedra e utilizar a tocha. Não conseguia retirar os objetos das mãos, logo pressupus que era obrigatório ficar com alguma coisa nas mãos para se defender, como se fosse um estágio constante de alerta. Entretanto, em um dos experimentos, um participante conseguiu acionar um comando para retirar esses objetos do campo de visibilidade dos avatares-jogadores.

O ambiente ficcional de Rust não é síncrono com externo, ou seja, o tempo de jogo real não é necessariamente indicado pelo jogo. Os 12 segundos do jogo que duraram a minha primeira vida nessa segunda observação, não equivaliam a 12 segundos contados por um relógio, por exemplo. Não foi possível observar um padrão para duração dos períodos de um dia, portanto, a alternância dos períodos de claridade e escuridão mudam em questão de minutos. Nos experimentos, os participantes perceberam que o dia em Rust operava de modo distinto, e aqueles que tiveram mais tempo de claridade no período de 30-45 minutos, sentiram se privilegiados, porque era mais fácil explorar o ambiente e não esgotar o recurso da tocha, por exemplo.

Caminhei pelo ambiente sem nenhum direcionamento ou propósito, coletando os recursos que via e vendo o que poderia construir com o que acumulava. Essa ausência de objetivos gerou momentos de tédio, porque para construir casas demorava um bom tempo na coleta de recursos específicos, por exemplo. Então quando avistei animais e um jogador tentou contato através do sistema de chat, o jogo tornou se mais interessante.

Ao avistar um frango no ambiente tentei caça-lo correndo e com a pedra para poder atingi-lo, mas o animal foi mais rápido e fugiu do campo de visão. Um urso surgiu e tentei me esconder e caminhar em direção contrária, porque não queria ser atacada novamente pelo animal. A caça de animais ou a defesa para jogadores iniciantes é difícil, mas ao mesmo tempo gera os momentos de maior movimentação nos experimentos.

Em um momento dessa observação, um jogador mandou uma mensagem em espanhol pelo sistema de chat do jogo dizendo que já tinha me visto antes. Eu não respondi porque só

tinha avistado uma pessoa na primeira observação e achei que havia uma confusão ou blefe daquele jogador. Haviam ao menos 9 pessoas online no mesmo período que entrei, mas não vi ninguém enquanto caminhava, e os jogadores não possuem um mapa indicando onde estão outros jogadores pelo ambiente. Portanto, não houve nenhuma interação com outros avatares-jogadores nessa observação.

A circunstância de morte do avatar nessa segunda observação está relacionada a radiação. Ao explorar o ambiente de noite encontrei um local com postes de eletricidade, trilhos de carrinhos de carga e umas pequenas construções com ductos e latões. Um indicador de radiação apareceu no momento que me aproximei desse espaço e tentei me afastar para diminuir o índice de contaminação, mas não foi o suficiente para manter a vida do avatar. Locais de radioatividade estão espalhados pelo ambiente e um participante associou a sua configuração a sinais de civilização, provavelmente pelos postes de eletricidade. Não é sempre que a radiação está ativada no ambiente e há períodos de aviso, mas todos os participantes que se aproximaram desses espaços morreram.

As duas sessões de auto-observação contribuíram para criação das questões relacionadas à experiência de jogo em Rust, apresentadas no capítulo seis dessa dissertação. Algumas questões desse roteiro, que se encontra integralmente no Apêndice C, não foram apresentadas nesse trabalho, porque elas fogem do escopo dessa pesquisa, mas serão analisados e divulgados em artigos posteriormente.

### APÊNDICE E - DURAÇÃO DOS EXPERIMENTOS POR PARTICIPANTE

Na tabela abaixo estão as informações sobre as contas utilizadas por cada participante, se eles estavam em grupo de gênero correspondente ou não, quais os servidores que foram utilizados por cada um nos experimentos e o tempo de duração do experimento para cada um.

Participante	Conta/Gênero de Avatar	Grupo de Experimento	Servidor	Sessão de Gameplay	Dinâmica de Imagem com Entrevista
HM0	Conta 1 – Feminino	Não correspondente	Não anotado	1h30min	44min 09s
HM1	Conta 1 – Feminino	Não correspondente	Arranca Toco	46min45s	1h45min50s
MM1	Conta 1 – Feminino	Correspondente	Arranca Toco	45m34s	1h12m05s
HM2	Conta 1 – Feminino	Não correspondente	Arranca Toco	55min17s	1h08m27s
MH1	Conta 2 – Masculino	Não correspondente	Arranca Toco	36min35s	1h27m39s
MM2	Conta 1 – Feminino	Correspondente	BR sendo BR	33min19s	1h26min04s
MH2	Conta 2 – Masculino	Não correspondente	Los Distintos <u>Vanilla</u>	34min15s	1h31min32s
HH1	Conta 2 – Masculino	Correspondente	BR sendo BR	33min37s	1h02min
HH2	Conta 2 – Masculino	Correspondente	Porto Alegre <u>Wipe</u> Ilha da Caverna Escura	50min55s	1h03min43s

Tabela 2: Informação sobre as contas dos participantes