

**Universidade Federal da Paraíba
Centro de Informática
Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes**

LINDERSON CHRISTIAN SALES DE OLIVEIRA

UM ESTUDO SOBRE AS RELAÇÕES DE GÊNERO NO WORLD OF WARCRAFT

João Pessoa
AGOSTO / 2021

Linderson Christian Sales de Oliveira

UM ESTUDO SOBRE AS RELAÇÕES DE GÊNERO NO WORLD OF WARCRAFT

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes (PPGCCA) da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Computação, Comunicação e Artes, na Linha de Pesquisa Arte Computacional.

Orientador: Prof. Dr. José Amâncio Tonezzi Rodrigues Pereira

João Pessoa
AGOSTO / 2021

Catalogação na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

048e Oliveira, Linderson Christian Sales de.
Um estudo sobre as relações de gênero no World of Warcraft / Linderson Christian Sales de Oliveira. -
João Pessoa, 2021.
89 f. : il.

Orientação: José Amâncio Tonezzi Rodrigues Pereira.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CI.

1. Jogos digitais. 2. MMORPG. 3. Internet. 4.
Interação online. 5. Gênero. I. Pereira, José Amâncio
Tonezzi Rodrigues. II. Título.

UFPB/BC

CDU 79:004 (043)

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

ATA Nº 4/2021 - PPGCCA (11.00.64.17)

Nº do Protocolo: 23074.086906/2021-35

João Pessoa-PB, 26 de Agosto de 2021

Aos vinte e seis dias do mês de agosto do ano de dois mil e vinte e um, às quatorze horas e trinta minutos, por meio de videoconferência, instalou-se a banca examinadora de dissertação de Mestrado do aluno LINDERSON CHRISTIAN SALES DE OLIVEIRA. A banca examinadora foi composta pelos professores doutores JOSE AMANCIO TONEZZI RODRIGUES PEREIRA, UFPB, presidente; LILIANE DOS SANTOS MACHADO, UFPB, examinador interno; e DANIEL NEVES ABATH LUNA, UFPB, examinador externo. Deu-se início a abertura dos trabalhos por parte do professor CARLOS EDUARDO COELHO FREIRE BATISTA, coordenador do Programa, que, após apresentar os membros da banca examinadora e esclarecer a tramitação da defesa, passou a presidência dos trabalhos ao professor JOSE AMANCIO TONEZZI RODRIGUES PEREIRA, que de imediato solicitou ao candidato que iniciasse a apresentação da dissertação intitulada "*PRESENÇA E INTERAÇÃO: Um Estudo Sobre as Relações de Gênero no World of Warcraft*". Concluída a exposição, o presidente passou a palavra ao professor DANIEL NEVES ABATH LUNA, para arguir o candidato, e, em seguida, à professora LILIANE DOS SANTOS MACHADO, para que fizesse o mesmo; após o que fez suas considerações sobre o trabalho em julgamento. Conforme as normas vigentes na Universidade Federal da Paraíba, a banca examinadora considerou o candidato **APROVADO**, destacando a relevância do tema tratado em sua pesquisa. Além de ajustes na estrutura, com revisão ortográfica e gramatical do texto, recomenda-se alteração do título para "*Um Estudo Sobre as Relações de Gênero no World of Warcraft*".

(Assinado digitalmente em 31/08/2021 11:48)

CARLOS EDUARDO COELHO FREIRE BATISTA
COORDENADOR DE CURSO
Matrícula: 1545948

(Assinado digitalmente em 28/08/2021 10:45)

JOSE AMANCIO TONEZZI RODRIGUES PEREIRA
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
Matrícula: 1648124

(Assinado digitalmente em 30/08/2021 11:34)

LILIANE DOS SANTOS MACHADO
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
Matrícula: 2379027

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sipac.ufpb.br/documentos/> informando seu número: 4, ano: 2021, documento (espécie): ATA, data de emissão: 26/08/2021 e o código de verificação: 7a906f9e41

RESUMO

O aumento da popularidade de jogos online e da própria indústria de videogames tem possibilitado que cada vez mais novos usuários ou jogadores adentrem nesse mundo dos jogos digitais. Esses jogos, também compreendidos como uma forma de arte computacional, têm proporcionado a partir de elementos gráficos, sonoros, textuais e outros diversos elementos, uma nova possibilidade de inserção e interação do ser humano em mundos virtuais. Dentre os diversos tipos de jogos existentes, o MMORPG se destaca enquanto campo de possibilidades de comunicação, representação e interações de gênero na era tecnológica, principalmente por se utilizar da internet como ponto de apoio imprescindível. Compreender as dinâmicas de interação dentro dos jogos de MMORPG é buscar entender as novas formas de relações humanas, que estão sendo construídas nesses espaços virtuais. Diante do exposto, o presente estudo busca investigar as relações e interações entre jogadores de diferentes gêneros no jogo de interpretação de personagens online e em massa para multijogadores, World of Warcraft. Com o intuito de compreender os aspectos supracitados foi realizada uma pesquisa de campo de caráter exploratório, de natureza qualitativa, tendo como instrumento para coleta de dados um questionário online formulado pelo próprio pesquisador a partir dos objetivos do estudo, o qual foi aplicado a trinta e oito participantes. Os dados obtidos desse questionário foram analisados por meio do software de apoio a análise de dados qualitativos IRAMUTEQ. Os resultados demonstram que os jogos digitais possuem múltiplas potencialidades, as quais podem ter um caráter tanto positivo como negativo para os (as) jogadores (as) inseridos nesse espaço. Observamos que os jogos podem ser um lugar de interação social, lazer, entretenimento e aprendizagem, bem como também é possível encontrar condutas de violência associadas ao machismo e a misoginia. Diante disso, a pesquisa revelou que as dinâmicas sociais e de gêneros no ambiente dos jogos são complexas e ambivalentes. Por fim, espera-se que os resultados desse estudo possam contribuir com um maior entendimento sobre as interações entre os diferentes gêneros ocorridas no espaço dos jogos digitais online.

Palavras-chave: Jogos; MMORPG; Internet; Interação; Gênero.

ABSTRACT

The increasing popularity of online games and the video game industry has enabled more and more new users or players to enter this world of digital games. These games, also understood as a form of computational art, have provided, from graphic, sound, textual and other elements, a new possibility of insertion and interaction of human beings in virtual worlds. Among the various types of existing games, the MMORPG stands out as a field of possibilities for communication, representation and gender interactions in the technological era, mainly because it uses the internet as an essential support point. Understanding the interaction dynamics within MMORPG games is seeking to understand the new forms of human relationships that are being built in these virtual spaces. Given the above, this study seeks to investigate the relationships and interactions between players of different genders in the Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, World of Warcraft. In order to understand the aforementioned aspects, an exploratory field research of a qualitative nature was carried out, using an online questionnaire formulated by the researcher himself based on the study objectives as an instrument for data collection, which was applied to thirty eight participants. The data obtained from this questionnaire were analyzed using the IRAMUTEQ qualitative data analysis support software. The results demonstrate that digital games have multiple potentials, which can have a positive or negative character for the players inserted in this space. We observed that games can be a place for social interaction, leisure, entertainment and learning, as well as it is also possible to find behaviors of violence associated with machismo and misogyny. Therefore, the research revealed that the social and gender dynamics in the gaming environment are complex and ambivalent. Finally, it is expected that the results of this study can contribute to a greater understanding of the interactions between different genders that occur in the space of online digital games.

Keywords: GAMES; MMORPG; INTERNET; INTERACTION; GENDER.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Jogo Donkey King	31
Figura 2 – Logo Screen do jogo Ms. Pac-man	32
Figura 3 – Capa do jogo Custer's Revenge	33
Figura 4 – Tela Inicial de Criação de Personagens.	42
Figura 5 – Tela de criação e customização da raça Trolesa Zandalari.	43
Gráfico 1: Faixa Etária da Amostra.....	55
Gráfico 2: Perfil geográfico dos participantes.....	56
Gráfico 3: Percepção de jogadores sobre valores e formas de pensar.....	59
Gráfico 4: Percepção dos jogadores sobre suas atitudes	60

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Tipos de Assédio Sofrido (CHD)	62
Tabela 2. Tipos de Assédio Sofrido (Segmentos de Textos).....	63
Tabela 3. Relação entre a pandemia do covid e o ato de jogar (CHD)	65
Tabela 4. Relação entre a pandemia do covid e o ato de jogar (Segmentos de Textos).....	66
Tabela 5. Aspectos Relacionados à Criação de Personagens (CHD)	69
Tabela 6. Aspectos Relacionados à Criação de Personagens (Segmentos de Texto).....	69
Tabela 7. Aspectos relacionados a mudanças (CHD)	73
Tabela 8. Aspectos relacionados a mudanças (Segmentos de Classe)	73
Tabela 9. Discriminação em relação ao gênero ou sexualidade (CHD)	75
Tabela 10. Discriminação em relação ao gênero ou sexualidade (Segmentos de Textos)	76
Tabela 11. O gênero modifica as experiências nos jogos (CHD).....	77
Tabela 12. O gênero modifica as experiências nos jogos (Segmentos de texto).....	78

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

MMORPG	Massive Multiplayer Online Role Playing Game
RPG	Role Playing Game
WoW	World Of Warcraft
CAQDAS	Computer Assisted Qualitative Data Analysis Software
CHD	Classificação Hierárquica Descendente
LGBTQIA+	Sigla que agrupa a diversidade de orientações sexuais e de identidade/expressões de gênero.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	FUNDAMENTAÇÃO E METODOLOGIA	14
2.1	Gênero e suas influências nas relações humanas	14
2.2	A tecnologia, o jogo e o ser humano	18
2.3	O gênero e a sexualidade no mundo dos jogos eletrônicos/digitais	27
2.4	O MMORPG World of Warcraft: Um olhar sobre esse mundo digital	39
2.5	Metodologia	52
3.	RESULTADOS E DISCUSSÕES	55
3.1	Perfil dos participantes do estudo	55
3.2	Resultados e discussões das análises textuais a partir do Iramuteq	60
4.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	80
	REFERÊNCIAS	83
	APÊNDICE	90

1 INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da história da humanidade, observam-se nas mais diversas culturas tipos de desigualdades que afetam diretamente a vida e os relacionamentos entre os seres humanos. Apesar dos avanços históricos, políticos, sociais, culturais e tecnológicos que a sociedade vem passando, esses valores que mantém a desigualdade ainda se preservam e estão enraizados na cultura em diversas civilizações e sociedades, principalmente quando estas desigualdades se tratam de gênero e seus modos de vivencia e compreensão.

A tecnologia tem se tornado parte no cotidiano do ser humano, a expansão e a crescente globalização atrelada ao uso da internet trouxeram um aparato de possibilidades, facilidades e até novas problemáticas para as relações humanas. Com o passar dos anos vimos o surgimento de diversos dispositivos tecnológicos e do ciberespaço, marcando o surgimento também da internet com seus sites, aplicativos, redes sociais, serviços de streaming, jogos computacionais online, entre outros. Cada nova tecnologia trouxe novas formas de interação entre os seres humanos, sendo as próprias interações entre estes também afetadas pelas tecnologias utilizadas.

As primeiras revoluções industriais e as constantes transições dos processos de produção artesanais para os de produção por máquina iniciaram uma mudança no campo de possibilidades da organização em vida dos seres humanos. O surgimento a priori da máquina iniciou um processo de facilitação da vida humana, atrelado à modernização da vida cotidiana. Esse constante processo evolutivo das máquinas e de suas potencialidades ocasionou em diversas transformações e evoluções das tecnologias, que posteriormente possibilitaram o surgimento do que chamamos de Tecnologia Digital, dando início aos primórdios dos computadores digitais e sua consequente expansão, datado principalmente após a década de 1980 e marcando o início da Era da Informação (CASTELLS, 2013). Essas revoluções industriais e tecnológicas marcam um divisor de águas na vida humana, ocasionando em mudanças socioestruturais, econômicas, políticas e culturais na civilização dita moderna.

É indiscutível que as tecnologias digitais mudaram completamente a vida humana e seus processos de interação, tanto com essas tecnologias, como com outros seres humanos por meio delas. Essas tecnologias também ocasionaram a evolução do que compreendemos como jogos/games, mais precisamente o surgimento dos jogos eletrônicos/digitais expandiu o

significado do “jogo” e de suas implicações como algo muito além de uma simples atividade de entretenimento.

Atualmente mais do que um recurso lúdico e de lazer, o jogo eletrônico online é também um local de aprendizado, disputa, interação, de ganho financeiro, de prestígio e mais que tudo um lugar em que a presença humana se faz presente em toda sua complexidade, desde a produção do jogo, suas bases estruturais e tecnológicas, até o usufruto completo dele.

No mundo virtual do jogo online são perpassadas diversas questões próprias do ser humano, desde questões culturais, religiosas, sociais, de gênero, sexualidade, econômica, entre outras. É importante ressaltar que os jogos digitais online são criados por e para seres humanos. Nesse processo de criação e construção desse mundo é notável que as questões citadas estejam presentes inclusive nesse espaço, pois são aspectos que estruturam os criadores e jogadores que farão parte desse mundo gráfico virtual. Desse modo, o espaço dos jogos torna-se um novo mundo digital criado e habitado por seres humanos e seus avatares.

Diante do exposto acima, o estudo teve como objetivo principal: Investigar as relações entre jogadores de diferentes gêneros no jogo de interpretação de personagens¹ online e em massa para multijogadores World of Warcraft. E possuindo como objetivos específicos: Constatar os tipos de violência no ambiente virtual dos jogos de MMORPG; Identificar se o gênero dos jogadores influência em suas relações com outros jogadores e com o ambiente dos jogos de MMORPG; Verificar, por meio de questionário, se questões pessoais se vinculam ao jogo e interferem no ato de jogar dos indivíduos pesquisados.

Abordamos ao longo da fundamentação teórica as diversas temáticas que compõem esse trabalho, com destaque principalmente aos estudos sobre gênero, jogos, MMORPGs e a relação usuário-avatar. Discutimos também os impactos da pandemia no cotidiano do ser humano e o consequente aumento no consumo de jogos durante esse período. Ao fim da fundamentação realizamos um apanhado ilustrativo de estudos internacionais sobre o MMORPG World of Warcraft, com o intuito de demonstrar a diversidade de pesquisas envolvendo esse MMORPG.

Posteriormente apontamos a metodologia usada nesse trabalho, evidenciando o instrumento e as ferramentas de análise utilizadas. Logo após expomos os resultados obtidos por nossa pesquisa, demonstrando que os jogos são artefatos que possibilitam inúmeras experiências, tanto positivas como negativas. Refletimos sobre a importância dos jogos enquanto ambientes de

¹ Refere-se a tradução livre em português do termo “role-playing game” (RPG).

aprendizagem e paralelamente expomos a importância de combater comportamentos tóxicos e violentos nesse ambiente, principalmente os relacionados à violência de gênero.

Nas considerações finais refletimos sobre as relações de gênero nos espaços dos jogos digitais. Partindo do entendimento que os jogos online podem ser locais de construção, de influência e interações que transbordam esse local, influenciando a si próprio e a vida real dos indivíduos. Desse modo, compreendemos que os MMORPGs são um espaço complexo de presença e interação dos seres humanos, tanto consigo mesmo e com as tecnológicas disponíveis. Por fim, trazemos considerações sobre as implicações de nosso estudo, o qual trás contribuições para entender sobre as relações de gênero nos jogos digitais de MMORPGs.

2 FUNDAMENTAÇÃO E METODOLOGIA

2.1 Gênero e suas influências nas relações humanas

Em nossa sociedade questões como gênero, orientação sexual e diversidade são temas historicamente pouco discutidos, a atual cultura vigente ainda conservadora dificulta sua discussão. Sob justificativa de discursos envoltos em preconceito e estereótipos, muitos desconhecem a importância de tais temáticas e como tais questões são presentes no nosso cotidiano, influenciando constantemente nas nossas dinâmicas de interação humana.

Partindo dessa compreensão, Louro (2018) relata como gênero, raça, nacionalidade, religião, classe, são algumas marcas que auxiliam no entendimento da diversidade e complexidade humana. Para a autora, nas últimas décadas profundas transformações têm afetado a vida do ser humano, alterando múltiplas dimensões de concepções, práticas e identidades sexuais que precisam ser levadas em consideração. Essas mudanças afetam as formas de se viver e de se construir identidades de gênero e sexuais, possibilitando paralelamente que novas identidades sociais se tornem visíveis em nossa sociedade (LOURO, 2018).

Gênero tem sido um conceito trabalhado por diversas áreas do conhecimento científico, as quais trazem perspectivas e um modo próprio de compreendê-lo, tornando-o assim um conceito complexo (TILIO, 2014). Partimos da concepção de gênero como algo não uniforme, cada perspectiva teórica formulada em campos específicos do saber, geralmente atrelados às ciências humanas e sociais, não trazem necessariamente um aprimoramento de seu conceito, entretanto possibilitam uma compreensão sobre as complexas relações sociais e de poder vigentes em nossa sociedade (TILIO, 2014). Enfatizamos que tal entendimento sobre gênero está atrelado com as práticas vigentes em nossas sociedades, as quais consequentemente orientam formas de ser e as relações entre as diversas possibilidades de gênero.

Diante disso, é importante compreendermos a priori o que é gênero ou quais são as postulações/conceituações existentes sobre o termo. Diversas perspectivas e áreas do conhecimento científico buscam se debruçar sobre essa temática, cada qual a compreendendo de modo particular. Campos como a biologia, filosofia, psicologia, antropologia, psicanálise e sociologia são algumas das áreas da ciência que se debruçam sobre gênero, todavia não esgotam as possibilidades de estudos e discussões, mas as ampliam.

Tomemos como conceito principal para esse estudo, porém não nos limitaremos a tal, o conceito e entendimento de Gênero postulado por Butler (2003), que o defini como uma identidade construída, por meio de uma realização performativa de atos, gestos, movimentos e estilos corporais de diversos tipos que produzem uma ilusão de um eu marcado pelo gênero. Em sua obra Butler (2003) tece diversas reflexões sobre tal conceito, tendo como base a ideia de performatividade, relatando que essa identidade construída seria uma espécie de crença, na qual tanto a plateia social, quantos os próprios atores passam a acreditar o gênero como algo verdadeiramente estabelecido socialmente, todavia se trata de uma norma que nunca poderá ser completamente internalizada, pois tais normas são fantásticas.

Tais compreensões de Butler (2003) estão atreladas com suas reflexões acerca das inscrições corporais, bem como os processos de disciplinarização e a política que atravessam esse corpo (as quais são discutidas por Foucault também). Porém, tomemos como destaque as reflexões de Butler (2003) de como a existência de distintos gêneros são parte do que humaniza os indivíduos na sociedade contemporânea, em contrapartida aqueles e aquelas que não desempenhariam corretamente o seu gênero seriam punidos. Tal argumento possibilita entender porque novas possibilidades ou determinadas performances de gênero tendem a ser relegadas.

Butler (2003, p. 199) relata assim que: “Os vários atos de gênero criam a ideia de gênero, e sem esses atos, não haveria gênero algum, pois não há nenhuma ‘essência’ que o gênero expresse ou exteriorize, nem tampouco um ideal objetivo ao qual aspire e porque o gênero não é um dado de realidade”. Nessa premissa Louro (2018) relata que muitos consideram a sexualidade humana como “natural” ou inerente ao ser humano, essa concepção parte da suposição de que todos vivemos nossos corpos de modo universal. Todavia, a autora defende a compreensão da sexualidade levando em consideração seus rituais, linguagens, fantasias, representações, símbolos, convenções, entre outros processos culturais e plurais. Desse modo, a sexualidade não seria algo natural, mas um processo cultural e social que dá sentido aos corpos humanos, por meio de uma inscrição dos gêneros (femininos, masculinos, entre outros). As possibilidades de sexualidades e de identidades de gênero são assim compostas e definidas por relações sociais, sendo moldadas pelas redes de poder de uma sociedade.

Outro conceito importante de ser formulado aqui e inerente a esse trabalho, é o de identidade de gênero, o qual Butler (2003, p. 197) defini como:

A identidade de gênero pode ser reconcebida como uma história pessoal/cultural de significados recebidos, sujeitos a um conjunto de práticas imitativas que se referem lateralmente a outras imitações e que, em conjunto, constroem a ilusão de um eu de gênero primário e interno marcado pelo gênero, ou parodiam o mecanismo dessa construção.

Não apenas as identidades de gênero e sexuais, mas também as identidades sociais como um todo (de raça, de nacionalidade, de classe e etc) constituem os sujeitos, os quais possuem múltiplas e distintas identidades, que são interpelados a partir de diferentes situações, instituições ou agrupamentos sociais (LOURO, 2018). O ser humano ao se reconhecer numa identidade, paralelamente adquire um sentido de pertencimento a um grupo social específico. Desse modo, tais identidades sociais, de gênero e de sexo, não só servem de rótulos, mas também possibilitam a esse indivíduo se situar, se reconhecer e se distinguir de outros e outras.

Louro (2018) relata que o ser humano frequentemente tende a se apresentar a partir de sua identidade de gênero e identidade sexual, como se esta fosse sua referência mais “segura”. A autora ainda descreve como os indivíduos se ancoram no corpo como motor constituinte de sua identidade, fazendo com que ocorra inclusive deduções a partir de “marcas” biológicas, entretanto, a identidade é um processo complexo e não é uma decorrência direta das “evidências” dos corpos.

É importante ressaltar que investimos muito em nossos corpos, a depender de nossa cultura receberemos as mais diversas imposições e tais imposições são atribuídas de modo distinto conforme o gênero. Segundo Louro (2018), a partir de diversos processos de cuidados físicos, exercícios, roupas, adornos, inscrevemos assim marcas de nossas identidades. Somos treinados a perceber e decodificar tais marcas, geralmente tentando deduzir a identidade a partir do corpo, o qual assume um lugar de referência. E, por este motivo esperamos que o corpo dite uma identidade, sem ambiguidades ou inconstâncias. Todavia Louro (2018, p. 8) relata que: “Os corpos não são, pois, tão evidentes como usualmente pensamos. Nem as identidades são uma decorrência direta das “evidências” dos corpos.”.

Assim, Louro irá descrever que o processo de reconhecimento de identidade, está intimamente relacionado com a atribuição de diferenças. De acordo com a autora, tais processos implicam numa instituição de desigualdades, de hierarquias e numa rede de poder que circulam nossa sociedade. A nossa sociedade assim estabelece uma norma, um modo de ser, utilizando

para isso divisões e atribuição de rótulos que buscam também tornar fixas tais identidades, definindo, separando e até discriminando os que fogem dessa norma (LOURO, 2018).

Tais considerações expostas aqui buscam evidenciar que a sociedade se estrutura constantemente a partir de rótulos e numa relação de poder, gerando desigualdades, pautada principalmente em marcadores sociais, tal como o gênero. Entretanto, gênero vai além da norma binária cisgênero perpetuada e defendida por nossa sociedade, existindo outras possibilidades de identidades de gênero com performances diversas. Ao nos debruçarmos sobre essa temática, partimos também da compreensão de que as diversas identidades de gênero também precisam ser levadas em consideração, buscando visibilizá-las.

Dentre as possibilidades de identidade de gênero, podemos falar a priori em identidades cisgêneras, transgêneras, binárias e não-binárias. Utilizaremos as conceituações de Jaqueline Gomes de Jesus (2012) especificamente sobre esses termos. Segue a definição de alguns termos que são utilizados ao longo do trabalho e suas respectivas conceituações: Cisgênero como conceito que abrange todas as pessoas que se identificam com o gênero que lhe foi atribuído no seu nascimento; Transgênero abrange o grupo diversificado de pessoas que não se identificam, em graus diferentes, com comportamento e/ou papéis esperados do gênero que lhes foi determinado quando de seu nascimento; Binária/binarismo diz respeito a uma crença construída ao longo da história em uma dualidade simples e fixa da existência de indivíduos dos sexos masculinos e femininos; Não-binário se refere a identidades de gênero que fogem a lógica binária, identidades que não são nem masculinos ou femininas.

Tanto o gênero, como o corpo tornam-se assim objetos de diferenciação e reconhecimento dos seres humanos, trazendo implicações complexas e multifacetadas para as relações humanas, tais como as desigualdades de gênero. Tal compreensão sobre a sexualidade, se baseia também nas concepções de Foucault principalmente acerca do seu conceito de relações de poder, ao qual em sua obra discorre sobre as estruturas de poder que geram desigualdades, principalmente entre indivíduos de diferentes gêneros, classes sociais, raça, entre outros marcadores (SANTOS, 2016).

Apesar da luta em busca de respeito, direitos iguais e mais dignidade de mulheres, afrodescendentes, índios e LGBTQIA+ ser antiga em nossa sociedade, apenas a partir da década de 1970 houve uma grande intensificação de movimentos sociais e políticos em defesa dos direitos desses indivíduos. Esses movimentos têm tido relevância e grande importância na luta

por visibilidade desse público, buscando constante aceitação e respeito em nossa sociedade, lutando também por políticas públicas de defesa e preservação da vida desses indivíduos.

Compreender como o gênero influencia nas relações humanas nos diversos âmbitos existentes, é um buscar entender também como ele afeta nas dinâmicas, formas de se comunicar e nas relações entre os diversos gêneros existentes. Consideramos a sociedade aqui levando em consideração suas estruturas de relações de poder, as quais geram desigualdades e diferentes formas de vivenciar e perceber os espaços reais e virtuais. Enfatizando que tais estruturas e desigualdades ocasionam também em preconceitos e estereótipos.

Os espaços sociais, sejam na realidade concreta ou virtual, parecem hoje universais. Reconhecer a diversidade e pluralidade de indivíduos, bem como pensar sobre sua forma de agir e transitar no mundo virtual pode auxiliar na compreensão de transformações ocorridas nos costumes e no comportamento de nossa sociedade, principalmente no uso de dispositivos tecnológicos. Isto leva a um questionamento: qual a repercussão disto nas dinâmicas sociais, culturais e históricas da vida do ser humano?

2.2 A tecnologia, o jogo e o ser humano

Ao se falar sobre tecnologias e o ciberespaço, é importante compreender o processo de evolução e de como essas tecnologias chegaram ao atual ponto vislumbrado em nossa sociedade. É a partir da compreensão histórica desse processo evolutivo das tecnologias, principalmente as computacionais, que será possível começar a compreender como esta se tornou tão necessária e cada vez mais fundida a vida humana.

Castells (2013) faz um apanhado histórico das revoluções industriais ocorridas na nossa sociedade, sendo a primeira revolução caracterizada pela transição dos processos de produção artesanais para a utilização de máquinas-ferramentas nessa produção; a segunda caracterizada por avanços na indústria química, elétrica, de petróleo e aço; e por fim as últimas duas revoluções que correspondem à revolução digital, denominada também de a Era da Informação, e, posteriormente a denominada de Indústria 4.0.

Essas últimas duas revoluções correspondem ao atual contexto que estamos vivendo. A Revolução Digital possibilitou mudanças radicais nos modos de interação dos seres humanos com as tecnologias e com outros seres humanos. É a partir dessa revolução que ocorre a expansão do uso de equipamentos digitais, principalmente graças ao surgimento do telefone/celular digital

e da internet. Desse modo, a Indústria 4.0 se destaca por uma maior evolução dessas tecnologias advindas da revolução digital, trazendo novidades como sistemas ciber-físicos, sistemas como a Nuvem, Internet das coisas e uma maior informatização das máquinas utilizadas, afetando consideravelmente a interação do ser humano e os computadores. (CASTELLS, 2013)

Toda essa evolução das tecnologias e a sua inter-relação com os seres humanos chamaram a atenção de diversos estudiosos, os quais buscavam compreender as dinâmicas da relação humano e tecnologia. Esses estudos geraram diversas teorias as quais são denominadas como Teorias da Cibercultura, sendo diversos os percussores desse campo teórico. Autores como Pierre Lévy, Manuel Castells, Donna Haraway, entre outros autores, trouxeram contribuições pertinentes que auxiliam na compreensão dessa dinâmica “homem-máquina”. (RÜDIGER, 2013)

Pierre Lévy (1993) trás diversas considerações em seus escritos sobre como as tecnologias ocasionaram mudanças sócio-estruturais, econômicas e culturais em nossa sociedade. Principalmente as tecnologias digitais, as quais ele define como o conjunto de tecnologias que permite a transformação de qualquer linguagem ou dados em números, nesse caso o sistema binário (composto basicamente por 0 e 1).

Toda a imagem, som e texto vislumbrado por nós por meio das telas de nossos smartphones, computadores pessoais e outros dispositivos são basicamente uma estrutura de infinitos 0 e 1 resultados de uma programação que não vemos. Essas programações possibilitam que diversas pessoas no mundo inteiro tenham cada vez mais acesso a tecnologias de envio e troca de dados. É por meio de uma linguagem binária que temos acesso a esse mundo virtual, e, consequentemente as tecnologias que se tornam cada vez mais indispensáveis para a vida humana. (LÉVY, 1996)

É nessa perspectiva que Donna Haraway contribui com diversas reflexões pertinentes sobre o ciborgue, defendendo em seus trabalhos a ideia de que cada vez mais estamos nos convertendo de organismo biológicos em organismo cibernéticos, pois com as revoluções tecnológicas ocorridas, artefatos como próteses médicas, produtos químicos e dispositivos de comunicação fazem cada vez mais parte do nosso ser, se tornando indispensáveis, tal como uma espécie de prótese ou até mesmo órgão. (HARAWAY, 2009).

Rüdiger (2013) relata que tais considerações de Haraway trouxeram diversas implicações sobre o contato e a dependência do ser humano com as tecnologias. Todavia, Haraway também defende que essa relação pode nos ajudar a transformar em sentido libertário nossas experiências

em nossas culturas, nosso modo de vida, nossas relações sociais e nossas identidades individuais. De acordo com Rüdiger (2013), as concepções de Haraway denotam que o emprego das novas tecnologias pode fazer emergir novos prazeres, situações sociais e relações de poder.

A partir dos pressupostos dos autores supracitados percebe-se que a tecnologia tem assumido um lugar relevante na atualidade, sendo que a própria globalização e o uso da internet trouxeram diversas possibilidades, principalmente no que se refere a novas formas de comunicação. A internet tem se tornado o espaço onde ocorrem diversos tipos de interações humanas e com os mais diversos fins. O surgimento de aplicativos e das redes sociais trouxeram novas formas de interagir com outros seres humanos espalhados pelo ciberespaço, por meio de curtidas, comentários, mensagens de textos instantâneas, postagem de “stories”, fotos ou envio de áudios a comunicação é feita, novas relações são construídas instantaneamente e também desfeitas na mesma velocidade. Utilizando os termos de Castells (2013) estamos numa sociedade em rede, constantemente conectados por meio das tecnologias.

Diante disso Nunes (2016) relata que atualmente as tecnologias de informação e comunicação estão tão presentes em nosso cotidiano, que se torna difícil perceber o quanto essas tecnologias podem estar interferindo diretamente em nossas relações com outros seres humanos. Compreender as implicações desse uso constante da internet, principalmente no uso de processos de comunicação é extremamente importante, pois ainda de acordo esse autor, cada vez mais as pessoas tem optado por interações sociais se utilizando principalmente a internet.

Dentre os diversos espaços possíveis de comunicação e relações sociais disponíveis na internet, à parte as redes sociais e os aplicativos, tem-se notado um aumento exponencial do uso de jogos online para esses fins citados, entre outros. Para Suzuki et al. (2009) o crescimento da indústria de jogos eletrônicos, como vídeo games e jogos para computador e internet está relacionado principalmente com a possibilidade de acesso desses jogos utilizando a internet, por meio dessa os jogadores podem ao mesmo tempo realizar novos tipos de interações virtuais, enquanto estão realizando uma atividade associada a lazer.

Buscaremos ao longo desse trabalho demonstrar que os jogos são mais que um artefato que apenas possibilita lazer ou entretenimento. Como relatado anteriormente o jogo também pode ser um lugar de interações virtuais e até mesmo de aprendizagem. Historicamente e culturalmente o jogo não é considerado como um local legítimo para aprendizagem, de acordo com Bogost (2008) isso ocorre principalmente porque os jogos são associados com o brincar e o lúdico. O

autor citado expõe que o brincar é costumeiramente considerado uma atividade infantil, ocupando um lugar de distração nas crianças e que eventualmente as tiram de atividades “mais sérias”. O brincar e aprender são desse modo, separados, tornando o brincar uma distração útil para crianças e adultos, para posteriormente voltar ao foco importante e sério que é o aprender ou trabalhar. Bogost (2008) relata que esse modelo de valor é atribuído aos videogames também, pois eles fazem parte do “entretenimento da indústria de software”, sendo considerado uma “perda de tempo”, por se tratar de uma prática de lazer pelos jogadores e pelo público em geral seria algo improdutivo, servindo apenas para preencher os intervalos entre o trabalho.

De acordo com Bogost (2008), essa associação do videogame como instrumento unicamente de lazer seria um subproduto de um mal entendido, não sendo uma condição necessária ou algo da “natureza” do jogo. Para o autor, o jogo é também uma mídia onde os próprios valores culturais podem ser representados, inclusive fazendo reivindicações sobre o mundo, podendo trazer a tona práticas culturais, sociais e até políticas, e, ao se entender o jogo dessa forma torna-se possível aprender a lê-los. Bogost (2008) ainda defende que os próprios jogadores podem entender, avaliar, deliberar e criticar os jogos e suas implicações.

O jogo pode ser diante disso um local de aprendizagem, podendo ser inclusive utilizado por professores para ajudar alunos a resolver problemas do mundo real, ao mesmo tempo jogando e interpretando de modo crítico os videogames. Bogost (2008) dá como exemplo a possibilidade de educadores ajudarem os alunos a imaginar e criar jogos baseados em suas próprias opiniões acerca do mundo, pois quando os jogos são também usados dessa forma, eles podem se tornar parte de toda uma gama de assuntos.

Como discutido, os videogames e os jogos digitais² podem ocupar e ter diversas potencialidades na vida do ser humano. Partindo além de uma lógica ou significado de puro entretenimento, os jogos podem ensinar, educar, construir relações e até auxiliar o ser humano a lidar com problemáticas novas, proporcionando inclusive que seres humanos interajam e socializem apesar de restrições advindas de uma pandemia. A reportagem de Ferreira (2020) no site e-commercebrasil destaca um pouco desse crescimento atual no mercado de games e streaming durante o período da pandemia. A pandemia e a necessidade do distanciamento social ocasionaram além de diversas crises econômicas, sociais e de saúde, um aumento exponencial no

² De acordo com Pivec e Kearney (2007) se refere a jogos eletrônicos criados para serem jogados num computador, console ou outro dispositivo tecnológico. Enquanto jogos não digitais seriam os jogos de tabuleiros, cartas, papel e lápis, entre outros.

consumo de games. A plataforma online de jogos eletrônicos Steam registrou recorde de acessos simultâneos durante a pandemia, chegando a ter 22 milhões de usuários; paralelo a isso a Twitch, uma plataforma de streaming ao vivo voltada para jogos, registrou um aumento de 20% em sua audiência, chegando a ter picos de 3 milhões de espectadores simultâneos e 120 mil canais de transmissão ao vivo (FERREIRA, 2020).

O artigo de Scafura (2020) constata também a intensificação de plataformas de live streaming como a Twitch, seus apanhados trazem dados que demonstram essa intensificação durante o período da pandemia e da restrição de circulação, principalmente na Europa e nos Estados Unidos. O autor cita a iniciativa #PlayApartTogether, promovida por indústrias de games que uniram-se criando eventos especiais e recompensas em suas plataformas, tais como jogos gratuitos, buscando disseminar as medidas aconselhadas pela OMS, ao mesmo tempo que estimulavam a prática do gaming como opção de entretenimento consciente na atual circunstância de restrição da pandemia.

O apanhado de Cardozo (2020) sobre os impactos da pandemia no consumo de games trazem dados que corroboram com o autor supracitado, sendo o mercado de games um dos que mais cresce em entretenimento on-line. De acordo com Cardozo (2020) o Brasil está atualmente no 13º lugar no ranking de países que mais geraram receita no setor de games em 2019, contando com 75,7 milhões de jogadores em 2018. Dados da Pesquisa Game Brasil 2020 (SIOUX; BLEND e ESPM, 2020) mostram que 73,4% dos Brasileiros jogam games digitais, sendo as mulheres sua maioria, dentre esses jogadores a maioria possuí idade entre 25 a 34 anos de idade (34,7%), seguido dos jovens de 16 a 24 anos (34,6%) e posteriormente o público na faixa etária de 35 a 54 anos (24,7%) (CARDOZO, 2020).

No contexto internacional também é relatado a mudança e aumento no consumo de vídeo games/jogos digitais durante o período de pandemia, o estudo de Ortiz et al. (2020) evidencia que o atual contexto tem motivado a indústria de games a promover principalmente os jogos online. Os autores relatam ainda que esses jogos oferecem uma fuga da realidade, ao mesmo tempo que permitem que jogadores se divirtam em segurança, se relacionem com outras pessoas e compartilhem experiências.

Para Ortiz et al. (2020) o cenário da quarentena marca um antes e depois na indústria de games, pois tal contexto incentivou que usuários do mundo todo aprendessem e desfrutassem dos games. A pandemia do COVID-19 produziu uma mudança total nos hábitos e no cotidiano das

pessoas, afetando também a forma como consomem seus produtos. Os dados de Ortiz et al. (2020) mostram que o uso de videogames tem assumido uma posição importante dentro das vinte atividades mais importantes que as pessoas preferem realizar durante a quarentena, estando na 6º colocação.

Esses dados mostram não só o aumento no consumo de games a nível mercadológico, mas também como o jogo pode ter uma função de proporcionar um entretenimento e formas de interações com um mundo virtual que proporcione um escape do atual contexto vivenciado pela pandemia. Os jogadores desse modo inseridos em um ambiente virtual online com diversos outros jogadores, podem interagir entre si ao mesmo tempo em que estão seguros e respeitando as medidas de segurança geradas por causa da pandemia.

O jogar online possibilita a oportunidade de interagir socialmente com outros indivíduos, mesmo que o façam de modo virtual e se utilizando de dispositivos computacionais para tal. Os jogadores socializam e interagem enquanto recebem uma grande carga de estímulos constantes, gerando diversas emoções ou estados emocionais e ao mesmo tempo demandando desses usuários uma constante capacidade estratégica de resposta a esses estímulos, podendo por vezes precisar da ajuda de outros usuários para concluir determinadas atividades. Este jogar pode evocar diversas interpretações e processos psíquicos, pois o jogar em si, com todas as suas regras correspondente e seus simbólicos de competitividades, trazem a possibilidade do indivíduo de viver novas emoções, conhecer um novo mundo (mesmo que virtual), formando assim uma nova relação frente aquele espaço virtual. De acordo com Nunes (2016) o jogo pode trazer mudanças qualitativas interessantes de serem investigadas na vida dos seus usuários, pois estas mudanças podem se estender em novas redes de comunicação na vida desses jogadores.

Utilizaremos o autor Huizinga como base de entendimento sobre a história do jogo na vida humana, buscando refletir sobre suas percepções e considerações sobre tal. Para Huizinga (2000) as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são inteiramente marcadas pelo jogo, o autor relata que a estreita ligação entre jogo e a cultura não era observada, mas defende que o puro e simples jogo constitui uma das principais bases da civilização.

Conforme Huizinga (2000), o jogo em suas formas mais complexas é impregnado de ritmo e harmonia, relacionando-se com a percepção estética que o ser humano dispõe. Existe assim um laço que une o jogo e a beleza, todavia a beleza não é inerente ao jogo, pois este é uma função da vida, não sendo passível de definição em termos lógicos, biológicos ou estéticos. Para

Huizinga (2000) o jogo é uma função voluntária, o qual se sujeito a ordens deixaria de ser jogo, sendo no máximo uma imitação forçada, ressaltando que a perspectiva do autor de liberdade é em seu sentido lato, sem referência a problemática filosófica do determinismo.

Huizinga (2000) relata que para o indivíduo adulto o jogo é uma função que poderia ser dispensada, algo supérfluo em suas palavras, todavia pode se tornar uma necessidade urgente se o prazer por ele provocado se transforma em necessidade. Aspectos como o fato de se ser livre e ser uma espécie de evasão da vida “real” dá a capacidade ao jogo de absorver inteiramente o jogador(a). Ao se situar fora da vida cotidiana e dita como comum, o jogo se situa fora dos mecanismos de satisfação imediata das necessidades e dos desejos, interrompendo esse mecanismo. O autor comprehende que o jogo seria uma atividade temporária, possuindo uma finalidade autônoma e que se realiza visando uma satisfação que consiste nessa própria realização, sendo em primeira instância um intervalo em nossa vida quotidiana, uma espécie de válvula de escape. Todavia, Huizinga (2000) reitera que o jogo pode tomar o lugar de um acompanhamento, um complemento e até em última análise uma parte integrada da vida tanto do indivíduo, quanto para a sociedade, ornamentando a vida e tomando um sentido de necessidade, como uma espécie de função vital, trazendo significações, valores expressivos, associações espirituais e sociais que adquirem também uma função cultural.

Para o autor supracitado o jogo distingue-se da vida “comum”, tanto pelo lugar, quanto pela duração que ocupa. De acordo com Huizinga (2000) uma das características principais do jogo é o isolamento e a limitação, sendo este “jogado até o fim”, dentro de certos limites de tempo e de espaço, possuindo um caminho e um sentido próprios. Em contrapartida, ao se pensar nos atuais moldes dos jogos, principalmente os digitais/eletrônicos existentes, percebe-se que esse jogar até o fim, necessita ser repensado em alguns aspectos, tendo em vista existir jogos, tais como o objeto de estudo desse trabalho o MMORPG, que o jogo não possui um fim de fato, mas é contínuo, perdurando por meio de novas narrativas e jogabilidade. Nas palavras de Huizinga (2000 p.13), enquanto o jogo “está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação”, tais adjetivos podem ser uma boa forma de compreender os atuais jogos eletrônicos/digitais existentes e sua relação com o ser humano, o jogo possui apenas um início, se este irá ter fim ou não, dependerá tanto do jogo, quanto dos jogadores, em decidir quando ou não finalizar o jogo.

Posteriormente Huizinga (2000 p.14) relata que: “Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória.”. Ao refletir sobre tal consideração do autor, questionamos se de fato existiria um fim para o jogo, qualquer que o seja, pois tal como Huizinga reitera ele persiste na memória, e, complementamos ao compreender que o jogo persiste também nos potenciais laços emocionais e dinâmicas que podem ter sido criados principalmente nos jogos multijogadores.

É importante ressaltar que para Huizinga (2000) o jogo apresenta como característica limitações que constituem e são interessantes para o próprio jogo, que é a limitação no tempo e no espaço. A limitação do tempo fixa o jogo a um determinado período histórico, o fixando também como um fenômeno cultural, enquanto a limitação espacial é mais flagrante, pois o jogo se processa em um determinado espaço ou no interior de um campo previamente delimitado, seja de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Huizinga (2000) inclusive faz um paralelo entre esse espaço do jogo e o “lugar sagrado” presente em cultos, pois esses lugares tendem a ser isolados, fechados, sagrados e em seu interior necessariamente existe o respeito por determinadas regras. O autor reitera ainda que todos esses espaços são mundos temporários dentro do mundo habitual, os quais ocorrem à prática de uma atividade especial, nesse caso o jogo.

Huizinga (2000) tece também considerações sobre a importância de regras, ou seja, uma ordem, a qual necessariamente precisa ser seguida para não estragar o jogo, relatando que tal aspecto está relacionado com a estética e que tal fator estético penetra o jogo em todos os seus aspectos. Huizinga (2000 p.15) relata que: “Por sua vez, estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito.”.

De acordo com o autor citado o jogo nos enfeitiça, fascina e cativa, pois possui como qualidade o ritmo e a harmonia. Outro elemento relatado é a tensão que o jogo causa nos jogadores, a tensão desempenha um papel crucial, gerando uma incerteza e um esforço para levar o jogo até seus desfechos. O jogo assim apresenta-se como um elemento de tensão e solução que domina grande parte dos jogos, principalmente os solitários, precisando que o próprio jogador se esforce, utilize sua destreza para resolver quebra-cabeças, charadas, testando sua paciência, competitividade e podendo conquistar jogadores (HUIZINGA, 2000).

Como percebido a história do jogo e sua relação com o ser humano é antiga, o trabalho de Huizinga (2000) destaca que o jogo sempre esteve presente em muitas culturas e civilizações. Atualmente o jogo evoluiu, tomando uma dimensão cada vez maior, a própria condição de virtualização dos jogos, dando como exemplo os jogos digitais, possibilitaram que estes se tornassem cada vez mais imersivos. Ao analisar esse processo evolutivo dos jogos, percebemos que algumas limitações que os jogos possuíam quando foram estudados por Huizinga, precisam ser repensadas, a própria limitação temporal e espacial observada por Huizinga é um exemplo claro disso.

Bogost (2008) é outro autor já citado que traz contribuições pertinentes para entender os jogos digitais. Para esse autor os videogames podem fazer reivindicações sobre o mundo, se utilizando para isso não apenas do discurso oral, escrito ou imagens, para o autor os jogos argumentam com processos. O videogame oferece assim ao jogador um espaço de possibilidades, com inúmeras configurações que o(a) jogador(a) poderá lidar e ver como tais processos inscritos no sistema funcionam. Quando jogamos, de fato exploramos tal espaço de possibilidade, com suas regras e os sistemas simbólicos que o jogo dispõe. Bogost dá um destaque especial para as regras do jogo, tal como Huizinga, relatando que as regras criam a experiência e constroem o significado do jogo.

Os gestos, experiências e as próprias interações que as regras de um jogo permitem e não permitem dão significado a esse jogo. Bogost (2008) também destaca que os jogos representam processos do mundo material, dando como exemplo a guerra, planejamento urbano, esportes, entre outros, ao mesmo tempo em que fornece a possibilidade de explorar esses tópicos. Essa forma de representação está relacionada com as próprias regras do jogo e ao explorar as possibilidades desses espaços nós podemos encontrar o significado do próprio jogo. Os jogos geralmente são criados tendo algum propósito em mente, representando modelos de sistemas ou espaços que os jogadores podem habitar (BOGOST, 2008).

A partir de tais concepções e compreensões sobre os jogos o autor fundamenta sua teoria da retórica procedural. Bogost (2008) concebe que os jogos tendem ressaltar a proceduralidade, ou seja, se baseiam como dito anteriormente em procedimentos, que são conjuntos de restrições que criam paralelamente um espaço de possibilidades, os quais podem ser explorados. Os videogames por meio de modelos procedimentais retratam sistemas reais e imaginários, impondo um conjunto de regras que criam espaços de possibilidades particulares para o jogo.

É a partir desses aspectos supracitados que os videogames podem representar qualquer coisa, fazendo isso por meio de procedimentos, construindo regras de modelos baseados em determinados tópicos. Essas representações procedimentais servem principalmente para criar uma experiência de entretenimento enquanto paralelamente transporta o(a) jogador(a) a uma situação fantástica em outro mundo. Tais procedimentos são utilizados também de modo persuasivo, vindo daí a “retórica”, por ser o campo que lida com o discurso persuasivo (BOGOST, 2008). A retórica procedural se refere assim à prática de utilizar processos de forma persuasiva, se utilizando para isso um sistema de regras de comportamento e a construção de modelos dinâmicos.

Bogost (2008) defende também que os jogos não são apenas meros artefatos de entretenimento, os jogos tem o poder de argumentar, persuadir e expressar ideias. E que ao evoluirmos nosso relacionamento com os videogames podemos aprender a interpretá-los de modo crítico, descobrindo o significado que estes carregam. De acordo com o autor, ao jogar videogame podemos entender os espaços de possibilidades que suas regras criam, e ao explorar tais espaços é possível aceitar, desafiar ou rejeitar eles em nossas vidas.

É interessante destacar que Huizinga e Bogost defendem a seu modo o quanto o jogo é muito mais que apenas um recurso lúdico ou de entretenimento. De certa maneira, poderíamos dizer com base no apanhado bibliográfico realizado até aqui que as potencialidades dos jogos são muitas e que este artefato pode ter potenciais ainda desconhecidos. Pensar os jogos além de um olhar estereotipado de “perda de tempo” ou apenas como “brincadeira de criança”, é perceber e compreender os jogos como um instrumento construtivo também de aspectos culturais, sociais e até de relações de poder. Esse artefato digital, com suas diversas interfaces, mundos, espaços e seres humanos, é um espaço no qual se inserem os mais diversos aspectos da realidade humana, incluindo-se até aspectos que ainda são tabus em nossa sociedade, trazer esta temática a tona se torna diante disso relevante, pois as discussões envolvendo gênero e sexualidade se fazem presente no mundo dos jogos digitais cada vez mais.

2.3 O gênero e a sexualidade no mundo dos jogos eletrônicos/digitais

Desde sua invenção os jogos eletrônicos passaram por diversas revoluções, inicialmente utilizando uma programação simples e com fins para pesquisas, testes envolvendo inteligência artificial ou para uso e treinamento militar. Atualmente os jogos eletrônicos evoluíram, possuem

gráficos em alta resolução, trilha sonora, cenários tridimensionais e se utilizam de diversos dispositivos tecnológicos que complementam e são necessários durante o jogar, tais como controles (joysticks), mouses, teclados, microfone, volantes específicos para jogos, headsets, sensor de movimentos, entre outros.

Podemos definir e compreender jogo eletrônico ou videojogo (em inglês também denominado simplesmente game) um artefato digital se utilizando de aparelhagens tecnológicas jogado por indivíduos que constroem as mais diversas relações com estes (MENDES, 2006). Mendes (2006) tomando como base Lévy relata que os jogos eletrônicos contêm uma virtualidade de mudanças, constituídas pelas mais diversas histórias, narrações, cenários e tendo múltiplas proposta de ações e situações que visam elaborações dos jogadores por meio de estratégias mais ou menos criativas.

O jogo eletrônico/digital também pode ser compreendido como uma forma ou até mesmo obra de arte, os autores Chaves e Vargas (2016) citam o conceito de Gamearte e relatam como o desenvolvimento das tecnologias computacionais auxilia na aproximação da arte e tecnologia, mencionando o jogo eletrônico e sua linguagem artística visual como um potencial exemplo dessa aproximação. Maciel e Venturelli (p. 51, 2004) corroboram com essa premissa, ao relatar que o “game eletrônico envolve a criatividade e a imaginação de designers, programadores, artistas, músicos e cineastas.”. Maciel e Venturelli (2004) ainda relatam que o Gamearte busca na linguagem dos jogos eletrônicos desenvolver uma poética artística interativa e defendem a importância de compreender melhor os “aspectos estéticos-éticos-políticos” presente no jogo eletrônico.

A partir desses autores supracitados, os jogos eletrônicos podem ser entendidos como uma forma de arte computacional, caracterizada por um espaço virtual gerado se utilizando de elementos gráficos, textuais, sonoros, entre outros, no qual se insere um ou mais jogadores que transitam e compõem esse espaço em constante movimento e os estimula a buscar soluções para diversas situações que lhe são apresentadas.

É importante ressaltar que partimos do entendimento do jogo eletrônico como um espaço virtual perpassado por diversas questões inerentes e constituintes do ser humano, tais como gênero, sexualidade, ideologias, religião, cultura, valores e etc. Compreendendo também que esse espaço provoca um impacto significativo na cultura contemporânea, à medida que reflete e pode moldar a nossa cultura, tal como reitera Maciel e Venturelli (2004). O jogo é além de tudo um

artefato criado por e para os seres humanos, podendo ser percebido inclusive alguns aspectos socioculturais e históricos no cerne de alguns títulos que serão abordados e analisados ao longo desse estudo.

Ao propormos a análise de alguns jogos eletrônicos tomamos como base principalmente os símbolos que surgem nessa forma de arte e suas potenciais relações com gênero e a sexualidade humana. Para tanto, a partir de Jung (2008), consideramos a humana propensão à criação de signos e consequente atribuição de sentidos que vão além da pura denominação de objetos e elementos visuais. Considerando que o conteúdo artístico tende a se relacionar com os valores de sua época, é possível dizer que as artes, em suas mais variadas formas, tendem a uma expressão simbólica. A constituição de uma obra – em nosso caso, a programação ou design de games – seria uma espécie de instrumento a interpretar o espírito dessa época.

Bogost (2008) é outro autor que nos baseamos para auxiliar na reflexão e análises dos jogos, por meio de sua teoria da Retórica Procedural. Bogost (2008) relata que a retórica procedural é uma nova maneira de fazer afirmações sobre como as coisas funcionam, pois a retórica procedural pode auxiliar a compreender a prática de persuasão e expressão usando processos, pois para ele os videogames argumentam com processos. Para o autor a retórica procedural pode apresentar argumentos sobre sistemas conceituais e, utilizando como exemplo o jogo Animal Crossing, o autor demonstra como o modelo de capitalismo de consumo pode ser percebido em tal jogo, se utilizando para isso argumentos sobre como os processos sociais, culturais e políticos funcionam.

Bogost (2008) parte de uma compreensão semelhante à defendida por nós sobre os jogos digitais: o jogo como todo artefato cultural não é produzido em um vácuo cultural. Todos os jogos carregam os preconceitos de seus criadores, às vezes, tais preconceitos estão ocultos, outras vezes, os próprios artefatos esperam expor os preconceitos de seus criadores como positivos, todavia podem ser interpretados de modo oposto ao pretendido. Tais análises e reflexões sobre esses simbólicos ocultos – e por vezes não tão ocultos assim – nos jogos digitais, permitem entendermos quais preconceitos ideológicos e processos constituem determinados jogos.

Os primeiros jogos eletrônicos datam da década de 1950, de acordo com Luna (2012), apesar de existir em 1952 uma versão computacional do “jogo da velha”, este não é considerado por historiadores como o primeiro, sendo o jogo Tennis for Two, criado em 1958 e podendo ser jogado em um computador analógico, o qual tinha como intuito entreter pessoas que

frequentavam o laboratório Brookhaven National Laboratories (situado em New York). Em contrapartida, Azevedo e Conci (2003) em seu livro consideram o jogo Spacewars, criado em 1961 para o computador DEC PDP-1 como o primeiro jogo eletrônico digital de computador. Como notado, existe um desacordo sobre qual seria de fato o primeiro jogo, informação que varia conforme o autor e referência consultada. É importante expor que Luna (2012) relata em seu trabalho que o jogo Tennis for Two não foi patenteado pelo criador na época, podendo ser esse um dos fatores que acarrete na não aceitação dele por parte de alguns autores como o primeiro jogo eletrônico.

Ambos os jogos citados anteriormente se resumiam em um cenário estático, com poucos objetos gráficos e comandos simples, se utilizando da capacidade dos primeiros computadores da época, os quais possuíam um sistema operacional bastante aquém se comparado com os da atualidade. Os avanços tecnológicos possibilitaram o surgimento dos primeiros consoles (videogames) com intuitos para fins de lazer, o primeiro foi o console Odyssey, criado em 1966 como protótipo, mas só comercializado 1971, no ano seguinte surge seu concorrente o console Atari. De acordo com Luz (2010), o jogo Pong lançado pela Atari, foi um sucesso, criado tendo como base o esporte squash (popular na época); para esse autor o que pode ter feito o Pong fazer sucesso foi principalmente seu fácil uso, consistindo em instruções simples como “Evite perder a bola para um placar mais alto” e tendo como controle um dial giratório que conduzia a raquete ou para baixo ou para cima.

Com a evolução e surgimento dos consoles, novos jogos eletrônicos são lançados, tendo melhores gráficos, personagens mais característicos e jogabilidades diferentes. Diante desse contexto de surgimento de novos jogos, buscou-se relatar alguns títulos nos quais podemos notar o aparecimento de questões atreladas ao gênero e a sexualidade, se atendo em como essas temáticas foram inseridas nesses jogos ao longo das décadas que se seguiram e diante disso ter um breve apanhado histórico e reflexivo sobre a inserção da questão de gênero e sexualidade nesse mundo dos jogos eletrônicos. Ressaltemos que utilizaremos os postulados de Butler (2003) sobre gênero e sexualidade, os considerando a partir de seu caráter performativo, ou seja, de como surgem por meio da repetição de falas, comunicações não verbais, identidades e outros rituais repetitivos transmitidos para nós pela sociedade.

Em 1981 é lançado Donkey Kong, um dos primeiros jogos contendo uma personagem feminina, caracterizada como uma princesa em apuros dizendo “Help”. O jogador controlava um

encanador, denominado como Jump Man (posteriormente Mario) e tinha como objetivo salvar a princesa. É interessante notar que nesse primeiro jogo do Donkey Kong, podemos averiguar estereótipos de gênero e socioculturais vigentes na época, colocando a mulher enquanto personagem indefesa que precisava ser salva por um personagem masculino. Goulart e Nardi (2017) corroboram com essa percepção, expondo o papel sexista das mulheres nos jogos digitais, sendo seu papel simplesmente ser resgatada como uma espécie de “prêmio sexual”.

Figura 1 – Jogo Donkey King



Fonte: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/donkey-kong.html>>, 2010.

Em contrapartida, em 1981 é lançado o jogo Ms. Pac-man, tendo a primeira personagem protagonista feminina, o jogo é baseado no clássico Pac-Man, tendo a mesma premissa (passar por labirintos comendo esferas e frutos, e evitando os fantasmas), o jogo todavia contava com um novo design e pequenas mudanças. Mesmo tendo esse protagonismo feminino, Bristot, Pozzebon e Frigo (2017) tece críticas sobre esse título, enfatizando que o romance com o personagem do Pac-man evidencia estereótipos sobre a preferência feminina por romances e que o próprio jogo do Pac-Man também teve como intuito inicial atrair o público feminino por se tratar de um jogo sobre comer.

Figura 2 – Logo Screen do jogo Ms. Pac-man



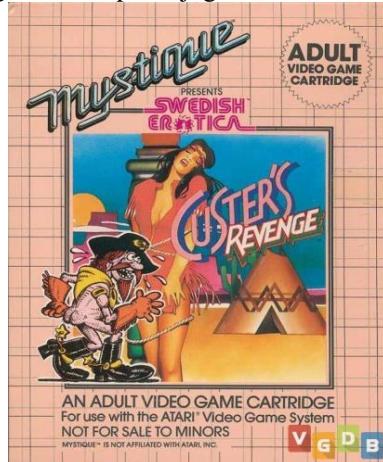
Fonte: <<https://canaltech.com.br/games/pac-man-35-anos-de-diversao-e-comilanca-41957/>>, 2015.

Em 1982 é lançado para Atari o jogo Custer's Revenge, da companhia Mystique, que de acordo com Abath (2015) foi o primeiro e único título da Atari a representar sexualidade. Tendo como cenário fixo um deserto, temos de um lado um personagem masculino exibindo o seu falo ereto e do outro uma personagem feminina, aparentemente uma índia, também despida e sendo observável o destaque de pixels em seus seios e suas nádegas. O objetivo do jogo consistia em controlar o personagem masculino e realizar o coito com a personagem feminina, marcando pontos ao conseguir tal feito.

Abath (2015) ainda tece algumas considerações sobre o jogo supracitado, pontuando a lógica binária presente e relatando que a índia não demonstra qualquer tipo de sentimento, sendo apenas inerte. Ademais, é possível destacarmos nesse jogo um cenário de coisificação e objetificação do corpo da mulher. As autoras Sousa e Sirelli (2018) relatam em seu estudo como a mídia e outros dispositivos podem ser um instrumento de perpetuação e naturalização desse lugar da mulher.

Como dito, a personagem no título Custer's Revenge, é, além de mulher, uma indígena. Smith (2014) reflete sobre a violência sexual como uma ferramenta do patriarcado, do colonialismo e do racismo, principalmente ao se observar a história do colonialismo e o estupro sofrido por indígenas nas Américas (incluindo aqui o Brasil). A autora também expõe a percepção colonial dos corpos dos índios como algo sujo e perverso, e, que esses corpos indígenas por serem considerados “sujos”, poderiam assim ser sexualmente violáveis e “estupráveis”. Ao se pensar sobre tais dados, é possível refletir as origens dos elementos enxergados no jogo em questão.

Figura 3 – Capa do jogo Custer's Revenge



Fonte: <<https://www.vgdb.com.br/atari-2600/jogos/custer-s-revenge/>>.

Ao analisar a fundo os processos simbólicos inseridos nas imagens gráficas dos títulos Donkey Kong e Custer's Revenge, começamos a perceber como estereótipos de gênero, machismo e misoginia perpassam também no mundo dos jogos eletrônicos. Abath (2015, pag. 5) reflete sobre a inserção de determinados simbolismos nos jogos: “Se os sistemas simbólicos são artifícies das ações humanas, os sistemas informacionais, longe de estarem dissociados das mediações simbólicas, põem em movimento processos nos games que exigem interpretação de processos do mundo da realidade objetiva.”. Pensar e analisar esses títulos se atendo aos lugares e circunstâncias nos quais foram colocados esses pixels que se configuram como seres humanos, é compreender as dinâmicas das relações de poder entre os gêneros e como essa é perpetuada inclusive no mundo virtual dos jogos eletrônicos.

Um ponto a se considerar também é que diversos títulos lançados na década de 1980 e posteriormente, foram criados visando principalmente o público masculino e potencialmente conseguir alguma simpatia do público feminino. Bristot, Pozzebon e Frigo (2017) relatam essa existência de segmentação do mercado que tende separar os interesses a partir de uma lógica sexista, notado não só em brinquedos, mas também em games, o que juntamente com a recessão após a década de 1980 fez com que esse mercado se direcionasse ao público masculino, construindo a ideia de videogame como “coisa de menino”.

A partir da década de 1980, os videogames e seus jogos tornam-se parte da cultura mundial, recorrente nas revistas, na TV e em filmes. Torquato (2020) tece algumas considerações

em sua dissertação sobre essa popularização ocorrida nos anos 80, principalmente graças ao aparecimento dos fliperamas e arcades, frequentados principalmente por crianças e adolescentes. Títulos como Donkey Kong, Pac-man e outros, começaram a ser jogados de modo competitivo, existindo disputas com direito a prêmios. O documentário *Os Reis do Kong: Uma Disputa Acirrada* (2007) narra como as competições nos arcades se tornaram uma espécie de estilo de vida. Nesse documentário é possível ver um pouco das relações de competitividade formados por esses jogadores, um dado interessante é que o perfil desses competidores era diversificado e não correspondia com o estereótipo de jovens/adolescentes, inclusive no jogo Q*BERT o recorde mundial é de Doris Self, uma mulher de 58 anos.

Em 1986 é lançado no Japão o jogo Metroid para Nintendo, um dos primeiros jogos no qual possui uma personagem feminina sem a priori ter um apelo sexual ou associações direta com estereótipos, a personagem Samus Aran durante todo o jogo veste uma armadura robótica. Roberts (2012) cita em seu artigo que muitos jogadores achavam que se tratava de um personagem masculino ou de um ciborgue, mas apenas ao finalizar o jogo é revelado que se tratava de uma personagem feminina. Em uma entrevista o idealizador da proposta de o ciborgue ser uma personagem feminina, relata que a ideia surgiu da necessidade de surpreender/chocar ao finalizar o jogo, uma espécie de surpresa e o fato do ciborgue ser uma mulher causaria essa reação. A depender do tempo de término do jogo Metroid, a Samus é revelada podendo aparecer apenas sem capacete, ou de maiô ou de biquíni.

Roberts (2012) reflete sobre como os jogos fazem um uso significativo da representação feminina, vinculada principalmente a um retrato estereotipado, podendo reforçar e perpetuar estereótipos por meio da relação dinâmica de interação entre o jogo e o próprio jogador. Analisando os simbólicos no prêmio/surpresa final do jogo Metroid, notamos nesse jogo uma ideia de conforme o esforço desse jogador, a personagem Samus se revelaria se utilizando diferentes vestimentas. Chamar a atenção para esse detalhe específico é estar atento para seus simbólicos, o prêmio final do jogo possui um caráter sexista e associa a capacidade/esforço do jogador a possibilidade de ver a Samus de armadura e sem capacete ou a Samus apenas de biquíni.

Ainda na década de 80 veremos alguns jogos que trazem personagens tendo outros gêneros ou orientações sexuais, tais como Moonmist e Caper in the Castro com personagens homossexuais. Em 1988 em Super Mario Bros. 2 da Nintendo surge a personagem Birdo, referida

no manual do jogo como “um garoto que acredita que é uma garota”. Sendo entendida como a primeira personagem transgênero ou androgína da Nintendo, a personagem inclusive sofre variações de gênero em determinados jogos da saga Mario, oscilando entre o masculino e o feminino (ADAMS, 2018); (HERINGER et al. 2019).

Posteriormente surge em 1989 o título Final Fight, estreando a personagem Poison, a qual a depender da região é uma mulher trans ou travesti. Heringer et al. (2019) relatam que a priori a personagem foi concebida para ser uma mulher cisgênero, porém por se tratar de um jogo de luta, o simbólico de “bater em mulheres” poderia causar efeitos negativos para o jogo, decidindo assim inserir a Poison como uma travesti. É interessante notar aqui que essa pequena modificação evidencia alguns simbólicos que são necessários uma reflexão, pois vislumbramos uma concepção de que a Poison enquanto mulher trans ou travesti pode participar de um jogo de luta, sendo agredida ou agredindo sem ser algo “problemático”, diferentemente se esta fosse uma mulher cisgênero. Os autores citados inicialmente refletem sobre essa perspectiva e de como ela pode transmitir a ideia de que a violência contra mulheres trans ou travestis é aceitável.

Avançando na história dos jogos eletrônicos, a partir da década de 1990, Bristot, Pozzebon e Frigo (2017) destacam o surgimento dos “pink games para meninas”, os quais representam atividades esteriotípicamente femininas como montar roupas para personagens femininas (bonecas), reforçando a ideia de que existiria jogos para meninos e jogos para meninas. Em contrapartida, Heringe et al. (2019) referem-se à época de 90 como o início do ápice, indo até os anos 2000, de jogos digitais graficamente violentos, com “temas maduros” e que trazem mecânicas e sistemas voltados ao uso de armamentos, ao mesmo tempo que colocam personagens femininas sexualizadas e no papel de “donzela indefesa” ou prêmio, para os autores esses jogos buscavam atrair jogadores homens e jovens.

A partir da década de 1990 são lançados novos consoles e jogos, possuindo gráficos melhores e consequentemente jogabilidades que possibilitam uma experiência cada vez mais imersiva. Dentre eles destacamos dois jogos famosos que trazem personagens que evidenciam a temática de gênero e sexualidade discutida ao longo desse trabalho. Em 1994 é lançado o jogo Streets of Rage 3, sendo o terceiro jogo da saga Streets of Rage, possuindo diversas melhorias se comparado com seus antecessores. Nesse jogo é possível desbloquear o chefe Ashe, o tornando um personagem jogável. Ashe é um personagem gay e foi inclusive removido da versão inglesa (LEMES, 2020). O título Chrono Trigger lançado em 1995 traz a personagem Flea, uma das

principais vilãs do jogo, sua identidade de gênero é controversa, a personagem declara de forma auto-referencial a seguinte frase: “Homem ou mulher, que diferença faz? O poder é bonito e eu tenho o poder”, a Flea possivelmente se trata de uma personagem não-binária, apesar de alguns sites de busca a caracterizarem como uma personagem trans (SHAW e FRIESEM, 2016).

Ainda sobre a década de 1990, é válido citar outros dois títulos que trazem unicamente protagonistas mulheres, sem necessariamente a colocarem como frágeis ou indefesas, sendo eles tanto o Tomb Raider: Lara Croft, como a franquia Resident Evil³, com destaque para o Resident Evil 3: Nemesis. Todavia, é importante ressaltar que o elemento de sexualização dessas personagens femininas se faz presente, com Lara Croft se utilizando de uma blusa e short curtos, corpo atlético e seios bem destacados, enquanto a personagem Jill Valentine surge usando uma blusa sem alças e mini-saia. Ambas são as únicas protagonistas e personagens jogáveis desses dois jogos. De acordo com Araújo (2018) durante muitos jogos da franquia Lara Croft, a personagem foi modelada utilizando trajes não condizentes com sua profissão, que é de uma arqueóloga britânica contratada para explorar civilizações perdidas e buscar itens preciosos. Para Araújo o visual da personagem apela para realizar as fantasias de um público que queria ver uma mulher de corpo escultural, enfrentando diversos perigos. É importante ressaltar que em termos gráficos a personagem Jill Valentine ganhou uma nova vestimenta nos jogos posteriores, bem como a personagem Lara Croft .

Ao analisarmos esses títulos e personagens aqui descritos podemos compreender algumas formas de representação estereotipadas das diversidades de gênero. Nesse contexto inclusive é possível verificar como são abordados as questões de gênero nos jogos eletrônicos e também constatar preconceitos envolvendo orientações sexuais não-heterossexuais. Um exemplo disso é a remoção do personagem homossexual Ashe na versão inglesa do jogo, demonstrando uma completa invisibilização de outras possibilidades e modos de expressões de gênero que não correspondam com o padrão heteronormativo vigente socialmente. Como vislumbrado, os jogos eletrônicos podem ir além do simples entretenimento, assumindo um lugar de relevância e influência na vida dos seus jogadores. Os próprios símbolos, enredos, narrativas e personagens que surgem nesse e outros títulos evidenciam alguns valores que podem ser percebidos em nossa sociedade, valores inclusive perpassados pelo machismo, sexismo e LGBTfobia.

³ O jogo Resident Evil 2 também apresenta uma personagem jogável mulher, todavia ela não é a única personagem protagonista e central do jogo, tal como ocorre com Jill Valentine no Resident Evil 3.

Os jogos analisados anteriormente ilustram brevemente alguns jogos do século XX, principalmente os que de modo direto ou indireto mostram as percepções de gênero dos criadores e que são consequentemente vigentes dessa época. A partir do século XXI, novos jogos e franquias surgem abordando e trazendo reflexões sobre gênero e sexualidade. Cruz e Pimenta (2015) em seu trabalho analisam as mudanças estéticas sofridas pela personagem Lara Croft nos jogos mais recentes e realizam um comparativo na evolução da aparência da personagem ao longo dos jogos da franquia. As autoras relatam que no jogo de 2013 a personagem sofreu claras transformações, seu busto, anteriormente alvo de polêmicas, não é mais retratado de forma exagerada, o corpo da personagem e suas feições não são mais apelativas ou sexualizadas. A narrativa do jogo insere novas características para a personagem, destacando especialmente os sentimentos de Lara frente às situações vivenciadas ao longo desse jogo.

Todavia autores como Araújo e Pereira (2019) destacam que em alguns estilos de jogos houve pouca mudança ao se analisar as vestimentas e atributos corporais, sendo ainda perceptível a sexualização das personagens femininas. Araújo e Pereira (2019) ao analisarem jogos de luta como King of Fighters, Street Fighter e Mortal Kombat destacam a sexualização presente em personagens femininas desses jogos, grande parte das personagens utilizam trajes curtos, possuem seios avantajados e corpos esguios. Esses autores refletem também sobre como essa padronização dos corpos femininos nos jogos, sempre magros e possuindo seios e quadris vistosos, dificultam o processo identificatório com tais personagens, enquanto estimula a perpetuação de um padrão estético irreal das mulheres.

Bristot, Pozzebon e Frigo (2017) entendem essa inserção de personagens que não representam a diversidade feminina existente como uma falsa representatividade. Bristot (2016) em seu trabalho cita exemplos de jogos que possuem personagens femininas protagonista que fogem desse padrão estereotipado: Clementine do jogo The Walking Dead Season Two, trata-se de uma menina, vestindo trajes correspondente a idade de uma criança, a personagem é bem desenvolvida na narrativa do jogo; Max do jogo Life is Strange, trata-se de uma personagem adolescente, possuindo o poder de voltar do tempo durante alguns segundos, não há apelo sexual presente e o jogo também aborda temas como sexualidade. Outro jogo importante de ser citado é Overwatch, lançado pela Blizzard, trata-se de um jogo de Tiro em primeira pessoa. De acordo com Araújo e Pereira (2017) Overwatch tem personagens femininas das mais variadas

características, variando entre idade, peso, nacionalidade, tipo de corpo, poderes, sexualidade e personalidade.

Diferente dos jogos já citados anteriormente, existem os jogos do gênero Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) o qual foi o alvo do estudo realizado. Os MMORPGs de acordo com Lesnieski (2008, p. 5) são “um modelo de jogo de interpretação de personagens que simula a interação dos mesmos em um determinado mundo virtual com objetivos diversos, possibilitando imensuráveis formas de relacionamentos e ações dentro do ciberespaço.”. O autor relata que os jogos Meridian 59 lançado em 1996 e o Ultima Online foram os responsáveis por popularizarem tal gênero de jogo na internet.

Sobre os MMORPGs Soares (2007) relata que consistem de um mundo orgânico habitado por pessoas reais por meio de seus avatares. Nesse mundo os (as) jogadores (as) criam amizades, constroem relações, aprendem e podem interferir inclusive na natureza e nas sociedades virtuais que compõem tal mundo. O autor ainda relata que esse mundo do jogo MMORPG também pode se expandir para além do espaço virtual, gerando informação, formas de interações e mídias que usam o espaço do mundo externo (fora do jogo). Soares (2007) ainda cita como exemplo a criação de artefatos como: Rádios on-lines, Jornais eletrônicos, Diários Virtuais, Histórias em Quadrinhos (HQs) e Fanfics (contos e fantasias criados por jogadores (as)).

Soares (2007) relata o surgimento dos MMORPGs durante a década de 1990 em seu artigo: Em 1996 são lançados o Meridian 59, nos Estados Unidos e The Kingdom of the Winds, na Coréia do Sul. Em 1997 surge o Ultima Online, que de acordo com o autor foi um dos MMORPGs mais bem sucedidos na época, chegando a alcançar 100 mil usuários em apenas um ano. Em 1998 é lançado o Lineage, da produtora coreana NCsoft. No ano de 1999 foi lançado o Everquest, da Sony Online, chegando a dominar o mercado americano de MMORPGs durante 5 anos. É válido citar também nessa lista da década de 1990 o jogo Tibia, criado em 1997, pela indústria alemã CipSoft.

Posteriormente outros jogos no estilo MMORPG surgiram e fizeram sucesso na internet, com destaque principalmente para Second Life, que tem como preceito simular a vida cotidiana normal. Paralelo ao Second Life, foram surgindo outros MMORPGs buscando principalmente simular mundos digitais fantásticos, medievais ou mitológicos, nos quais é possível o (a) jogador (a) construir personagens de raças distintas, possuindo habilidades e superpoderes específicos. É

importante citar jogos como: RuneScape (2001), Ragnarok Online (2002), Lineage II (2003), World of Warcraft (2004), Perfect World (2005), Final Fantasy XIV (2010), Guild Wars 2 (2012). Ressalta-se que a lista de MMORPGs é vasta atualmente e muitos desses jogos aqui citados continuam funcionando e tendo atualizações até os dias atuais.

Tal como os outros estilos de jogos citados anteriormente, os MMORPGs também são atravessados por problemáticas já discutidas e mencionadas, tais como o machismo, patriarcado, lgbtfobia, entre outras. Essas problemáticas surgem desde as possibilidades de construção dos avatares, bem como na narrativa e construção da história que dão vida ao jogo. Entretanto, tais problemáticas podem surgir de modo distinto e específico em cada MMORPG citado aqui, tendo em vista tal aspecto o estudo buscou delimitar-se em um MMORPG específico e assim evidenciar como tais problemáticas e questões de gênero se fazem valer no MMORPG do World of Warcraft.

Ater-se aos aspectos supracitados ao estudar os jogos digitais, é buscar compreender o que existe por trás da construção e dos ideais que podem ter moldado a construção desses jogos. Como percebido, é possível constatar em alguns jogos uma evolução na inserção narrativa e gráfica de personagens femininas. Esse dado pode estar relacionado com a necessidade das empresas de se adaptarem e aumentaram o público de consumidoras, trazendo cada vez mais personagens femininas como protagonistas. Como relatado, algumas produtoras de jogos enfrentaram repercussões negativas e críticas tecidas sobre essa exagerada sexualização de personagens femininos, essas repercussões também podem ter afetado consideravelmente na construção e evolução gráfica de suas personagens.

Consideramos nesse estudo as potenciais repercussões existentes quando questões de gênero e sexualidade emergem como conteúdos inseridos nos jogos, e, consequentemente são atravessados por aspectos socioculturais vigentes na sociedade. Diante disso, busquemos nos aprofundar no jogo de MMORPG, escolhemos especificadamente o jogo World of Warcraft, por possuir características que o tornam um campo rico para pesquisas e estudos sobre as questões de gênero.

2.4 O MMORPG World of Warcraft: Um olhar sobre esse mundo digital

Dentre os diversos tipos de gênero de jogos destacaremos a modalidade de role-playing game (RPG), que Sarturi (2012) define como um jogo de representação de papéis e pontua um

paralelo entre o representar no role-playing game e o atuar do teatro improvisado. Existem cerca de 5 tipos de role-playing game, os quais são: Jogo de Tabuleiro, Jogo de Mesa, Jogo de Computador em duas modalidades: para um jogador e o jogo de RPG online para múltiplos jogadores (sigla em inglês MMORPG), o Live Action, ou LARP (Live Action Roleplaying).

Destacamos principalmente a modalidade do jogo de RPG online para múltiplos jogadores (MMORPG) principalmente por ser a modalidade a qual é imprescindível o uso da internet e de diversos elementos de arte computacional. É a partir desses elementos que se cria o mundo virtual do RPG nessa modalidade de jogo, um mundo com suas próprias paisagens, sons, climas, suas naturezas e sua própria história, o jogador se insere personificando/representando um personagem nesse mundo (NUNES, 2016). É nesse mundo virtual que o representar e as interações ocorrem paralelamente, a partir da criação de seu personagem o jogador inicia-se obrigatoriamente representando e interagindo, tanto com personagens não jogáveis (da sigla em inglês NPC – são personagens os quais o próprio sistema do jogo controla) ao mesmo tempo em que interagem com outros jogadores e por vezes precisam do auxílio destes para realizar determinados feitos.

Para Sarturi (2012) o paralelo entre o MMORPG e o teatro improvisado, está principalmente na interpretação de papéis, nas quais os atores poderiam ou não se projetar em seus personagens/papéis assim construindo uma história em tempo real a partir de sua própria historicidade, do espaço que o rodeia e dos outros atores que estivessem participando dessa encenação. Mostra-se importante salientar que esse representar no MMORPG é também uma forma de interação tanto com a arte computacional presente nessa modalidade de jogo, quanto com os jogadores que estão inseridos dentro desse espaço virtual.

Murray (2003) em sua obra expõe sobre essa interpretação de personagens e de como o avatar possui a função de uma espécie de máscara que possibilita participar e interagir com essa outra realidade, nesse uma realidade gráfica e virtual. Lévy (2010) ao discorrer sobre a realidade virtual relata que esta comprehende “um tipo particular de simulação interativa” (p. 73), discorrendo também sobre como o mundo virtual pode ser fiel ao mundo real, podendo ser explorado e inclusive se construir uma imagem virtual diferente de sua aparência física. Lévy (2010) cita inclusive como o RPG em rede e os videogames, podem ser um espaço de interação no qual o explorador pode controlar um representante de si mesmo, ou seja, um avatar ou personagem.

A criação de um avatar ou personagem customizável assume um lugar crucial nos jogos de RPG e MMORPG, por meio desse avatar que o jogador poderá incorpora-se e se colocar virtualmente nessas modalidades de jogos. Castranova (2003) define o avatar como representação do eu em um determinado ambiente, para o autor é necessário habitar um corpo virtual ao se visitar o mundo virtual, compreendendo o nosso corpo real e virtual ambos como um avatar. É por meio desse avatar veiculo e sujeito do eu, que podemos visitar esse mundo virtual, todavia essa experiência ocorre a partir da experimentação desses mundos paralelamente, no sentido que o indivíduo mergulha sua mente nesse lugar virtual (CASTRONOVA, 2003).

O MMORPG se localiza assim como esse mundo virtual, visitado por jogadores e seus corpos virtuais (avatares), no qual ocorre constantemente representações de papéis, se utilizando desse avatar e de outras possibilidades. O avatar constituído e representando o eu desses jogadores sofrem influências desse eu e de questões que o perpassam, tal como crenças, valores, percepções, vivências, entre outras. Diante disso, compreendemos o paralelo existente entre avatar, representação e performatividade. Tendo como base as postulações de Judith Butler, entendemos que as performatividades de gênero surgem no jogo tanto por meio desses avatares, como nas formas de representações e interações dos sujeitos reais e também virtuais que fazem parte desses mundos.

Para entender melhor como as questões de gênero se fazem presentes no jogo World of Warcraft, é necessário primeiramente discorrer sobre a história desse jogo e as possibilidades de construção de avatares, de roleplays e de interações entre seus jogadores. World of Warcraft é um título do gênero MMORPG da produtora Blizzard Entertainment e lançado em 2004. O jogo se passa no mundo fictício de Azeroth e o jogo tem como base a constante disputa e guerra de duas facções diferentes. É considerado um dos jogos mais populares de MMORPG, tendo alcançado a marca de 10 milhões de jogadores ativos durante o ano de 2010. Os últimos dados disponibilizados pela empresa são de 2015 e contabilizavam 5.5 milhões de jogadores ativos (TORQUATO, 2020). Salienta-se que essa quantidade apenas leva em consideração jogadores assinantes do jogo se utilizando de dinheiro físico.

O jogo de World of Warcraft (WoW) é um jogo online, possuindo diversos servidores que buscam atender países/regiões como: Estados Unidos, Oceania, Europa, Rússia, China, Coreia do Sul, Taiwan, Sudeste Asiático, Brasil e América Latina. A versão brasileira do jogo foi lançada oficialmente (incluindo servidor, tradução e localização para português BR) em 2011.

Atualmente o jogo consta com diversas raças, classes e opções de customização, sendo gratuito para jogar até o nível 20. Para o usufruto completo do jogo é necessário à compra de expansões e tempo de jogo, os quais podem ser comprados utilizando-se de dinheiro físico real ou dinheiro virtual obtido no próprio jogo (denominado como gold).

Para acessar o WoW e adentrar no mundo de Azeroth, é necessária possuir uma conta e criar um personagem/avatar próprio. O jogador poderá escolher determinadas características desse avatar, tal como nome/apelido, sexo, raça, facção, classe, profissões e características visuais/corporais, tal como tonalidade da pele, estilo de cabelo, adereços como tatuagens/pinturas, entre outros. A depender das escolhas do jogador a jogabilidade, habilidades e perícias serão diferentes, bem como o lugar em que o jogador irá surgir e as missões introdutórias que são disponibilizadas também sofrem influência desses aspectos, tal como a própria constituição do enredo ao longo da aventura com seu personagem.

Figura 4 – Tela Inicial de Criação de Personagens.



Fonte: Adaptado do jogo World of Warcraft versão 8.3.7.

No tocante aos personagens criados pelos jogadores, estes podem escolher entre diversas classes, que é um sistema popular principalmente nos jogos de RPG ou MMORPG, podendo ser descrita como um sistema que agrega habilidades, aptidões e influência nas funções e tipos de armaduras/armas que poderão ser utilizadas. As funções existentes no WoW de modo

simplificado consiste em três: Tanque, Cura/Curandeiro e Dano. Essas funções influenciam no modo de jogo e de possibilidades do jogador, sendo o Tanque responsável por proteger o grupo como um todo, a de Curandeiro consiste em cuidar da vida dos aliados, não permitindo que eles morram, enquanto a função de Dano é utilizar de habilidades e ataques que possam derrotar o inimigo que o grupo está enfrentando.

Sobre as raças disponível no WoW, atualmente são vinte e três raças, todas possuindo como opção o sexo masculino e feminino. Cada raça tem um enredo e história de fundo diferentes, possuindo também algumas características e habilidades associadas a raça e exclusiva desta. Os equipamentos utilizados também se inserem de modo distinto nos corpos desses personagens e variam conforme o sexo, alguns equipamentos em personagens femininos são menores nelas se comparados aos personagens masculinos. Outro ponto é a possibilidade de deixar os personagens de ambos os sexos vestindo apenas roupas mínimas, com as personagens femininas ficando apenas de bustiê e biquíni e os personagens masculinos utilizando uma espécie de calção.

Figura 5 – Tela de criação e customização da raça Trolesa Zandalari.



Fonte: Adaptado do jogo World of Warcraft versão 8.3.7.

No WoW existem alguns sistemas de formação de grupos, os quais são necessários para realizar alguns tipos de conteúdo, conhecidos como Masmorra, Raid, Campos de Batalha e

Arena. Esses grupos podem ser formados a partir de Guildas e dos Localizadores de Grupos, chegando a ser formado por grupos de até 40 pessoas. De acordo com o Guia do Novo Jogador, disponível no site oficial de World of Warcraft (2020), guilda é definida como: “grupos permanentes de jogadores que se reúnem para se aventurar juntos.”. Esses conteúdos citados possuem inclusive um cenário competitivo, ocorrendo inclusive torneios e premiações.

Esse processo de formação de grupo pode ser compreendido também sob uma lógica da globalização, pois por estar intimamente ligado com a internet, o WoW possibilita o contato com jogadores dos mais diversos países. Pozzo (2017) relata que essa necessidade de interações para fazer determinados conteúdos presente no jogo, possibilita a partilha e o contato com outras culturas e identidades. Essas interações podem ser momentâneas e pontuais, ou se manterem e possibilitarem a construção de grupos estáveis, tal como uma Guilda por exemplo.

As formas de comunicação possibilitadas pelo jogo são diversas, os jogadores podem interagir por meio de sistemas de envio de mensagens escritas, gestual/ações realizadas pelo próprio personagem/avatar ou até mesmo por voz (do próprio jogador); todos esses sistemas fazem parte do próprio jogo e são bastante utilizados para interagir e realizar os tipos de conteúdos já citados. Para complementar essas interações geradas a partir do WoW, é comumente utilizado também aplicativos de comunicação por voz e aplicativos de envio de mensagem instantânea, tais com o WhatsApp e o Discord, ambos permitindo a construção de um grupo que possibilita uma interação por voz em tempo real ou por envio de mensagens (textuais ou gráficas) sem a necessidade de estar conectado ao jogo.

No próprio WoW e nesses aplicativos ocorrem assim os mais diversos tipos de interações. Esses locais são compostos por uma pluralidade de indivíduos, com suas diferenças, subjetividades, identidades de gênero, sexualidades, culturas, valores, crenças, entre outros. O mundo virtual dos jogos digitais online, precisamente o MMORPG WoW, pode ser compreendido como um lugar habitado por multidões⁴ de corpos (reais e artificiais), considerando além da possibilidade de imersão, o uso efetivo e manipulação de dos avatares como sendo o corpo do jogador. Tomando como base os postulados de Preciado (2011) e Haraway (2009), trazemos algumas considerações sobre esse espaço, às diversidades de jogadores se utilizando das tecnologias que habitam esse mundo por meio de um corpo virtual, o

⁴ Multidões se refere ao mesmo termo utilizado por Preciado (2011 p. 18), para o autor existe “uma multidão de diferenças, uma transversalidade de relações de poder, uma diversidade de potências de vida”.

qual pode ser diferente ou não do seu avatar real. Por intermédio de tais tecnologias um homem cisgênero pode habitar um corpus feminino super poderoso e vice-versa. O mundo do WoW (e dos jogos no geral) pode ser assim, entendido como um lugar de multidões, possibilitando que esses jogadores sejam o que quiserem, assumindo novos papéis e corpos, podendo inclusive fazer o que desejarem dentro das possibilidades do jogo.

Outro conceito utilizado para se referir a esse processo de interação entre jogador(a) e o jogo é o de interator, de acordo com França e Martins (2014 p. 126):

Entende-se como interator o indivíduo derivado da atividade de interação com o ambiente. Ao ingressar no ambiente virtual dos jogos, o qual exige a presença de um avatar, é necessário que esse interator construa, dentro das possibilidades fornecidas pelo sistema do jogo, um corpo agregado de características físicas e habilidades. Podemos perceber por meio dessa ação inicial do interator dentro do jogo a relevância do avatar como elemento condutor do mesmo e através dele o desenrolar da narrativa.

Essa pluralidade de jogadores citadas anteriormente, traz para esse lugar do jogo, dinâmicas de interações que ocorrem e que são perpassados também por uma lógica de relações de biopoder, de gênero e sexualidade. Os autores Goulart, Hennigen e Nardi (2015) chamam a atenção para esse aspecto, os mundos digitais dos MMORPG mesmo não tendo sido criados para tratar ou darem vazão a essas questões, acabam por se desenvolver em diversas direções inimagináveis desaguando nessas temáticas. Os autores discorrem que dessa maneira a inserção no jogo acaba possibilitando a construção de identidades políticas não-heteronormativas.

Ao descrever o Proudmoore Pride Parade, um evento ocorrido em World of Warcraft em alusão a parada LGBTQIA+, os autores Goulart, Hennigen e Nardi (2015) mostram como esse mundo virtual assume um lugar de visibilidade política, se utilizando de aparatos do próprio jogo, tal como vestimentas, habilidades e montarias específicas. Por meio dessa customização dos seus avatares, os jogadores criam a partir desse evento um local de “possibilidades de construção políticas que podem ser feitas, refeitas, rearranjadas e deslocadas, se mantendo em uma luta contra uma hegemonia ilusória das identidades possíveis naquele local dotado de virtualidades” (GOULART, HENNIGEN e NARDI, 2015 p. 414).

A partir do conceito de performatividade de gênero proposto por Butler (2003), podemos compreender de modo mais profundo as implicações do evento Proudmore Pride Parade citado

acima, e, principalmente sobre as possibilidades performáticas dos avatares dos jogadores. Butler (2003) em seu trabalho propõe o gênero como algo performativo, ou seja, socialmente construído por meio da repetição de falas comuns e de formas de comunicação não verbal que objetivam definir e manter uma determinada identidade. A autora propõe algumas reflexões sobre a ideia de corpo e da possibilidade de entendê-lo como uma fronteira variável, e, que os distintos gêneros podem ser compreendidos como parte do que humaniza os indivíduos em nossa cultura.

A performatividade de gênero surge no jogo World of Warcraft de diversos modos, tanto na própria constituição gráfica dos personagens limitados ao sexo masculino ou feminino, como nas próprias interações que os próprios jogadores fazem nesse mundo. Torquato (2020) em sua dissertação faz uma análise das raças disponíveis para criação de avatar no WoW, se utilizando também do conceito de performatividade. A autora observa que as diferenças de estrutura física dos personagens relaciona-se com seu sexo, não havendo nas personagens femininas demonstrações visuais de aparente força física, imperando nessas personagens corpos delicados e magros.

Pozzo (2017) citando outros autores discorre sobre a possibilidade de vislumbrar o jogo como extensão do nosso próprio mundo, ao considerar que o mundo virtual é regido por escolhas e formas de viver como uma representação da própria vida, e, além disso, reflete valores da sociedade, principalmente porque ele é parte de sua estrutura. Tal como trazido por outros autores já citados, o jogo de MMORPG pode comportar muitos aspectos estruturantes da nossa sociedade, assumindo um lugar também político de reprodução ou não de determinados valores e estruturas.

Desse modo, os jogos de MMORPG inserem um campo de possibilidades de comunicação, representação e interações de gênero na era tecnológica, principalmente por se utilizar da internet como ponte de apoio imprescindível para tal. Castranova (2003) discorre em sua obra em como essas experiências e eventos vivenciados pelo jogador podem assumir um significado mais emocional que qualquer experiência ocorrida na Terra. Compreender os fenômenos do representar e interagir dentro dos jogos de MMORPG, é buscar entender as novas formas de relações humanas que estão sendo construídas, pois se utilizam dos novos sistemas digitais disponíveis nessa era tecnológica e as implicações desse mundo digital nas relações de gênero precisam ser estudadas e compreendidas.

De acordo com Johnson et al. (2010): “Atualmente, assistimos à emergência de uma série de redes sociais online, colocando indivíduos em conexão através de interações telemáticas distintas e em áreas de interesses específicos.”. O autor citado relata que ao se analisar os jogos de multijogadores online percebe-se que o jogo não nasce como uma rede social, mas é o ponto de partida na qual ela se configura, sendo quase obrigatória, pois a jogabilidade e funções desse jogo se estruturam a partir e por meio da sociabilidade ou interação de diversos jogadores. Tal compreensão é perceptível principalmente em jogos de MMORPG, pois os jogadores precisam ser unir em grupos para realizar diversos feitos.

Especificadamente sobre o jogo World of Warcraft, alguns estudos têm sido realizados buscando compreender determinadas dinâmicas desse mundo virtual, tanto em nível de interação entre jogadores, tais como outros fenômenos, incluindo representatividade, aspectos gráficos e de jogabilidade. No estudo de Johnson et al. (2010) realizado sobre a dinâmica de interação no mundo de WoW, foi observado que determinadas relações são reproduções de dinâmicas observadas também no mundo concreto, principalmente as relações de compras e de vínculos geradas nesse mundo virtual. Tais autores perceberam que a interação se desenvolve no reconhecimento de afinidades e que algumas interações podem extrapolar o ambiente do jogo, a depender logicamente do perfil de cada jogador e de seus objetivos nesse ambiente.

O estudo de Torquato (2020) investigou representações das personagens/avatares femininos disponíveis em detrimento dos avatares masculinos. Seu estudo observou diferenças consideráveis, principalmente em termos de opções de customização, e, de acordo com a autora os corpos dos avatares femininos tendem a mostrar a caricatura de uma mulher esguia, magra, branca, principalmente nos modelos de raça que mais se assemelharia aos seres humanos, nesse caso: as elfas sangrentas e as humanas.

Pozzo (2017) em seu artigo faz um apanhado sobre a representação da masculinidade, principalmente de personagens que compõem a história (termo inglês: lore) do jogo. Ao analisar o personagem Thrall, o autor percebe paralelos entre o mundo digital e real no que tange ao “ser homem”, pois na história o personagem empreende uma jornada para encontrar-se como homem, necessitando provar que é másculo e sendo permeado por arquétipos que rodeia o ser homem em nossa sociedade, tais como a honra e que legado deixará, estes aspectos estão intimamente relacionados com a força do personagem e sua capacidade de superar outras masculinidades mais velhas. Pozzo conclui em seu artigo (2017 p. 114) que:

Por fim, entendemos que World of Warcraft, possui nas mais diversas mídias em que está presente representações sociais e de gênero, seja nos jogadores ou nos personagens da narrativa, cabendo somente a nós lermos e interpretarmos as características do universo ficcional para, desta maneira, entendermos como as masculinidades e identidades são apresentadas e impostas a nós, dado que nem mesmo ao jogar ou desfrutarmos de uma atividade recreativa como são os jogos, estamos livres de confrontarmos ideais sociais e comportamentais.

Estudos internacionais também têm se debruçado sobre a temática dos games, principalmente sobre os MMORPGS. Especificadamente sobre World of Warcraft a literatura internacional é vasta, existindo inclusive desde publicações de artigos científicos, como livro dedicado a estudar aspectos do próprio jogo e comportamentais dos jogadores. Dentre os artigos encontrados que tratam sobre o WoW, os temas variam. Encontrou-se estudos sobre: gaming disorder, active escapism, gender, cognition, social anxiety, gamification, passion for playing World of Warcraft, entre outras temáticas.

Diante disso, buscamos fazer a seguir um apanhado ilustrativo sobre os estudos mais recentes, tomamos como base os trabalhos publicados nos últimos cinco anos (2015-2020) e que surgem como mais relevantes no Google Acadêmico. Tal apanhado tem como objetivo: 1) demonstrar a variedade de estudos envolvendo jogos digitais; 2) evidenciar que o MMORPG World of Warcraft tem sido bastante estudado no cenário internacional, destacando a diversidade de focos temáticos investigados por pesquisadores internacionais.

O estudo Stavropoulos et al. (2020) sobre a relação entre o efeito Proteus, imersão e gênero entre jogadores de World of Warcraft, traz contribuições para uma compreensão entre a associação de comportamentos de imersão e o efeito proteus. Primeiramente é importante relatar o que é o efeito proteus, trata-se de um fenômeno psicológico onde características no avatar da pessoa modificam o seu comportamento no mundo virtual e no mundo real (STAVROPOULOS et al., 2020). De acordo com Stavropoulos et al. (2020) o estudo contribui para compreensão de como jogos imersivos como o WoW podem amplificar a transferência de comportamentos entre o usuário e seu avatar. Apesar de suas limitações, o estudo sugere que as qualidades do avatar, tais como a narrativa e as habilidades podem influenciar no nível de imersão e nos comportamentos relacionados ao efeito proteus. Os autores também enfatizam a importância de estudar a relação usuário-avatar em pessoas com um forte envolvimento excessivo no jogo, pois tais estudos

podem fornecer dados que auxiliem em estratégias terapêuticas para diminuição desse uso excessivo.

Diferentemente do estudo anterior, o artigo de Rapp (2020) questiona como a partir do World of Warcraft podemos aprender sobre gamificação de organizações virtuais. De acordo com Rapp (2020) as organizações virtuais contam geralmente com equipes temporárias e geograficamente dispersas, essa nova forma de organização traz consigo algumas questões, tais como a dificuldade de motivar os membros a trabalharem juntos a distância. Diante desse exposto, para o autor a gamificação torna-se uma proposta interessante para apoiar as atividades organizacionais virtuais. No artigo, o autor sugere olhar para o World of Warcraft enquanto um jogo que pode trazer inspirações para projetar “organizações lúdicas”, organizações que possibilitam o envolvimento e capacitam seus membros a partir de experiências divertidas. Por meio de uma abordagem etnográfica e reflexiva o autor investiga como o WoW pode proporcionar uma experiência de gamefulness, paralelamente é proposto também considerações de design voltadas a criar organizações virtuais que contam com insights oferecidos pelos videogames.

A pesquisa de Mandryk et al. (2020) sobre a paixão em jogar World of Warcraft buscou investigar como os jogos digitais podem ser tanto um artefato que nutri o bem-estar de jogadores, os auxiliando a praticar a regulação emocional e se envolver em uma interação social significativa, como ao mesmo tempo pode ser uma atividade prejudicial, gerando comportamentos não saudáveis, tais como o isolamento social. Tal estudo utilizou-se do modelo dualístico que divide a paixão em paixão harmoniosa, caracterizada por uma relação equilibrada e autêntica com a atividade amada, e, a paixão obsessiva, caracterizada pela preocupação e persistência obsessiva com a atividade amada. Mandryk et al. (2020) teve como amostra em sua pesquisa 300 jogadores frequentes de World of Warcraft, recrutados em fóruns online e utilizou-se de uma modelagem de equação estrutural para investigar efeitos da paixão por jogar WoW envolvendo o capital social, solidão e bem-estar no jogo. A pesquisa teve os seguintes resultados: A paixão harmoniosa facilita o capital social no jogo (vínculos), combate a solidão e aumento o bem-estar, enquanto a paixão obsessiva também constrói capital social, mas esses laços sociais não combatem a solidão, a paixão obsessiva está diretamente associada ao aumento da solidão.

O estudo de Martončík e Lokša (2016) buscou compreender se jogadores de World of Warcraft experimentam menos solidão e ansiedade no mundo online do que no mundo real

(offline). A pesquisa teve como amostra final 161 participantes, utilizou como instrumento questionários de avaliação de solidão e de ansiedade social, tais questionários foram aplicados duas vezes, os jogadores foram instruídos a imaginar que as questões se relacionavam no primeiro momento apenas ao mundo real e noutro momento apenas ao online. Os resultados demonstraram que: os jogadores apresentam menos ansiedade social online do que no mundo real; aqueles que participam de alguma guilda experimentam menos solidão online do que os não são membros de uma; jogadores que se comunicam com maior frequência experimentam menos solidão online.

O estudo de Hiler, Kuo e Lutz (2016) sobre World of Warcraft e o fenômeno do escapismo ativo, investiga como os jogos podem oferecer aos consumidores oportunidades de interagir com realidades mediadas, sejam elas construídas em um espaço digital ou no mundo real. Os resultados do estudo desses autores sugerem que o escapismo ativo funciona como um mecanismo de enfrentamento, principalmente quando os consumidores enfrentam fatores estressores externos que ameaçam seu senso de identidade ou controle. De acordo com Hiler, Kuo e Lutz (2016) o escapismo ativo fornece benefícios por meio da dramatização e da imersão em uma realidade mediada.

Outro trabalho importante a ser citado aqui, é o de Bernaus e Calvo (2016), sua pesquisa buscou investigar as possibilidades educacionais do videogame. Tratou-se de uma pesquisa realizada durante um ano tendo como foco World of Warcraft, a pesquisa teve como metodologia uma combinação de diversas técnicas: foi produzido um documentário do jogo, posteriormente foi realizada uma análise audiovisual e, aplicou-se também questionários com especialista e usuários do jogo, totalizando 220 participantes (jogadores e ex-jogadores).

De acordo com Bernaus e Calvo (2016) os resultados do seu estudo mostraram que o uso educacional dos videogames é muito amplo. Os autores destacam que o jogo pode: possibilitar a aprendizagem de competências e habilidades, tais como aprender a decodificar linguagens digitais ou aprender a dirigir e organizar grupos; proporcionar certo nível de aprendizagem do idioma inglês (por ser o idioma mais utilizado no jogo); melhorar reflexos, a agilidade visual e a habilidade de resolver problemas. Bernaus e Calvo (2016) relatam que aspectos negativos também surgiram nos resultados de seu estudo, tais como casos de adicção, associados com confusão e substituição da realidade com a ficção, bem como alto consumo do tempo livre jogando, gerando inclusive comportamentos poucos saudáveis.

Como notado nesses estudos supracitados, os MMORPGs e o jogo World of Warcraft, podem ser um ambiente estudado por diversos enfoques, destacamos aqui principalmente os estudos que buscaram compreender aspectos envolvendo as relações humanas e interações ocorridas nesse espaço do jogo digital. Tais estudos demonstram que o jogo World of Warcraft é capaz de possibilitar aos indivíduos a aprendizagem de novas competências pessoais, a enfrentar estresses cotidianos e até facilitar a interação com outros indivíduos auxiliando assim na diminuição de sentimentos como a solidão. Em contrapartida, é importante lembrar que nesse espaço dos jogos para multijogadores online, as interações entre esses jogadores são constantes e complexas. Estudar como tem se caracterizado tais interações, suas implicações, sejam estas positivas, negativas ou ambas, é compreender que o mundo virtual é um espaço social vivo, que se constrói e se reconstrói por meio e a partir das interações humanas.

É importante enfatizar que os estudos citados acima são apenas uma pequena ilustração dos atuais trabalhos publicados durante o período de 2015-2020, e, não apreendem toda a diversidade de estudos, pesquisas, artigos, dissertações e teses encontradas ao pesquisar o termo “World of Warcraft” no Google Acadêmico. Em nossas pesquisas encontramos uma grande quantidade de trabalhos que se referiam ao jogo World of Warcraft, a busca no Google Acadêmico utilizando os parâmetros: Buscar a frase exata “World of Warcraft”, Qualquer Idioma, Período específico de 2015 a 2020 e não incluir patentes ou citações; localizou mais de 15mil resultados, sendo estudos em inglês, mandarim, português, espanhol, russo, entre outros idiomas.

Em relação aos estudos sobre World of Warcraft e gênero, destaca-se o estudo de Pozzo (2017) e o de Torquato (2020), ambos estudos buscaram trazer à tona como as questões de gênero atravessam o lugar dos jogos digitais, principalmente na construção gráfica dos personagens criados, como os personagens que fazem parte da história e narrativas do World of Warcraft. Tendo esses estudos e preceitos como ponto de apoio, a presente dissertação tem como foco de análise investigar o mundo virtual do MMORPG, especificadamente delimitando o World of Warcraft enquanto jogo representativo desse estilo. O presente estudo teve como objetivo investigar as relações entre jogadores de diferentes gêneros, com o intuito de obter dados que possam contribuir para uma compreensão cada vez maior de como as relações humanas se configuram nesse espaço dos ambientes de jogos digitais.

2.5 Metodologia

O presente estudo trata-se de uma pesquisa de campo de caráter exploratório. Gil (2008) delibera esse tipo de metodologia para estudos que buscam proporcionar maior familiaridade sobre determinado fato pesquisado. A pesquisa é de natureza qualitativa, pois de acordo com os autores Sampieri, Collado e Lucio (2013) o enfoque qualitativo tem como benefício uma profundidade de significados, possibilita uma riqueza interpretativa, contextualizando o fenômeno, sendo um processo indutivo e analisando múltiplas realidades subjetivas.

O estudo utilizou como técnica de investigação um questionário online, que se caracteriza como um conjunto de questões que tem como propósito obter informações sobre conhecimentos, crenças, valores e etc; tal questionário foi formulado tendo como base os objetivos da pesquisa (GIL, 2008). Desse modo, o questionário é composto por perguntas para obter informações sociodemográficas dos participantes, perguntas objetivas de múltiplas escolhas e estilo Likert (escala de resposta psicométrica), e, também perguntas discursivas, buscando conseguir dados mais subjetivos da amostra pesquisada.

O site para formulação do questionário online foi o Google Forms e se caracteriza como um aplicativo gratuito de gerenciamento de pesquisas e coletas de informações. A escolha dessa metodologia se configura principalmente pelas suas vantagens, pois possibilita uma economia e praticidade para o pesquisador, além de poder atingir indivíduos dos mais variados locais e grupos sociais (FALEIROS et al., 2016). É importante ressaltar também que a escolha dessa técnica levou em consideração o atual contexto social e de saúde pública vivenciado, pois o uso de questionários online possibilita uma aplicação cômoda para o pesquisador e os sujeitos pesquisados, preservando seu anonimato e não expondo a saúde de ambos a riscos.

No tocante ao tipo da amostragem do estudo, utilizou-se uma amostragem não-probabilística por conveniência, pois não apresenta uma fundamentação estatística, dependendo de critérios estabelecidos pelo próprio pesquisador, o qual selecionou os indivíduos partindo do pressuposto que esses podem representar uma determinada população (GIL, 2008). A pesquisa teve os seguintes critérios de inclusão: necessariamente os indivíduos pesquisados devem possuir idade mínima de 18 anos, aceitarem participar do estudo por livre espontânea vontade e essencialmente precisam ter jogado World of Warcraft ou algum MMORPG recentemente durante um período mínimo de um ano, ou seja, o estudo busca investigar jogadores que possuem um período mínimo de jogabilidade, de experiência e consequentemente de vivência no mundo

virtual do jogo digital objeto da pesquisa. A pesquisa foi aplicada em uma comunidade brasileira do jogo World of Warcraft localizada na rede social Facebook, sendo realizado um post pelo pesquisador com o intuito de captar aproximadamente 30 jogadores.

Os dados coletados foram organizados e analisados a partir do programa Excel, IRAMUTEQ e da literatura disponível. O programa Excel versão 2016 foi utilizado para construção dos gráficos das questões objetivas e na organização dos dados sociodemográficos obtidos. O IRAMUTEQ é um dos diversos softwares de apoio à análise de dados qualitativos (Computer Assisted Qualitative Data Analysis Software – CAQDAS) existentes atualmente. Por meio dos CAQDAS é possível realizar um processamento de dados textuais de modo ágil, pois o tempo de codificação e análise é reduzido pelo software, possibilitando a documentação das etapas, tornando assim o processo mais transparente e sofrendo menos ação da subjetividade do pesquisador (LAGE, 2010).

Souza et al. (2018) relata que programas do tipo CAQDAS tem sido cada vez mais utilizado na análise de diversos estudos, principalmente por possuírem vantagens que auxiliam o pesquisador na organização e separação de informações, aumentando a eficiência do processo se comparado ao realizado à mão, e, proporcionam uma facilidade na localização dos segmentos de texto analisados. É importante ressaltar ainda que o uso dos CAQDAS em pesquisas acadêmicas possibilita realização de uma análise textual. Os autores Camargo e Justo (2013) pontuam que esse tipo de análise de dados trata prioritariamente de textos produzidos, se valendo de dados compostos essencialmente pela linguagem, os quais são bastante utilizados em estudos sobre pensamentos, crenças e opiniões, ou seja, conteúdos simbólicos produzidos em relação a determinado fenômeno, o qual é geralmente o objeto de estudo de uma determinada pesquisa.

O exposto acima justifica o porquê da utilização de softwares do tipo CAQDAS. Sendo o IRAMUTEQ o programa escolhido dentre os diversos softwares CAQDAS existentes por se tratar de um software gratuito e com fonte aberta, desenvolvido por Pierre Ratinaud e licenciado por GNU GPL (v2), ancora-se no software R e na linguagem Python, permitindo fazer análises estatísticas sobre corpus textuais e sobre tabelas indivíduos/palavras (CAMARGO e JUSTO, 2013). Outro motivo que propiciou a escolha do IRAMUTEQ, é que este possui um site que disponibiliza diversos conteúdos sobre o mesmo, sobretudo manuais e tutorias de utilização do programa, os quais foram construídos por pesquisadores que se utilizam desse software em seus

estudos. O manual construído pela pesquisadora Salviati (2017) possui de modo didático um passo a passo explicativo de como o usuário pode utilizar o IRAMUTEQ.

Salviati (2017) também discorre nesse manual sobre as principais funcionalidades do IRAMUTEQ, as quais as possibilidades de análises textuais realizadas variam conforme o modo de estrutura de dados. Os dados de corpus textuais são possíveis análises como: Estatísticas Textuais, Classificação Hierárquica Descendente, Análises de Similitude, Nuvem de palavras, Análise de especificidades e Análise Fatorial de Correspondência. Enquanto dados organizados como tabelas são possíveis as seguintes análises: Classificação Hierárquica Descendente (CHD), CHD por matrizes de distância, Análises de Similitude, Nuvem de Palavras, Descrição e qui-quadrado.

Para esse estudo foi utilizado especificadamente as seguintes análises fornecidas pelo IRAMUTEQ: Estatísticas Textuais, análise simples sobre o “corpus” dos dados, fornecendo a partir disso o número de textos, segmentos de textos, a frequência média e total das palavras e sua classificação grammatical; Nuvem de Palavras, organizada uma exibição de um conjunto de palavras em forma de nuvem, as palavras são apresentadas com tamanhos diferentes de acordo com sua frequência e importância no corpus textual; Classificação Hierárquica Descendente (CHD), o sistema constrói classes formadas por palavras que são significativamente associadas, se utilizando para isso o Método de análise de Reinert, tornando possível deduzir quais ideias o corpus textual imprime (CAMARGO e JUSTO, 2013). Os dados obtidos foram analisados a partir dos preceitos teóricos da Análise de Conteúdo (MINAYO, 2008).

É importante ressaltar que dentre os motivos para a escolha do IRAMUTEQ destaca-se o fato de ser um software livre, possibilitando seu uso sem gerar custos grandes ao pesquisador. Atrelado a isso consiste o fato desse programa ser utilizado por diversos pesquisadores e instituições no Brasil, os quais tem colaborado para o aprimoramento do mesmo, com o intuito em longo prazo de ampliar consideravelmente as potencialidades do IRAMUTEQ, tendo em vista que o software está sendo aprimorado a partir do contexto sociocultural do Brasil (CAMARGO e JUSTO, 2013); (SALVIATI, 2017); (SOUZA et al., 2018).

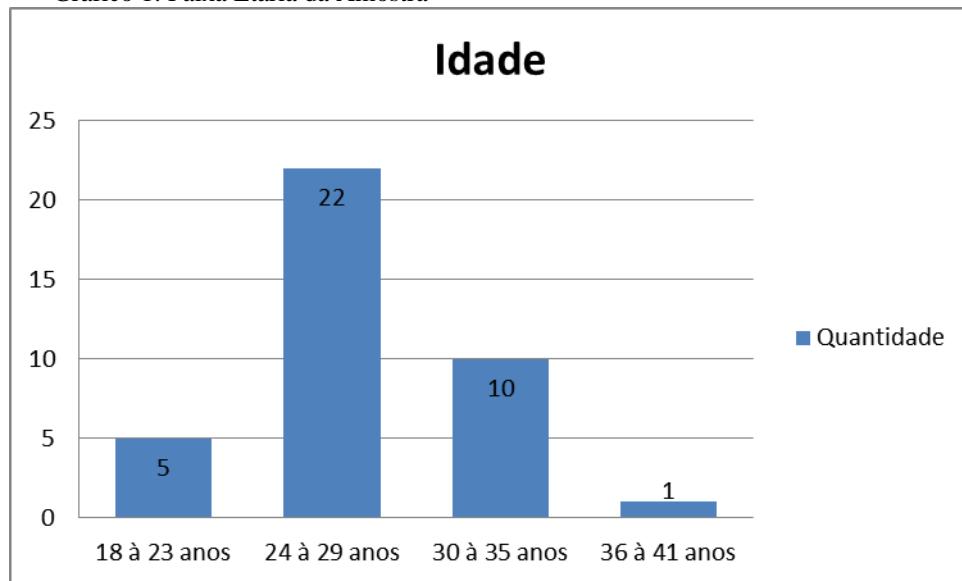
3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 Perfil dos participantes do estudo

A pesquisa conseguiu captar como amostra total 38 participantes. Os dados alcançados foram analisados a partir dos tipos de questões utilizadas, sendo obtidos a partir de perguntas objetivas analisados por meio do Excel. Os dados obtidos por meio das questões discursivas foram analisados pelo software Iramuteq, com o intuito de ter uma análise de conteúdo imparcial desses dados. Os resultados obtidos na pesquisa foram organizados e discutidos na seguinte ordem: 1) composição sociodemográfica dos participantes da pesquisa; 2) gráficos e discussões obtidas a partir das questões objetivas; 3) as análises obtidas pelo Iramuteq das questões discursivas, bem como as respectivas discussões.

Em relação à idade, a partir dos dados foi possível construir quatro faixas etárias, tendo como base cinco anos de idade de diferença, sendo: 18 à 23 anos, 24 à 29 anos, 30 à 35 anos e 36 à 41 anos. Segue tais dados organizados em gráficos abaixo:

Gráfico 1: Faixa Etária da Amostra

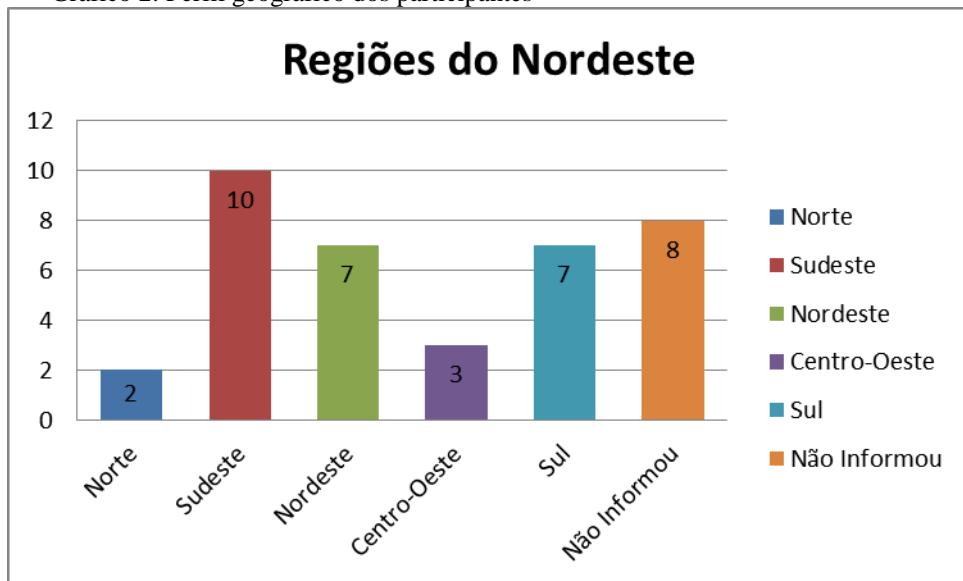


Como observado a maior quantidade dos participantes se encontra na faixa etária dos 24 a 29 anos, correspondendo a aproximadamente 58%, seguido da faixa etária entre 30 a 35 anos, que corresponde a 26% da amostra pesquisada. Verifica-se que a maioria da amostra situa-se entre a faixa etária de 24 à 35 anos, um público considerado jovem adulto e adultos, tal dado é

semelhante ao alcançado pela Pesquisa Game Brasil publicada em 2020 (SIOUX; BLEND; ESPM, 2020). A pesquisa citada mostrou que cerca de 35,2% dos jogadores casuais de games que participaram de seu estudo, possuem idades situadas entre as faixas etárias de 25 à 34.

Em relação à Nacionalidade dos 38 pesquisados, 37 eram Brasileiros e uma pessoa era de Portugal, ao questionar as Regiões (no caso dos Brasileiros), foram obtidos os seguintes dados: 8 não informaram a Região, 10 são do Sudeste, 7 são do Nordeste, 7 são do Sul, 3 do Centro-Oeste e 2 do Norte. Observa-se que a amostra obtida é composta principalmente das regiões mais populosas do Brasil, nesse caso o Sudeste, seguido do Nordeste e do Sul.

Gráfico 2: Perfil geográfico dos participantes



No que se refere à renda mensal dos participantes observou-se que: 17 (44,7%) possuem uma renda de 1 a 2 salários mínimos; 8 (21,1%) possuem uma renda de 5 ou mais salários mínimos, 7 (18,4%) tem uma renda de 3 a 4 salários mínimos e 6 (15,8) possuem uma renda de até um salário mínimo. Como observado a maioria dos participantes do estudo possuem uma renda de 1 a 2 salários mínimos, sendo a segunda maior porcentagem os participantes com uma renda de 5 ou mais salários mínimos. Esse dado pode ser um indicativo que mesmo a maioria dos jogos digitais necessitando de recursos, tais como PC com determinadas especificações e necessitando comprar ou gastar dinheiro com jogos ou mensalidade, grande parte desses indivíduos não possui uma renda alta, principalmente ao se considerar dados do IBGE, os quais seu último senso realizado em 2020 sobre a média salarial per capita do brasileiro, demonstra que

tal média consistia em algo situado entre um a dois salários mínimos (IBGE, 2020). A Pesquisa Game Brasil 2020 (SIOUX; BLEND; ESPM, 2020) ao verificar a classe social do público game usuário principalmente de computadores, mostrou que a metade, cerca de 50,5% situava-se na classe média, correspondente as classes B2 e C1 (levando em consideração dados de renda do IBGE).

Ao questionar o gênero que os participantes se identificam, obtivemos os seguintes dados: 22 (57,9%) são homens cisgênero, 14 (36,8%) mulheres cisgênero, 1 (2,6%) mulher transgênero, 1 (2,6) pessoa não-binário. É perceptível que a maioria da amostra é composta por homens, seguido de mulheres e por fim de pessoas trans e não-binário. Essas porcentagens podem ser significativas, como já discutido anteriormente ao longo desse estudo, historicamente e culturalmente os homens tendem a ser o grupo majoritário no mundo dos games, todavia é perceptível o crescimento de mulheres adentrando nesse espaço. Inclusive, a Pesquisa Game Brasil 2020 (SIOUX; BLEND; ESPM, 2020) expõe em seu estudo que em termos gerais a quantidade de mulheres que consomem jogos foi levemente superior ao dos homens: as mulheres corresponderam a 53,8% da amostra. Entretanto ao se analisar especificadamente o consumo de jogos de computadores observou-se que os homens são maioria, correspondendo a 66,1% da amostra pesquisada.

A partir das informações supracitadas, é perceptível que tanto em nossa pesquisa, como na realizada pela Pesquisa Game Brasil em 2020, ao analisar o consumo de jogos de computadores os homens continuam sendo maioria (SIOUX; BLEND; ESPM, 2020). Todavia, como demonstra a pesquisa citada as mulheres tem consumido cada vez mais jogos (sejam de computador, mobile, console, entre outros), adentrando cada vez mais nesse mundo dos games. Infelizmente, como será demonstrado posteriormente ao longo desse trabalho, essa inserção de cada vez mais mulheres e pessoas LBTQIA+ ainda é marcada por barreiras e preconceitos.

Outro dado verificado pela pesquisa foi quais tipos de comunicação são utilizados pelos sujeitos pesquisados, ao se analisar as frequências observou-se que os tipos de comunicação mais utilizados é principalmente “voz” sendo escolhido 33 vezes (86,8%), seguido de “textual” 31 vezes escolhidos (81,6%), o estilo de comunicação menos utilizado é o de “Comandos de interação disponibilizados pelo próprio jogo” sendo escolhido apenas 17 vezes (44,7%). Observa-se uma preferência por uma comunicação se utilizando principalmente de Chat Voice e do próprio Chat de texto no jogo. Ambas as formas de comunicação costumam ser as mais utilizadas

nos espaços digitais e na grande maioria dos jogos online. O uso de Chat Voice otimiza a interação dos indivíduos enquanto jogam, não necessitando que parem alguma atividade no jogo como, por exemplo, enfrentar algum adversário enquanto interage via voz com outro(a) jogador(a).

Ao questionar sobre qual o sexo dos personagens/avatares criados pelos sujeitos pesquisados, nos deparamos com o seguinte resultado geral: 36,8% relataram que preferem criar personagens femininos, também 36,8% relataram que costumam criar personagens tanto masculinos quanto femininos e 26,3% relatou que prefere criar apenas personagens masculinos. A partir desse dado, é perceptível que em relação à amostra pesquisada a criação de personagens femininos é levemente superior ao de personagens masculinos, podendo ser indicativo que a escolha do sexo na criação do personagem, nem sempre está relacionada com o gênero ao qual o(a) jogador(a) se identifica, principalmente se analisarmos a quantidade de homens cisgênero na amostra do estudo. Em contrapartida, foi observado que apenas nas mulheres cisgênero a escolha do sexo dos personagens criados parece estar mais relacionada com o gênero identificado, cerca de 86% (n=12) relataram criar apenas personagens do sexo feminino.

O artigo de Eklund (2011) reflete sobre essa escolha do sexo do avatar no jogo do World of Warcraft, na pesquisa realizada por essa autora todas as mulheres escolheram personagens femininos para representá-las. Esses dados são semelhantes ao nosso, a autora também reflete em seu trabalho sobre as implicações dessa preferência, pois a escolha do sexo no jogo demarca a existência de seres sexuados e de gênero inclusive no mundo virtual. É importante destacar que atualmente no jogo World of Warcraft é possível à mudança do sexo do avatar de modo gratuito e a qualquer momento. Essa nova possibilidade de customização pode permitir inclusive que jogadores realizem performances de diferentes gêneros no ambiente do jogo.

Outro dado verificado pela pesquisa foi se esses participantes já haviam sofrido com algum comportamento tóxico, tais como xingamentos ou palavras de baixo calão direcionados a eles (as), dos 38 pesquisados 35 relatam que já haviam sofrido, o que caracteriza 92,1% da amostra, apenas 3 (7,9%) relataram que nunca haviam sofrido toxicidade. A toxicidade no mundo dos games tem sido cada vez mais discutida, principalmente no âmbito acadêmico. O artigo de Fragoso (2015) relata os diferentes tipos de comportamentos tóxicos existentes, ao mesmo tempo em que realiza uma análise da fama internacional negativa que os brasileiros possuem em jogos online e como isto afetou inclusive na criação de servidores especificadamente brasileiros e como

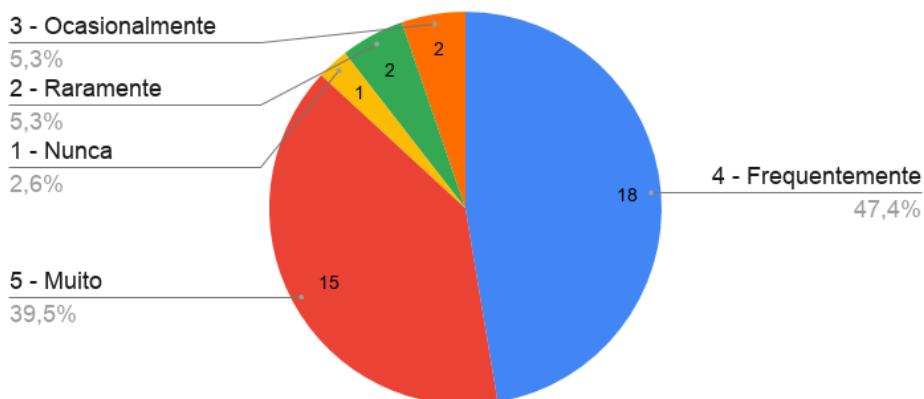
isso também pode gerar condutas de exclusão em vários jogos, a autora cita como exemplo Tibia, World of Warcraft, League of Legends, Tera e Dota 2.

Fragoso (2015) salienta que a toxicidade nos jogos online não é um fenômeno único vivenciado pelos brasileiros e que estes estariam longe de serem os mais violentes. Neto (2019) em sua dissertação relata paralelamente que grande parte desses comportamentos tóxicos tendem a atrapalhar a experiência e promovem um ambiente de jogo pior aos envolvidos. De acordo com Neto (2019) grande parte dos jogadores costumam se irritar com comportamentos tóxicos de outros jogadores, independente de ser intencional ou não, principalmente em situações em que jogadores precisam cooperar entre si, o estresse ocasionado por essa necessidade de cooperação é geralmente uma fonte de irritação. É importante salientar que essa temática da toxicidade nos jogos não se esgota aqui, infelizmente tal tema surge de modo exemplificado e frequente ao longo das respostas discursivas proporcionadas pelo questionário aplicado por esse estudo.

O estudo questionou também sobre a percepção dos indivíduos em relação às interações com outros indivíduos, em nível de comportamentos e atitudes dentro dos jogos. Foi questionado primeiro se a pessoa pesquisada reproduzia valores e/ou formas de agir e pensar semelhantes ao de sua vida real; e posteriormente foi questionado se este percebia tendo atitudes diferentes do que costuma ter na vida real ao interagir com outras pessoas nos jogos online. É importante salientar que a expressão “vida real” foi utilizada buscando uma compreensão simplificada e popular do termo, correspondendo nesse caso específico a vida fora do espaço virtual. Tais resultados geraram os seguintes gráficos:

Gráfico 3: Percepção de jogadores sobre valores e formas de pensar.

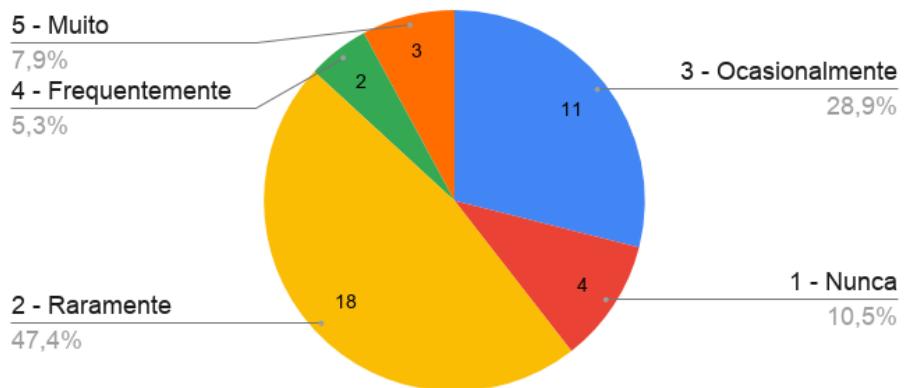
Acha que, nos jogos para multijogadores online, você reproduz valores ou formas de agir e pensar semelhantes ao de sua vida real?



Nesse terceiro gráfico é perceptível que a maioria dos participantes acredita que reproduzem valores ou formas de agir semelhantes ao de sua vida real, tendo 47,4% respondido que frequentemente reproduz algum comportamento do tipo e 39,5% também relataram que muito frequentemente percebem tais comportamentos. Tal dado corrobora com discussões realizadas ao longo desse trabalho, principalmente ao partir da compreensão de que o sistema de valores e o repertório cognitivo/comportamental do indivíduo está presente também nesse ambiente virtual, ocorrendo uma reprodução e interação com aspectos mais subjetivos e culturais.

Gráfico 4: Percepção dos jogadores sobre suas atitudes

Ao interagir com pessoas nos jogos online, você já se percebeu tendo atitudes diferentes do que costuma ter na vida real?



No quarto gráfico apresentamos dados sobre se os participantes percebem ter atitudes diferentes do que costumam ter na vida real, grande parte da amostra de participantes, cerca de 47,4%, relatam que raramente notam isso, seguido de 28,9% dos participantes que relataram ter atitudes diferentes em algumas ocasiões e 10,5% informaram que nunca se perceberam tendo atitudes diferentes do que costumam ter na vida real. Esses dados sugerem que os participantes dessa amostra se percebem tendo atitudes semelhantes ao que possuem em sua vida cotidiana e não virtual. Tomando como base Lévy (2011) o virtual se assemelha de fato a uma continuação do “real”, ou seja, podemos especular que nas interações ocorridas nos jogos online os indivíduos pesquisados não se percebem sendo diferentes em termos de self.

3.2 Resultados e discussões das análises textuais a partir do Iramuteq

Os próximos resultados e discussões se utilizaram do programa Iramuteq. Como descrito na metodologia do estudo o Iramuteq realiza estatísticas textuais a partir de um corpus, organizado e estruturado pelos pesquisadores contendo as respostas de cada participante, tal qual o termo “corpus”, o Iramuteq utiliza-se de termos próprios e também estatísticos para evidenciar determinados dados obtidos. Realizaremos uma breve explanação sobre as nomenclaturas utilizadas por esse programa (CAMARGO e JUSTO, 2013).

Corpus: Conjunto de textos construídos pelo pesquisador e que forma o objeto de análise.

Número de Textos: Quantidade de Textos do estudo, nesse caso a quantidade de respostas obtidas em cada questão.

Segmento de Texto: Fragmentos de texto, na maior parte das vezes, do tamanho de três linhas e são dimensionadas pelo próprio software em função do tamanho do corpus.

Frequência: É uma medida estatística, uma contabilização do número de ocorrências de palavras e segmentos de textos nos corpus, a frequência auxilia na construção de cada classe.

Qui-Quadrado (χ^2): É uma das distribuições utilizadas em estatística inferencial, principalmente para realizar testes que servem para avaliar quantitativamente a relação entre o resultado de um experimento e a distribuição esperada para o fenômeno. Ou seja, gera um valor para demonstrar o quanto a palavra é associada à classe obtida.

Valor-P: É a probabilidade associada ao teste estatístico, a partir do Valor-P podemos identificar se um dado é significativo ou não.

Os valores estatísticos fornecidos pelo Iramuteq baseiam-se no Critério de Fisher. O programa realiza uma estatística de teste, calculando a probabilidade dos resultados terem ocorridos ao acaso, à medida que tal probabilidade diminui para abaixo de 0,05 (Critério de Fisher), podemos aceitar com confiança e assumir que tais dados não são obra do acaso, ou seja, são dados significativos da amostra pesquisada (FIELD, 2009).

Diante do exposto acima, o Valor-P e o Qui-Quadrado evidenciam quais palavras são significativas e/ou relevantes para determinada classe, sendo recomendada a utilização apenas das palavras que obtiveram uma probabilidade de significância aceitável, ou seja, o Valor-P abaixo de 0,05. Diante disso, na construção e discussão desse estudo as palavras que foram avaliadas como não significativas foram descartadas e não incluídas na construção das tabelas.

Buscando uma melhor organização e padronização dos dados obtidos por meio do software Iramuteq, optou-se por organizar os resultados obtidos de cada questão em duas tabelas:

Uma contendo as classes geradas, com suas porcentagens, palavras associadas, os valores de X^2 e o de P; Outra tabela contendo no máximo três segmentos de textos ilustrativos associados às classes de tal questão, os discursos presentes nessas tabelas foram inseridos integralmente como dito, preservando inclusive erros ortográficos e gramaticais. Destacamos que tais dados fornecidos pela análise do Iramuteq servem como base para reflexões e encaminhamentos, mas não necessariamente determinam ou limitam as análises interpretativas do pesquisador.

Ao questionar se os sujeitos pesquisados já haviam sofrido algum tipo de assédio, 50% (n=19) relataram que sim e 50% (n=19) relataram que não. Dos participantes que afirmaram sofrer algum tipo de assédio, ao analisar os gêneros desses participantes temos: dez mulheres cisgênero, oito homens cisgênero e uma mulher trans. Ao se comparar a quantidade de mulheres que participaram desse estudo, observamos que das 15 mulheres (cis e trans) participantes, 73% (n=11) relataram que já sofreram algum tipo de assédio. Questionou-se aos participantes que haviam respondido em afirmativo para assédio, qual havia sido o tipo de assédio sofrido, a análise estatística do texto gerou as seguintes informações: Número de textos (respostas): 19. Número de Segmentos de Textos: 22. Quantidade de Classes criadas: 2. Porcentagem de Segmentos classificados: 90,91%.

A partir da Análise de Classificação Hierárquica Descendente (CHD) das respostas construímos as seguintes tabelas abaixo:

Tabela 1. Tipos de Assédio Sofrido (CHD)

Tipos de Assédio Sofrido					
Classe 1			Classe 2		
Assédio de cunho sexista			Assédio de teor sexual		
55%			45%		
Palavras	X^2	P	Palavras	X^2	P
Mulher	8.81	0.00299	Foto	6.11	0.01343
Ser	7.59	0.00585	Me	4.85	0.02767
Jogo	5.45	0.01951	Ter	4.31	0.03780
Dar	4.09	0.04311			

Tabela 2. Tipos de Assédio Sofrido (Segmentos de Textos)

Exemplos de segmentos de textos que constituem cada classe	
Classe 1	Classe 2
<p>“por ser mulher, muitas e muitas vezes fui assediada, menosprezada e desrespeitada de diferentes maneiras.”.</p> <p>“assim que você se identifica como mulher em jogos onlines é comum que os homens comecem as piadas, as mensagens privadas dando em cima e até mesmo oferecendo ajuda no jogo com segundas intenções.”</p> <p>“somente por ser mulher e principalmente quando estava solteira.”.</p>	<p>“pessoas costumam pedir fotos íntimas.”.</p> <p>“a pessoa ficava me mandado mensagens obscenas.”.</p> <p>“uma pessoa na mesma guilda passou semanas insistindo em ter minha atenção, inclusive em momentos em que eu estava ocupada ou pedia que me deixasse sozinha, após tê-lo bloqueado passou a perguntar sobre mim para os meus amigos.”.</p>

Como percebido nas tabelas acima, a partir da análise do Iramuteq obtivemos duas classes diferentes, ambas tratam sobre tipos de assédio específicos. A primeira classe intitulamos “Assédio de Teor Sexual”, como pode ser evidenciado principalmente pelos discursos, essa classe apresenta segmentos de textos relacionados ao recebimento de mensagens obscenas, a solicitações indesejadas de fotos íntimas e insistência/insinuações inconvenientes por parte de outros indivíduos. A segunda classe foi intitulada “Assédio de cunho sexista”, nessa classe o assédio está relacionada ao gênero, são relatos principalmente de mulheres que sofreram algum tipo de insinuação e até mesmo agressões de cunho machista e misógino.

A nuvem de palavras criada pelo software nos dá dimensão das palavras que foram mais frequentes nas respostas analisadas:



As palavras que surgem em destaque na nuvem são principalmente: ser, sim, mulher, pessoa, jogo. A partir da análise das classes geradas, dos discursos e da nuvem de palavras, observamos que o fenômeno de assédio no ambiente dos jogos ocorre principalmente com as mulheres. Esse dado observado em nosso estudo pode indicar que o machismo existente em nossa sociedade e cultura, também se faz presente no espaço digital dos jogos. Como relatado anteriormente ao longo desse trabalho, historicamente o ambiente dos jogos digitais é um espaço dominado e construído principalmente para os homens, a ascensão de mulheres nesse universo ainda é contestada e de certo modo menosprezada. Ao se observar as respostas é perceptível que o machismo e sexismo ocorrem tanto de modo velado, por meio de piadas, como de modo escancarado, por meio de assédios, desrespeitos e menosprezo.

Percebemos que o ser mulher implica em discriminações no mundo dos games, principalmente em termos de interações sociais com outros jogadores, geralmente homens. Outro aspecto que surgi nos discursos é algo que tem se tornado cada vez mais presente em nossa sociedade, é a solicitação/pedido por nudes ou fotos íntimas. Esse dado é evidenciado também no estudo de Gasoto e Vaz (2018), realizado com mulheres gamers e encontrou relatos bastante semelhantes com o constatado aqui. As autoras ao questionarem se essas mulheres já perceberam a existência de machismo nos jogos, aproximadamente 89,42% responderam que sim, foi questionado também se as participantes já haviam sofrido algum assédio e 76% responderam em afirmativo.

Ao observamos os discursos evidenciados no trabalho de Gasoto e Vaz (2018) é perceptível como o “ser mulher” é associado com algo negativo no mundo gamer, envolto em diversos estereótipos injustificáveis. A pesquisa de Brehm (2013) realizada com jogadores e jogadoras de World of Warcraft também traz dados semelhantes. Brehm (2013) evidencia que 64,4% (n=183) de sua amostra relatam que o sexismo é um problema presente no jogo. Ao analisar e refletir sobre esses achados, percebemos resultados semelhantes mesmo se tratando de estudos realizados em anos distintos.

Brehm (2013) destaca em seu artigo alguns discursos obtidos ao entrevistar jogadoras, tais discursos se referem principalmente a episódios de machismo, misoginia e sexismo. Esses relatos são significativamente semelhantes com os obtidos em nossa pesquisa, os quais serão demonstrados mais adiante. Percebemos que em ambos os trabalhos supracitados, foi constatado relatos de como as mulheres podem ser menosprezadas, atacadas e violentadas nesse espaço

virtual. Observamos que a cultura machista presente em nossa sociedade surge também no ambiente dos jogos online. Tal como defendido pelas autoras citadas, esses dados demostram a importância de refletir e de pensar em ações que previnam e combatam esses tipos de violência contra a mulher.

Questionamos em nosso estudo se os participantes notaram um aumento no consumo de jogos/games durante a pandemia do corona-vírus no ano de 2020 e, a partir da análise do corpus pelo Iramuteq, obtivemos os seguintes resultados: Número de textos (respostas): 38. Número de Segmentos de Textos: 39. Quantidade de Classes criadas: 4. Porcentagem de Segmentos classificados: 84.62%. As seguintes tabelas foram construídas a partir da Análise de Classificação Hierárquica Descendente (CHD):

Tabela 3. Relação entre a pandemia do covid e o ato de jogar (CHD)

Relação entre a pandemia do covid e o ato de jogar					
Classe 1			Classe 2		
O isolamento social afetou o ato de jogar			Aumento no ato de jogar com o intuito de distrair-se ou fugir da realidade		
27,27%			18,18%		
Palavras	X ²	P	Palavras	X ²	P
Social	15,71	<0,0001	Acabar	20,48	<0,0001
Isolamento	11,62	0,00065	Ter	11,59	0,00066
Fato	8,8	0,00301	Fazer	5,21	0,02239
Estar	5,23	0,02223	Online	5,21	0,02239
Sim	4,64	0,03122	Faculdade	5,21	0,02239
			Ser	4,99	0,02548
			Jogar	4,59	0,03213
Classe 3			Classe 4		
Maior disponibilidade estando em casa e de tempo para jogos			Não houve mudanças significativas		
33,33%			21,21%		
Palavras	X ²	P	Palavras	X ²	P
Em	15,53	<0,0001	Não	12,92	0,00032

Passar	8,25	0,00407	Sempre	7,88	0,00499
Tempo	7,68	0,00558			
Mais	7,68	0,00558			
Casa	6,82	0,00902			
Jogo	4,59	0,03213			

Tabela 4. Relação entre a pandemia do covid e o ato de jogar (Segmentos de Textos)

Exemplos de segmentos de textos que constituem cada classe	
Classe 1	Classe 2
<p>“Sim devido ao isolamento social.”.</p> <p>“Sim acredito que o isolamento contribuiu para esse aumento pelo fato dos jogos tirarem o estresse e a tensão provocada pelo isolamento do coronavírus, além de dar um pouco de contato social no caso dos jogos online.”.</p> <p>“Sim durante a pandemia esse aumento pode estar relacionado ao fato das pessoas estarem em isolamento e sem opções de distração.”.</p>	<p>“Sim principalmente ao tédio em ficar em casa sem ter nada interessante pra fazer o jogo acaba sendo uma fuga da realidade e distração.”.</p> <p>“Sim jogar games é um dos meus passatempos durante a pandemia tive mais horas livres na minha agenda e menos compromisso na vida real e acabei por aumentar meu tempo de jogo.”.</p> <p>“Sim principalmente pelas pessoas terem menos opções de entretenimento.”.</p>
Classe 3	Classe 4
<p>“Sim por conta da pandemia passamos mais tempo em casa e uma das opções de distração é o jogo.”.</p> <p>“Sim por conta do maior tempo em casa comecei a jogar com mais frequência assim como vários amigos.”.</p> <p>“Sim mais tempo passando em casa provavelmente me faz querer jogar mais jogos.”.</p>	<p>“Não pois sempre trabalhei com games então nada mudou.”.</p> <p>“Não, eu sempre consumi bastante e a pandemia não alterou muito meu consumo.”.</p> <p>“sempre fui de jogar bastante, então aumentou apenas um pouco.”.</p>

Os resultados da análise proporcionada pelo Iramuteq evidenciaram ao todo quatro classes: A primeira intitulamos “O isolamento social afetou o ato de jogar”, nessa classe é notado discursos de participantes que associam o aumento no consumo de jogos ao isolamento social, decorrido principalmente da necessidade de conter a disseminação do vírus durante a pandemia do corona vírus; a segunda foi intitulada “Aumento no ato de jogar com o intuito de distrair-se ou fugir da realidade”, observa-se a presença de respostas que atribuem o aumento no consumo de jogos a necessidade de distrair-se ou de fugir da realidade, percebemos nesse relato o jogo enquanto um artefato de passatempo e de entretenimento; a terceira classe foi nomeada “Maior disponibilidade estando em casa e de tempo para jogos”, nessa classe os discursos fazem menção a estar em casa mais tempo e ao fato de paralelamente ter mais tempo disponível, esses dois fatores são relacionados pelos participantes como sendo o motivo para o aumento na quantidade de tempo jogando; por fim a última classe temática foi intitulada “Não houve mudanças significativas”, nessa classe observa-se respostas que demonstram que não houve mudança nos hábitos de jogatina ou que tal mudança foi pouco significativa, essa classe enquadrou principalmente os relatos de participantes que sempre tiveram um alto consumo de jogos, o contexto da pandemia desse modo pouco influenciou.

Ao analisar as classes geradas pelo programa Iramuteq, é notável que a maioria das classes indicaram que houve mudanças no hábito de consumo de jogos/games durante a pandemia. Diante disso, consideramos principalmente discutir as classes 1, 2 e 3 em contraste com a 4, tendo em vista que a classe 1 trata-se de modo geral sobre o isolamento social como tendo afetado no ato de jogar, afirmativa que possui relações direta com as classes 2 e 3.

O estudo de Ortiz et al. (2020) corrobora com os dados obtidos, de acordo com os autores, a pandemia alterou os hábitos e o cotidiano das pessoas, consequentemente modificando os padrões de consumos da população. Como já relatado anteriormente nesse estudo, os videogames tornaram-se uma das 20 atividades mais importantes para o ser humano. Essa informação demonstra que os jogos tomaram um lugar relevante no cotidiano dos seres humanos, seja como artefato de entretenimento, de aprendizagem e /ou local para diversos tipos de interações.

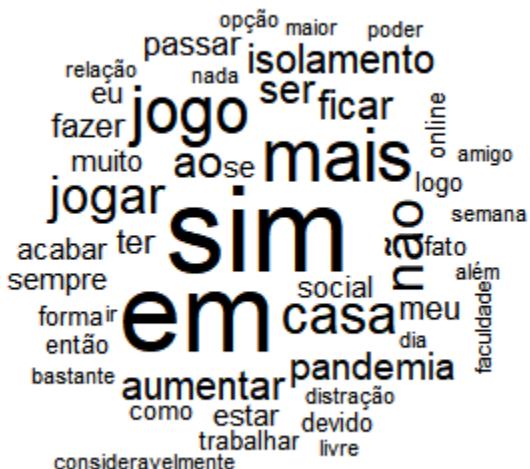
Ao analisar as classes 1, 2 e 3, são perceptíveis discursos que demonstram que esses jogadores perceberam o aumento no ato de jogar. Observamos que durante o período da pandemia, os jogadores apresentaram uma necessidade de fuga da realidade, de distrair-se ou entreter-se, bem como de contato social e preencher o tempo livre. Compreendemos o cenário da

pandemia como um contexto de estresse contínuo, o qual provisoriamente privou esses jogadores de transitarem livremente por espaços sociais e consequentemente pode ter trazido diversas sintomatologias. Diniz et al (2020) refletem sobre as implicações do distanciamento, a inserção de comportamentos de higiene no repertório da população e sobre como o cenário da pandemia alterou o cotidiano, desencadeando até potenciais riscos à saúde mental. Como notado nos relatos, alguns jogadores utilizaram o jogo como um lugar de contato social, para interagir com amigos enquanto paralelamente preenchiam seu tempo livre em casa e se distraiam/divertiam.

Como lembra Ortiz et al. (2020) a pandemia modificou consideravelmente o consumo de videogames, principalmente em relação aos jogos em rede que tornaram-se um grande atrativo para seus consumidores, gerando um relevante crescimento nesse tipo de jogo. Percebemos que durante o período da pandemia esses jogos podem ser utilizados enquanto válvula de escape e até como ferramenta de interação social. O contexto da pandemia trouxe modificações profundas no cotidiano da vida humana e como destacado aqui, os jogos online podem adquirir diversas função e espaços no cotidiano dos seres humanos.

Em contrapartida a classe 4 é caracterizada por indivíduos que relataram nenhuma ou pouca mudança no ato de jogar durante a pandemia. Ao investigar os relatos observamos que esses jogadores já possuíam um alto consumo de jogos, tendo a pandemia influenciado pouco nesse jogar. Constatamos assim que os indivíduos que trabalham com jogos ou têm um consumo elevado de jogos digitais não perceberam alterações significativas no consumo de jogos durante a pandemia.

Abaixo segue a nuvem de palavras, teve como palavras em destaque: sim, em, casa, mais, jogar, jogo, isolamento, ser, ficar, aumentar, pandemia, não.



Outro dado investigado foi quais aspectos são levados em consideração pelos participantes ao criar seus personagens/avatares nos jogos de MMORPG. A partir da análise estatística do corpus obtivemos as seguintes informações: Número de textos (respostas): 38. Número de Segmentos de Textos: 42. Quantidade de Classes criadas: 3. Porcentagem de Segmentos classificados: 80,95%. As seguintes tabelas foram construídas a partir da Análise de Classificação Hierárquica Descendente (CHD):

Tabela 5. Aspectos Relacionados à Criação de Personagens (CHD)

Aspectos relacionados à criação de personagens								
Classe 1			Classe 2			Classe 3		
Foco no processo de customização			A importância está no criar e no gosto pessoal do(a) jogador(a)			O aspecto principal é a beleza		
52,94%			23,53%			23,53%		
Palavras	X ²	P	Palavras	X ²	P	Palavras	X ²	P
Customização	5,21	0,02244	Meu	10,69	0,00107	Bonito	23,68	<0,0001
Fazer	5,02	0,02512	Criar	10,39	0,00126	Ir	14,73	0,00012
Classe	4,25	0,03925	Gosto	10,39	0,00126	Sempre	10,39	0,00126
Jogo	4,16	0,04130	Escolher	4,33	0,03737	Ficar	6,67	0,00977
Acordo	4,03	0,04470	Feminino	4,07	0,04354	Muito	4,33	0,03737
Raça	4,03	0,04470						

Tabela 6. Aspectos Relacionados à Criação de Personagens (Segmentos de Texto)

Exemplos de segmentos de textos que constituem cada classe
Classe 1
“escolho a customização de acordo com o que eu acho que combine melhor com cada classe , a preferência por personagens femininas é puramente estética.”.
“eu crio um personagem na minha cabeça da classe que eu quero jogar , com base no que eu acho que combina com ele(a) eu faço a escolha customização .”.
“ Classe e raça foco muito na história e jogabilidade, e aparência tento fazer personagens

baseados em alguém muito fera, podendo ser de algum personagem do próprio **jogo**, ou tentando imitar alguém da vida real, tipo algum artista muito fera ou tentando **fazer** uma versão minha no **jogo**.”.

Classe 2	Classe 3
<p>“Procuro criar personagens que sejam versões idealizada de mim ou com gostos próximos dos meus.”.</p> <p>“Eu custumo criar personagens com características similares as minhas, como cor, tipo físico e etc. Quanto à classe, geralmente escolho algo que se adeque mais ao meu tipo de jogo.”</p> <p>“Escolho classes pela jogabilidade, preferido criar personagens do sexo feminino, pois é como me identifico e minhas personagens são como uma representação minha online, mas não necessariamente segundo um estereótipo de feminilidade.”</p>	<p>“Avalio se o personagem é bonito, se vai ficar bem na roupinha, sempre faço mulheres, avalio a jogabilidade da classe também.”.</p> <p>“Eu vou muito pela beleza do personagem depois pelo o que ele tem de bom como racial e etc, sempre de sexo feminino e o mais bonito possível.”.</p> <p>“eu gosto de personagens bonitos fisicamente, então sempre tento escolher opções que deixem os personagens mais atraentes.”.</p>

Como notado nas tabelas acima, a análise gerou três classes: A primeira foi intitulada “Foco no processo de customização”, essa classe está relacionada com uma ênfase por partes dos jogadores aos aspectos de customização disponibilizados pelo jogo, tais como classe e raça, e, a consonância entre ambas; A segunda classe foi descrita como “A importância está no criar e no gosto pessoal do(a) jogador(a)”, aqui constata-se que o importante é o gosto pessoal, os (as) participantes levam em consideração aspectos subjetivos na criação e escolha das características atribuídas aos personagens, os quais parecem estar relacionadas a processos de idealização, imaginação e de identificação; A terceira e última classe foi intitulada “O aspecto principal é a beleza”, nessa classe destaca-se a importância da beleza, os participantes se baseiam numa perspectiva subjetiva da estética, buscam construir personagens atraentes e belos, sendo suas escolhidas guiadas buscando torna seus personagens o mais bonito possível.

Ao analisar os segmentos constituintes da classe 1 intitulada “Foco no processo de customização”, percebemos relatos que indicam a necessidade de combinar os diversos aspectos de customização e principalmente a busca por combinar a classe escolhida com as customizações

disponibilizadas pelo jogo. Características como história, raça e jogabilidade também são levados em considerações na criação desses avatares. É interessante notar que essa classe foi a que houve uma maior porcentagem, podendo ser indicativo que a maioria da amostra se preocupa com os aspectos supracitados. Ao refletirmos sobre relação do (a) jogador (a) com seu avatar, baseando-se principalmente em autores citados ao longo desse trabalho, tais como Stavropoulos et al. (2020), Lévy (2010), Castro (2003) e Murray (2003), observamos que a customização do avatar é processo chave e relevante para os (as) jogadores (as) que participaram desse estudo.

Na classe 2 constatou-se discursos nos quais os (as) jogadores (as) enfatizam a importância de seus avatares representarem a si mesmo ou versões idealizados de si. Discursos semelhantes foram também percebidos na classe 1, esse dado corrobora principalmente com as ideias de Lévy (2010) e Castranova (2003) esses autores enfatizam a importância do avatar nos jogos de RPG em rede, pois este é uma representação do jogador no mundo virtual. Castranova (2003) propõe que a criação e customização do avatar assume um lugar crucial nos jogos de RPG e MMORPG, por meio deste que o jogador habita e explora o mundo do MMORPG.

Na última classe intitulada “O aspecto principal é a beleza”, surge discursos que destacam a importância dos aspectos estéticos e de beleza na criação do personagem. Nessa classe a palavra “bonito” surge de modo significativo em todos os segmentos de texto. Observamos inclusive relatos sobre a vestimenta e o físico dos avatares, os quais necessariamente devem ser “o mais bonito possível” e sobre como é importante o personagem parecer “atraente”. Santos e Couto (2019) realizaram um estudo sobre o fascínio nas representações corporais no World of Warcraft, para essas autoras a estética dos personagens funcionam como uma espécie de mediador nas relações sociais do jogo e produtor de experiências sociais formativas. As autoras defendem que no WoW a questão da aparência estética do personagem não é apenas uma exigência social no jogo, mas é por meio dessa aparência que ocorre uma avaliação de uma representação corporal.

De acordo com Santos e Couto (2019) a sobrevivência e a ascensão social do(a) jogador(a) dependem de elementos que mudem ou destaquem sua forma corporal, com o intuito principal do personagem se tornar visível dentro dessa sociedade do jogo. As autoras citadas perceberam em sua pesquisa que o fascínio do corpo no WoW é presente em todo processo de construção dos personagens, ocorrendo inclusive a transferência de significados pessoais do jogador ao seu personagem. Diante disso, corroboramos com tais autoras ao constatarmos em

nosso estudo que a customização, a representação de si e a estética dos avatares são fatores importantes para os (as) jogadores (as) que participaram do estudo.

As palavras que surgem em maior destaque na nuvem de palavras construídas a partir das respostas são: personagem, classe, ser, fazer, escolher, jogo, como, sexo, mais, feminino.



A nuvem de palavras acima nos auxilia a ter uma compreensão ampla das palavras com maior incidência. Como já destacado anteriormente, os avatares assumem de fato um lugar de representante desses jogadores nesse espaço virtual, é por meio deles que os jogadores interagem, batalham, lutam, se divertem e são vistos. Percebemos também que tal avatar não é uma mera imagem de um corpo virtual desprovido de investimentos simbólicos, os (as) jogadores (as) investem tempo, anseios, desejos e alguns buscam inclusive que seu avatar seja o mais parecido possível consigo mesmo. Consideramos essa discussão bastante relevante, principalmente por entendermos esses avatares como potenciais representações gráficas desses jogadores no mundo online.

O estudo também questionou se os participantes percebem alguma alteração em sua forma de pensar sobre determinados assuntos a partir de suas interações ocorridas dentro dos jogos online. As tabelas abaixo foram geradas pela Análise de Classificação Hierárquica Descendente (CHD), tendo a análise do corpus gerado os seguintes dados: Número de textos (respostas): 38. Número de Segmentos de Textos: 42. Quantidade de Classes criadas: 3. Porcentagem de Segmentos classificados: 78,57%.

Tabela 7. Aspectos relacionados a mudanças (CHD)

Aspectos relacionados a mudanças ocorridas graças às interações entre jogadores nos jogos								
Classe 1			Classe 2			Classe 3		
Os jogos online enquanto espaço de interagir com pessoas diferentes			As interações podem possibilitar diversos aprendizados			Não é percebido mudanças a partir das interações		
42,4%			21,2%			36,4%		
Palavras	X ²	P	Palavras	X ²	P	Palavras	X ²	P
Sim	18,66	<0,0001	Fazer	13,41	0,00025	Não	13,89	0,00019
Jogo	12,92	0,00032	Gênero	12,26	0,00046			
Online	8,78	0,00303	Aprender	7,88	0,00499			
Diferente	8,00	0,00468	Outro	7,88	0,00499			
Vida	8,00	0,00468	Diverso	4,08	0,04340			
Pessoa	6,31	0,01200						

Tabela 8. Aspectos relacionados a mudanças (Segmentos de Classe)

Exemplos de segmentos de textos que constituem cada classe	
Classe 1	
“sim eu tenho menos dificuldade em interagir em jogos online do que na vida real e isso possibilitou que eu conhecesse muitas pessoas de realidade diferentes que me fizeram repensar a forma como eu percebo o mundo.”.	
“sim lidar com pessoas que possuem opiniões diferentes , estilos de vida diferente , em um ambiente mais neutro se torna mais fácil à interação principalmente quando do inicio da aceitação sobre algum assunto politico ou sexual, por exemplo.”.	
“sim como jogos online permitem uma convivência com pessoas de todo brasil e até do mundo, permitiu ter amizades das mais variadas e com isso a quebra de muitos pré-conceitos que eu tinha.	
Classe 2	Classe 3
“as formas como as pessoas são tóxicas com as outras me fizeram refletir o quanto devemos evitar xingar as pessoas por motivos banais.”.	“ Não. ”
“sim fiz amigos com quem interajo online frequentemente e já	“ Não, eu tento separar o jogo da

<p>conversamos sobre temas diversas questões, de gênero, política, saúde mental, por exemplo, são alguns temas tratados e posso dizer que aprendi com meus amigos e pude contribuir para o aprendizado deles”. “com certeza, assim como qualquer outra interação social aprendi muito sobre como tratar com equidade as pessoas e não julgar por sexualidade, gênero, local.”.</p>	<p>vida real.”. “Não que eu lembre, talvez tomar cuidado ao falar.”.</p>
---	---

Como observado foi obtido três classes: A primeira foi intitulada “Os jogos online enquanto espaço de interagir com pessoas diferentes”, nessa classe surge como destaque à afirmativa “sim”, os participantes percebem uma mudança em suas formas de pensar e atribuem como causa às interações com pessoas diferentes, que vivem realidades e estilos de vida diferentes, de acordo com os relatos essas interações fazem até os indivíduos repensarem a forma como entendem o mundo, a quebrar pré-conceitos e até a aceitar o diferente; A segunda classe denominada “As interações podem possibilitar diversos aprendizados”, caracterizou-se pelo ato de aprender com as interações ocorridas nos jogos, desde questões como refletir para evitar determinados comportamentos, sobre a importância de tratar pessoas com equidade e sem julgamentos, é também presente nos discursos que as interações possibilitam uma função de aprendizagem de mão dupla, o indivíduo tanto aprende como ensina; A última classe foi intitulada “Não é percebido mudanças a partir das interações”, nessa classe surge à palavra “não” como destaque, encontra-se principalmente discursos sobre não perceberem ou lembrarem de mudanças decorridas das interações nos jogos e sobre separarem o jogo da “vida real”.

Como percebido na tabela 7 as classes 1 e 2 correspondem a 63,4%, demonstram relatos dos (as) jogadores (as) afirmado que as interações ocorridas a partir do jogo podem ter uma função educativa de mão dupla, ocasionando em ensinamentos e aprendizados. Na tabela 8 percebemos menções a aprendizagens relacionadas a temas como gênero, política, saúde mental, entre outros. O repertório de interações e temáticas discutidas por esses jogadores é amplo e diversificado, os relatos fazem menções inclusive a quebra de pré-conceitos e, simultaneamente demonstram uma disposição e abertura na interação com seres humanos diferentes, prezando pelo respeito a diversidade, quer seja de sexualidade, gênero ou estilo de vida.

O estudo corrobora com as concepções de Vygotsky (2008) sobre aprendizagem, para o autor é por meio das interações sociais que o ser humano aprende. Vygotsky (2008) defende que a interação com o outro possibilita novas experiências, para o autor a aprendizagem é uma

experiência social. Apesar de sua teoria ser aplicada principalmente ao contexto educacional e a relação professor-aluno, compreendemos que os processos de interações não se restringem a um ambiente necessariamente educativo. A partir dos dados disponíveis na tabela 8 é perceptível que as interações, comunicações e discussões nos ambientes de jogos online podem propiciar uma construção de novos conhecimentos aos jogadores.

Os autores Bernaus e Calvo (2016) citados anteriormente nesse trabalho, também discorrem sobre os potenciais educativos de jogos como World of Warcraft. De acordo com Bernaus e Calvo (2016) o WoW possui um aspecto socializador e comunicativo que auxilia no desenvolvimento pessoal dos jogadores, principalmente ao estabelecer relações de diferentes tipos com outros usuários do jogo. Os autores defendem ainda que é possível os (as) jogadores (as) desenvolverem habilidades e competências comunicativas que podem ter aplicação direta aos seus cotidianos.

A próxima questão analisada foi se os participantes já haviam sofrido algum tipo de discriminação por causa do gênero ou sexualidade, as seguintes tabelas foram geradas a partir da análise de CHD, segue os dados obtidos pelo Iramuteq: Número de textos (respostas): 38. Número de Segmentos de Textos: 46. Quantidade de Classes criadas: 2. Porcentagem de Segmentos classificados: 84,78%.

Tabela 9. Discriminação em relação ao gênero ou sexualidade (CHD)

Presença de discriminação por causa do gênero ou sexualidade					
Classe 1			Classe 2		
Relatos sobre preconceitos e discriminações de gênero e de orientação sexual			Não ocorre discriminação		
61,54%			38,46%		
Palavras	X ²	P	Palavras	X ²	P
Ser	16.96	<0,0001	Não	12,19	0,00048
Ir	10.83	0,00099			
Mulher	10.83	0,00099			
Sim	9.58	0,00197			
Jogar	6.29	0,01213			

Homem	4.43	0,03527	
Sofrer	4.43	0,03527	

Tabela 10. Discriminação em relação ao gênero ou sexualidade (Segmentos de Textos)

Exemplos de segmentos de textos que constituem cada classe	
Classe 1	Classe 2
<p>“já fui vítima de machismo em que o player soube que sou mulher e me tratou de modo diferente e ainda por cima tentou militar minha game play game perguntando se eu sabia de certas habilidades, o que faziam e se eu queria ajuda.”.</p> <p>“entrei em uma guilda onde o líder falava pelas costas que eu era feia e jogava bem ou era bonita e jogava mal, pois toda mulher bonita sempre quer ser carregada pelos outros nos jogos, que não tem como ser bonita e jogar bem.”.</p> <p>“sim, já falaram coisas do tipo “para estar jogando de fadinha deve ser mulher ou gay, ainda mais jogando ruim assim”.”.</p>	<p>“Não.”.</p> <p>“Não, pois costumo esconder e só contar em ambientes que confio.”.</p> <p>“Não, eu normalmente não exponho essas coisas quando estou jogando um mmo e procuro me cercar de pessoas de realidade comum a minha em relação à sexualidade e gênero, guildas lgbtqia.”.</p>

Como pode ser visualizado nas tabelas acima, duas classes foram evidenciadas pela análise: A primeira foi intitulada como “Relatos sobre preconceitos e discriminações de gênero e de orientação sexual”, nessa classe se destacaram relatos que demonstram a ocorrência de machismo e homofobia no ambiente de jogo, tais relatos se caracterizam por atitudes, falas e ofensas direcionados ao ser mulher, ao ser gay ou LGBTQIA+; A segunda classe foi denominada como “Não ocorre ou sofre discriminação”, as respostas enquadradas nessa classe se caracterizam por indivíduos que não sofreram processos discriminatórios, porém, como ilustrado pelos segmentos de textos na segunda tabela, alguns participantes relataram que não sofrem discriminações por esconder tais dados ou optarem sempre por se cercar de pessoas que tenham uma relação em comum com sua sexualidade ou gênero.

Na pesquisa de Brehm (2013) citada anteriormente, encontramos relatos semelhantes ao visto na tabela 10, constatamos em nossos resultados problemáticas relatadas pela autora em seu estudo: A presença do ocultamento da identidade, Exploração/Apaziguamento de gênero e a ocorrência de Gendered Flaming / Griefing. Brehm (2013) relata que muitas mulheres expressam

a necessidade de ocultar sua identidade a fim de proteger-se de agressões, se passando inclusive por homens, esse tipo discurso é evidenciado igualmente na tabela 12.

A exploração/Apaziguamento de gênero é perceptível no primeiro segmento de texto da classe 1 da tabela 10. Brehm (2013) observou que vários entrevistados (homens e mulheres) notam que os jogadores homens sentem que precisam auxiliar personagens femininos e jogadoras. O estudo releva ainda que alguns desses jogadores fornecem ajuda buscando ganhar algum presente, tal como sexo virtual. A autora reflete sobre como as relações de poder estão intrínseca nessas situações e consequentemente, auxiliam a manter estereótipos de gênero profundamente arraigados em nossa sociedade.

Por fim o Gendered Flaming / Griefing refere-se ao uso do ambiente de jogo com o objetivo de usar insultos e linguagens depreciativas dirigidas ao sexo feminino, buscando inclusive excluir jogadoras desse local (BREHM, 2013). Brehm (2013) relata que muitos desses ataques buscam criar um sentimento de mal-estar na mulher, fazendo que esta abandone o grupo ou guilda. No segundo segmento de texto da classe 2 na tabela 10, observamos o que parece ser a ocorrência de um Gendered Flaming / Griefing, no qual um jogador depreciava outra jogadora, Brehm defende que esse tipo de atitude é uma forma de Cyberbullying notado no mundo dos jogos online.

A pesquisa de Callou et al. (2021) também buscou investigar a presença de discriminação e violências de gênero no ambiente de jogos digitais. Callou et al. (2021) ao entrevistar jogadoras constatou a presença de violência psicológica sofrida por mulheres. De acordo com os autores, as jogadoras entrevistadas acreditam que a violência de gênero ocorre por esse espaço estar atrelado à cultura do machismo.

Por meio do questionário perguntamos também se os participantes acreditam que seu gênero possui relação ou modifique suas experiências nos jogos, segue as informações obtidas a partir da análise de CHD pelo software Iramuteq: Número de textos (respostas): 38. Número de Segmentos de Textos: 39. Quantidade de Classes criadas: 2. Porcentagem de Segmentos classificados: 79,49%.

Tabela 11. O gênero modifica as experiências nos jogos (CHD)

O gênero enquanto aspecto que modifica as experiências nos jogos de multijogadores online	
Classe 1	Classe 2

O gênero modifica as experiências ocorridas nos jogos			Não modifica		
58,06%			41,94%		
Palavras	X ²	P	Palavras	X ²	P
Ser	12.31	0.00044	Não	10.66	0,00109
Sim	10.66	0.00109			
Mulher	6.53	0.01060			
Homem	6.53	0.01060			
Gênero	4.31	0.03798			
Eu	4.31	0.03798			
Sofrer	4.31	0.03798			

Tabela 12. O gênero modifica as experiências nos jogos (Segmentos de texto)

Exemplos de segmentos de textos que constituem cada classe

Classe 1	Classe 2
<p>“sim se eu fosse homem não teria passado por todo o assédio e cyberbullying que sofri, ser mulher é ter um alvo e esperar de onde virá o primeiro ataque.”.</p> <p>“com certeza, o fato de eu ser homem cis faz com que eu sofra menos ataques do que uma mulher ou qualquer pessoa que seja não cis.”.</p> <p>“sim, acredito que a quantidade de mulheres que jogam online seja bem menor que a de homens, principalmente pelo modo babaca como os outros jogadores nos tratam, por muito tempo fingi ser homem enquanto jogava para evitar constrangimento.”.</p>	<p>“Não.”.</p>

Duas classes foram formadas a partir da análise: A primeira foi denominada “O gênero modifica as experiências ocorridas nos jogos”, nessa classe constatamos a presença de discursos que enfatizam diferenças nas experiências dos jogos, as quais estão relacionadas ao gênero, os relatos das mulheres consistem principalmente em queixas sobre assédios e violências ocorridas no jogo, enquanto os relatos dos homens indicam que estes sofrem menos ataque do que uma

mulher ou pessoas não cisgênero; A segunda classe foi descrita como “Não modifica”, a palavra “não” surge como destaque, indicando que os participantes enquadrados nessa classe não observam essa modificação evidenciada na primeira classe.

Ao analisarmos a classe 1 da tabela 12, encontramos segmentos de textos que nos fornecem dados para compreender as percepções individuais sobre se o gênero do(a) jogador(a) influência ou modifica as experiências dentro do jogo. Cerca de 58,06% dos segmentos indicam que o gênero pode modificar essa experiência, é interessante notar que homens e mulheres relatam que o “ser homem” nesse espaço dos jogos online faz com que o jogador sofra menos ataque e violências. Em contrapartida, o “ser mulher” é ter um “alvo” e consequentemente ser suscetível a ataques.

A classe 2 correspondem a 41,94% dos segmentos de textos e é caracterizada por pessoas que não percebem ou acreditam que o gênero modifique a experiência no jogo. É importante destacar que o gênero dos jogadores enquadrados nessa classe são principalmente homens cisgênero. Esse dado pode ser indicativo de que alguns homens não conseguem perceber as dinâmicas e relações de poder existente entre os gêneros nesse espaço virtual.

Com base nos resultados e discussões expostos, constatamos que conseguimos alcançar os objetivos propostos pelo estudo. Verificamos que as interações entre jogadores de diferentes gêneros são regidas pelas relações de poder e de desigualdades entre gêneros. Indicando que o machismo estrutura os mais diversos espaços sociais e, no espaço dos jogos digitais, tal estrutura está relacionada com a presença de violências psicológicas e de assédio para com as mulheres.

Identificamos que o gênero dos (as) jogadores (as) pode influenciar em suas relações com outros jogadores, apesar de tal influência não ser percebida por todos os jogadores. Constatamos que aspectos pessoais, tais como modo de pensar, valores e formas de ser se vinculam ao jogo e interferem no ato de jogar desses indivíduos pesquisados. Paralelamente o contato com indivíduos diferentes auxilia na aprendizagem da aceitação da diversidade humana.

Observamos que essa diversidade e pluralidade de indivíduos que transitam no mundo dos jogos digitais podem enfrentar preconceitos e violências, principalmente as mulheres e pessoas LGBTQIA+. Todavia, esse contato com a diversidade pode ter uma função educativa e abrir caminho para aceitação e empatia. Compreendemos que as interações sociais ocorridas nos jogos digitais online têm potencial transformador e que o jogo é um espaço dinâmico de relações humanas ambivalentes.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho buscou explorar as relações de gênero no mundo dos jogos digitais, principalmente os MMORPGS. Por meio do apanhado teórico constatamos as relações existentes entre jogos digitais, sociedade, cultura, gênero e o ser humano. Percebemos que o jogo tem se tornando cada vez mais presente na vida cotidiana, principalmente em períodos adversos.

Ao refletir sobre as vivências do ser humano no mundo virtual, ressaltamos a importância de estarmos atentos para nossa relação com nossos avatares, especialmente por serem representações gráficas do nosso eu nos espaços virtuais. Como constatado na literatura pesquisada, os avatares vão além de meras imagens vazias, ao contrário, são imbuídas de significados subjetivos e estéticos para os jogadores que as utilizam constantemente.

Demonstramos ainda que os jogos digitais estão intimamente relacionados com aspectos socioculturais vigentes da época a qual foram criados. Como exposto, os jogos passam mensagens significativas, principalmente ao impor um conjunto de regras e criarem um espaço de possibilidades particulares únicos. Cada jogo com suas regras, seus procedimentos e discursos persuasivos criam um ambiente singular de imersão para cada jogador (a).

Citamos nesse estudo diversos jogos do século XX, demonstrando principalmente problemáticas existentes em termos de gênero nesses jogos. Paralelamente evidenciamos que historicamente o ambiente dos jogos é criado e dominado pelos homens, apesar do contínuo aumento de mulheres nesse espaço, os homens ainda são maioria em determinadas plataformas. Independente desse dado, constatamos que as relações de poder e o machismo ainda está enraizado e bastante presente no universo dos games.

Tais informações aqui relatadas servem principalmente como base para refletir sobre as relações de gênero nos ambientes de jogos online. Constatamos que o ambiente de jogo é um lugar complexo, que necessita ser mais explorados por pesquisadores a fim de entender as dinâmicas que ocorrem entre os seres humanos e as tecnologias. Enfatizamos ao longo dessa dissertação sobre como as questões de gênero estão presente no ambiente dos jogos digitais e como refletem, infelizmente, diversas problemáticas existentes em nossa sociedade e cultura.

Entendemos que essas problemáticas de gênero observadas nos ambientes dos jogos digitais podem tanto surgirem nos jogos a partir das relações e interações, como também podem ser inseridas pelos próprios criadores do jogo e seus jogadores, os quais também as mantêm. O ser humano desse modo influencia e molda esse espaço do jogo a partir das dinâmicas sociais e

culturais existentes no mundo concreto. O machismo, a misoginia, o sexism, a toxicidade e violência que surgem ao longo do estudo existem anteriormente a criação desse espaço virtual do jogo. Os jogos online tornam-se assim um local de construção e perpetuação de influência e interações que transbordam esse ambiente, influenciando a si próprio e consequentemente a vida real dos (as) jogadores (as).

Ao investigarmos especificadamente os jogos de MMORPGs, evidenciamos as possibilidades de representação e performance disponíveis nesse estilo de jogo. A liberdade de criar um avatar e utiliza-lo enquanto personificação de si em um mundo mágico atraem diversos jogadores. Sobre o processo de criação do avatar o estudo evidenciou uma relação entre a autodeclaração de gênero das participantes mulheres com o gênero escolhido durante a customização e criação de seus avatares, entretanto muitos participantes responderam que costumam criar personagens de ambos os gêneros, existindo uma preferência por criar personagens femininos, esse dado pode sugerir que os (as) participantes da amostra podem criar e interpretar personagens de gênero distintos dos seus. Desse modo, observou-se que o representar um (a) personagem, seja um guerreiro ou uma maga por meio do roleplay, possibilita aos MMORPGs e seus jogadores (as) novas formas de interagir e estar nos jogos. Desse modo, compreendemos que os jogos de MMORPGs podem ser um espaço complexo de presença, interação e performance.

Tendo isso em mente, buscamos ao longo desse estudo investigar as interações de gênero ocorridas nos MMORPGs. Os resultados obtidos pelo estudo demonstram que os jogos digitais compõem um espaço ambivalente e de múltiplas potencialidades positivas e negativas. É interessante destacar essa ambivalência existente, pois os ambientes dos jogos podem ser locais de aprendizado, de divertimento, lazer e entretenimento, enquanto paralelamente também são um lugar de toxicidade, violência e adicções.

Os dados demonstram que algumas dessas potencialidades positivas e negativas estão intimamente relacionadas com o gênero ou sexualidade do (a) jogador (a), modificando sua experiência nesse mundo virtual. Porém, fenômenos como o divertimento proporcionado pelo jogo e a toxicidade existente nesse espaço, parecem ser vivenciadas pela maioria dos (as) jogadores (as).

Especificamente sobre as relações entre gêneros ocorridas no ambiente dos jogos online, é perceptível a existência do machismo e de violência contra a mulher. Tais questões de gênero

citadas ao longo dos resultados obtidos indicam que as problemáticas e estereótipos que surgem relacionados ao gênero se dão nas relações entre as pessoas (jogadores e jogadoras). Porém, o jogo pode influenciar em determinadas dinâmicas e interações associados com alguns episódios específicos de machismo, misoginia, preconceito, entre outros. Observamos vários relatos de histórias sobre situações em que jogadoras sofreram algum tipo de violência ou assédio. Esse dado é presente também na literatura acadêmica pesquisada. Diante disso, refletir sobre o machismo e a violência sofrida por mulheres e pessoas LGBTQIA+ nesse espaço torna-se cada vez mais importante.

Percebemos por meio desse estudo que o machismo ainda está bastante enraizado no ambiente dos jogos e que a violência contra a mulher precisa ser combatida. Por este motivo ao refletir sobre essas constatações, é importante que a academia se debruce sobre esses espaços e auxilie a buscar alternativas de combate desse machismo e redução dos episódios de violência. É necessário que as empresas e produtoras garantam um maior suporte às vítimas, incentivando denúncias e tenham condutas de punição aos jogadores que cometem toxicidades, realizando punições mais severas com aqueles que praticarem violências relacionadas ao gênero ou sexualidade. Entendemos que existe muito a ser batalhado e modificado em nossa sociedade, sobretudo em sua estrutura machista e misógina.

Apesar dos dados acima, a pesquisa também trouxe como resultado que muitos jogadores perceberam um aprendizado a partir das interações ocorridas nesse ambiente do jogo. Podemos supor que o ambiente dos jogos virtuais possibilita a aprendizagem de novos valores, na quebra de preconceitos e no aumento do respeito à diversidade humana. Ao analisar os relatos, percebemos que temas como gênero e diferença surgem como pauta de discussões e de troca entre os jogadores. Esses dados trazem inúmeras implicações, demonstrando que as interações sociais podem modificar e agregar na construção pessoal desses indivíduos, mesmo que tais interações ocorram nos ambientes de jogos virtuais.

Por fim, espera-se que a presente pesquisa auxilie cientificamente na compreensão das dinâmicas ocorridas entre seres humanos no mundo dos jogos online. Almejamos que o trabalho estimule a realização de outros estudos que busquem apreender ou refletir sobre aspectos que não foram contemplados por essa pesquisa. Esperamos que essa pesquisa contribua para área de estudo sobre as relações entre os diferentes gêneros nos jogos digitais e que possa colaborar com dados e reflexões sobre as implicações socioculturais de tais interações.

REFERÊNCIAS

- ABATH, D. Seriam os Avatares, Ciborgues (?): Considerando as Representações Identitárias de Gênero nos Games. In: **XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste–Natal–RN–2 a.** 2015.
- ADAMS, M. B. Bye, bye, Birdo: Heroic androgyny and villainous gender-variance in video games. In: **Queerness in play**. Palgrave Macmillan, Cham, 2018. p. 147-163.
- ARAÚJO, G. P. C. Fight like a girl: O protagonismo feminino nos jogos digitais. **Revista Sistemas e Mídias Digitais (RSMD)**, vol. 3, n. 1, p. 1-16, 2018.
- ARAÚJO, G. P. C.; PEREIRA, G. C. Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítico do design das personagens de Overwatch. In: SBGames, 2017, Curitiba. **Anais eletrônicos do XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, Paraná: PUC-PR, 2017, p. 17-26. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/28939arw2923/ARTES_E_DESIGN/FULL_PAPERS/173540_2_versao_preliminar.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2021.
- _____. Vista-se para a batalha: Análise da representação feminina nos jogos de luta. In: **XV EneCult – Encontro de Estudo Multidisciplinares em Cultura**, Salvador: UFBA, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/saudpesq/article/view/7920/6657>>. Acesso em: 12 jul. 2021.
- AZEVEDO, E.; CONCI, A. V. **Computação Gráfica**: teoria e prática, Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- BERNAUS, A. Q.; CALVO, S. T. Aplicaciones educativas de los videojuegos: el caso de World of Warcraft. **Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación**, 48, 187-196, 2016.
- BOGOST, Ian. The Rhetoric of Video Games. In: **The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. p. 117–140.
- BREHM, Audrey. Navigating the feminine in massively multiplayer online games: gender in World of Warcraft. **Frontiers in psychology**, v. 4, p. 903, 2013. Disponível em: <<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2013.00903/full>>. Acesso em: 12 jul. 2021.
- BRISTOT, P. C. **A representação das personagens femininas nos games**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Tecnologias da Informação e Comunicação). Universidade Federal de Santa Catarina: Araranguá, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/171591>>. Acesso em: 4 abr. 2021.
- BRISTOT, P. C.; POZZEBON, E.; FRIGO, L. B. A representatividade das mulheres nos games. In: **XVI SBGames**. Curitiba, 2017. Disponível em:

<<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>>. Acesso em: 5 fev. 2021.

BUTLER, J. Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão da Identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CALLOU, R. C. M. et al. Cyberbullying e violência de gênero em jogos online. **Saúde e Pesquisa**, v. 14, n. 3, p. 1-15, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/saudpesq/article/view/7920/6657>>. Acesso em: 15 jul. 2021.

CAMARGO, B. V.; JUSTO, A. M. IRAMUTEQ: um software gratuito para análise de dados textuais. **Temas psicol.**, Ribeirão Preto, v.21, n.2, p.513-518, 2013. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2013000200016&lng=pt&nrm=iso>. Acessado em 10 dez. 2019.

CARDOZO, M. L. Impactos da Pandemia na Indústria Gamer. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 43., 2020, Salvador. **Anais...** Salvador: INTERCOM, 2020. P. 1-15. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2020/resumos/R15-1034-1.pdf>>. Acessado em: 10 de jun. de 2021.

CASTELLS, M. **A era da informação**. 13º ed. São Paulo: Paz & Terra, 2013.

CASTRONOVA, E. **Theory of the avatar**. CESifo Working Paper 863. Fullerton, 2003.

CHAVES, C. G. V.; VARGAS, A. GAMEART - uma linguagem poética. **DAPesquisa**, v. 11, n. 16, p. 040-052, 2016.

COUTINHO, M. P. L.; SARAIVA, E. R. A. (orgs). **Métodos de pesquisa em psicologia social: perspectivas qualitativas e quantitativas**. João Pessoa: Editora Universitária, 2011.

CRUZ, C. de A. G. da; PIMENTA, F. J. P. Jogos eletrônicos, protagonistas femininas e redução de estereótipos: a série Tomb Raider. **Anagrama**, [S. l.], v. 9, n. 1, p. 1-16, 2014. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/85730>>. Acesso em: 10 jul. 2021.

DINIZ, L. F. M. et al. Saúde mental na pandemia de COVID -19: considerações práticas multidisciplinares sobre cognição, emoção e comportamento. **Revista Debates in Psychiatry**, Rio de Janeiro, v. 2, 2020.

EKLUND, L. Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players. **Convergence**, Sweden, v. 17, p. 323–342, 2011. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1354856511406472>>. Acesso em: 10 jul. 2021.

FALEIROS, F. et al. Uso de questionário online e divulgação virtual como estratégia de coleta de dados em estudos científicos. **Texto contexto - enferm.**, Florianópolis, v. 25, n. 4, e3880014, 2016. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-07072016000400304&lng=en&nrm=iso>. Acessado em 20 de jul. de 2020.

FERREIRA, M. M. O mercado de game e streaming diante da pandemia do coronavírus. **E-commercebrasil**, 2020. Disponível em: <<https://www.ecommercebrasil.com.br/artigos/o-mercado-de-game-e-streaming-dante-da-pandemia-do-coronavirus/>>. Acessado em 15 de jun. de 2020.

FIELD, A. **Descobrindo a estatística usando o SPSS**. Trad. Lorí Viali. 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2009, 688 p.

FRAGOSO, S. D. Huehuehue eu sou BR: spam, trollagem e griefing nos jogos on-line. **Revista FAMECOS**: mídia, cultura e tecnologia. Vol. 22, n. 3 (jul./set. 2015), p. 129-146, 2015.

FRANÇA, J.; MARTINS, V. G. CONSTRUÇÃO VISUAL DOS AVATARES E A RELAÇÃO SOCIAL NA CULTURA DOS JOGOS DIGITAIS. IN: CHAUD, E e SANT'ANNA, T. F. (Orgs.). **Anais do VII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual**. Goiânia- GO: UFG, FAV, 2014.

GASOTO, A. C. G.; VAZ, T. R. D. A MULHER GAMER: uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais. **Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação (EIGEDIN)**, v. 2, n. 1, 6 dez. 2018.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOULART, L.; NARDI, H. C. GAMERGATE: Cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, v.11, n.3, p.250, 2017.

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. **Contemporânea**, v. 13, n. 2, p. 401-416, 2015.

HARAWAY, D. Manifesto ciborgue. Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; TADEU, T. **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

HERINGER, A. M. T. et al. Protagonismo transgênero em jogos comerciais. In: **XVIII SBGAMES** – Rio de Janeiro, 2019.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IBGE. **Síntese de indicadores sociais: uma análise das condições de vida da população brasileira: 2020** / IBGE, Coordenação de População e Indicadores Sociais. - Rio de Janeiro: IBGE, 2020.

JESUS, J. G. Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos. **Guia técnico sobre pessoas transexuais, travestis e demais transgêneros, para formadores de opinião**, 2012.

JOHNSON, T. et al. Redes sociais em jogos online: a dinâmica da interação social no World of Warcraft. In: **E-Compós**, 2010. Disponível em: <<https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/437>>. Acessado em: 12 fev. 2021.

JUNG, C. G. et al. **O homem e seus símbolos**. HarperCollins Brasil, 2016.

KUO, A.; LUTZ, R. J.; HILER, J. L. Brave new World of Warcraft: a conceptual framework for active escapism. **Journal of Consumer Marketing**, v. 33, p. 498–506, 2016. Disponível em: <<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JCM-04-2016-1775/full/html>>. Acesso em: 2 jul. 2021.

LAGE, M. Os softwares tipo CAQDAS e a sua contribuição para a pesquisa qualitativa em educação. **ETD - Educação Temática Digital**, v. 12, n. 2, p. 42-58, 2010.

LEMES, D. Streets of Rage 3 (Mega Drive). **Memoria Bit**, 2020. Disponível em: <<https://www.memoriabit.com.br/game/streets-of-rage-3-mega-drive/>>. Acessado em: 15 de jun. de 2020.

LESNIESKI, M. S. A Evolução dos jogos online: do RPG ao MMORPG. In: **Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sul**. Intercom. 9, 2008, Guarapuava. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2008/resumos/R10-0192-1.pdf>>. Acesso em: 30 de out. de 2020.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

LOURO, G. L. **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. Autêntica, 2018.

LUNA, D. N. A. **Guerrilha e espionagem em games de ação**: o cotidiano na mira de um avatar pesquisador interagindo no Brasil, Cuba e Iraque. 2012. 132 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2012.

LUZ, A. R. **Vídeo games: história, linguagem e expressão gráfica**. Editora Blucher, 2010.

MACIEL, M.; VENTURELLI, S. Gamearte: uma poética de interação. **Revista FAMECOS**, v. 11, n. 23, p. 51-58, 2004.

MANDRYK, R. L. et al. How Passion for Playing World of Warcraft Predicts In-Game Social Capital, Loneliness, and Wellbeing. **Frontiers in psychology**, v. 11, 2020. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7533578/pdf/fpsyg-11-02165.pdf>> Acesso em: 3 jul. 2021.

MARTONČIK, M.; LOKŠA, J. Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? **Computers in Human Behavior**, Prešov, v. 56, p. 127–134, 2016. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215302508>>. Acesso em: 14 jul. 2021

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos:** Diversão, poder e subjetivação. Campinas: Papirus, 2006.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck:** O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

NETO, J. A. M. **Uma análise sobre o comportamento tóxico em jogos on-line baseada em tópicos de conversa.** 2019. 134f. Dissertação (Mestrado em Computação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

NUNES, D. S. G. **Cibercultura e ciberespaço:** as relações sociais nos jogos online como extensão do homem social e político. 2016. 82 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/18196>>. Acessado em 28 de out. de 2018.

ORTIZ, L. et al. Impact on the video game industry during the COVID-19 pandemic. **Athenea**, v. 1, n. 1, p. 5-13, 2020.

OS reis do Kong: uma disputa acirrada. Direção: Seth Gordon. Estados Unidos, 2007. 79min.

PIVEC, M.; KEARNEY, P. Games for learning and learning from games. **Informatica**, v. 31, n. 4, 2007.

POZZO, B. R. D. Fragmentação social e problemas de masculinidade presentes no jogo de computador World of Warcraft. **Humanidades & Inovação**, v. 4, n. 6, 2017.

PRECIADO, B. Multidões queer: notas para uma política dos "anormais". **Rev. Estud. Fem.**, Florianópolis, v. 19, n. 1, p. 11-20, 2011.

RAPP, A. An exploration of World of Warcraft for the gamification of virtual organizations. **Electronic Commerce Research and Applications**, Italy: University of Torino, v. 42, 2020. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1567422320300624>>. Acesso em: 5 jul. 2021.

ROBERTS, K. A sociological exploration of a female character in the Metroid videogames series. **The Computer Games Journal**, v. 1, n. 2, p. 82-108, 2012.

RÜDIGER, F. **As teorias da cibercultura:** perspectivas, questões e autores. Porto Alegre: Sulina, 2013.

SALVIATI, M. E. **Manual do Aplicativo Iramuteq**. Planaltina, 2017. Disponível em: <<http://iramuteq.org/documentation/fichiers/manual-do-aplicativo-iramuteq-par-maria-elisabeth-salviati>>. Acessado em 06 de dez. de 2019.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. P. B. **Metodologia de Pesquisa**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

SANTOS, J. C. G.; COUTO, E. S. O fascínio e a espetacularização como pedagogias do corpo no World of Warcraft. **EDUCAÇÃO**, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 132–146, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/7548>>. Acesso em: 10 jul. 2021.

SANTOS, P. R. A concepção de poder em Michel Foucault. **Especiaria**, v. 16, n. 28, p. 261-280, 2016

SARTURI, A. **Quando os dados (não) rolam:** jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o roleplaying game e o process drama. 2012. 157f. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

SCAFURA, B. Assista-me jogar: uma reflexão sobre o impacto da pandemia da Covid-19 no consumo e produção de conteúdo em plataformas de live streaming. **Revista Comunicando-Os novos caminhos da comunicação.**, v. 9, n. 1, p. 152-171, 2020.

SHAW, A.; FRIESEM, E. Where is the queerness in games? : Types of lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer content in digital games. **International Journal of Communication**, v. 10, p. 13, 2016.

SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Game Brasil**, 2020. Disponível: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/ebooks/>>. Acessado em: 05 abr. 2021.

SMITH, A. A violência sexual como uma ferramenta de genocídio. **Espaço Ameríndio**, v. 8, n. 1, p. 195, 2014.

SOARES, N. V. Mundos Virtuais: jogos de interpretação on-line, comunicação e jornalismo. In: **5º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo**. Aracaju, 2007. Disponível em: <www.researchgate.net/profile/Nilson-Soares/publication/327221374_Mundos_virtuais_jogos_de_interpretacao_on-line_comunicacao_e_jornalismo/links/5b80f365299bf1d5a725e986/Mundos-virtuais-jogos-de-interpretacao-on-line-comunicacao-e-jornalismo.pdf>. Acesso em: 10 de fev. de 2021.

SOUSA, M. O.; SIRELLI, P. M. Nem santa, nem pecadora: novas roupagens, velhas dicotomias na coisificação da mulher. **Serv. Soc. Soc.**, São Paulo, n. 132, p. 326-345, 2018.

SOUZA, M. A. R. et al. O uso do software IRAMUTEQ na análise de dados em pesquisas qualitativas. **Rev. esc. enferm. USP**, São Paulo, v.52, e03353, 2018. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342018000100444&lng=en&nrm=iso>. Acessado em 10 de dez. de 2019.

STAVROPOULOS, V. et al. Understanding the relationship between the Proteus effect, immersion, and gender among World of Warcraft players: An empirical survey study. **Behaviour & Information Technology**, v. 40 p. 1–16, 2020. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0144929X.2020.1729240>>. Acesso em: 8 jul. 2021.

SUZUKI, F. T. I. et al. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **J. bras. psiquiatr.**, Rio de Janeiro, v. 58, n. 3, p. 162-168, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0047-20852009000300004&lng=en&nrm=iso>. Acessado em 06 de mai. de 2020.

TÍLIO, R. Teorias de gênero: principais contribuições teóricas oferecidas pelas perspectivas contemporâneas. **Revista Gênero**, v. 14, n. 2, 2014.

TORQUATO, A. L. **Identidade e performance**: Representação visual feminina em "World Of Warcraft". 2020. 60 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 7º ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

APÊNDICE

MODELO DO QUESTIONÁRIO

1. Idade: _____

2. Com qual gênero você se identifica?

- () Homem Cisgênero () Mulher Cisgênero () Travesti () Não-Binário
 () Homem Transgênero () Mulher Transgênero () Outras

Cisgênero: Pessoa cuja identidade de gênero corresponde ao gênero que lhe foi atribuído no nascimento.

Transgênero: Pessoa que têm uma identidade de gênero diferente ao que lhe foi atribuído no nascimento.

3. Que tipo de forma de comunicação costuma utilizar enquanto joga MMORPGs?

- () voz () textual () comandos próprios disponibilizado pelo jogo
 () outras (especifique) _____

4. Os personagens que você cria em MMORPGs costumam ser de qual sexo?

- () Masculino () Feminino () Ambos

5. O que você leva em consideração durante o processo de criação de personagem e como é a escolha das opções de customização, tal como sexo, classe e etc.?

6. No ambiente de jogos online, você já sofreu alguma toxidade, como xingamentos ou palavras de baixo calão direcionadas a você?

- () Sim () Não

7. Você já sofreu algum tipo de assédio no ambiente de jogo online?

- () Sim () Não

Em caso positivo, relate esse ocorrido de modo mais detalhado possível:

8. Ao interagir com pessoas nos jogos online, você já se percebeu tendo atitudes diferentes do que costuma ter na vida real?

- () 1 – Nunca () 2 – Raramente () 3 – Ocasionalmente () 4 – Frequentemente
 () 5 – Muito Frequentemente

9. Acha que, nos jogos para multijogadores online, você reproduz formas de agir e (valores) pensar semelhantes ao de sua vida real?

() 1 – Nunca () 2 – Raramente () 3 – Ocasionalmente () 4 – Frequentemente
() 5 – Muito Frequentemente

10. No ambiente de jogo online, você já sofreu algum tipo de preconceito por causa de seu gênero ou sexualidade?

11. Você percebeu alguma modificação em sua forma de pensar sobre determinados assuntos, devido a interações ocorridas dentro dos jogos online?

() Sim () Não

Se positivo, favor informar quais foram às mudanças percebidas.

12. Você acredita que seu gênero possui relação ou modifica sua experiência nos jogos de multijogadores online?

13. Durante a pandemia do corona vírus, ocorrida em 2020, você percebeu um aumento no seu consumo de jogos eletrônicos ou de conteúdos relacionados a jogos/games (sejam eles online ou não)? Caso positivo, a que motivos você atribui esse aumento?
