

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE

CURSO DE PSICOLOGIA

LOUISE DE FRANÇA MONTEIRO

SELECT YOUR CHARACTER:

**Uma análise comportamental das variáveis envolvidas na
identificação de jogadoras com personagens**

SÃO PAULO

2014

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE

CURSO DE PSICOLOGIA

LOUISE DE FRANÇA MONTEIRO

SELECT YOUR CHARACTER:

**Uma análise comportamental das variáveis envolvidas na
identificação de jogadoras e personagens**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência parcial para
Graduação no curso de Psicologia da
Faculdade de Ciências Humanas e da
Saúde da Pontifícia Universidade Católica
de São Paulo, sob orientação da Prof^a Dr^a
Ivelise Fortim.

SÃO PAULO

2014

AGRADECIMENTOS

A Prof^ª. Dr^ª. Ivelise Fortim, minha orientadora, pela confiança e empenho dedicados, sobretudo por me mostrar o valor reforçador de elaborar este trabalho. Agradeço por ser a “velha sábia” nesta jornada, mesmo que a idade não corresponda.

A Prof^ª. Dr^ª. Maria de Lourdes Zanotto pelo conhecimento passado com rigor e responsabilidade mostrando a qualidade e objetividade que um trabalho acadêmico deve ter.

A Prof^ª. Dr^ª. Mônica Helena Tieppo Alves Gianfaldoni, cuidadosamente escolhida para oferecer seu parecer, o qual certamente contará todo o seu profissionalismo, habilidade e competência além de sua amabilidade e carinho incomparáveis.

A meus pais, aparentemente coadjuvantes nessa história, mas oferecendo apoio e incentivo quando em situações de provável desamparo.

A Priscila Maria Gabos, amiga, irmã, confidente, encorajadora. Em todos os momentos oferecendo suporte foi diversas vezes a curadora, a parceira, a heroína. É, e acredito que sempre será, a protagonista única de sua vida com a qual sempre me identificarei.

A Rebeca Simão da Fonseca pela paciência e disposição em ajudar oferecendo seu valoroso trabalho numa gentileza e bondade sem precedentes.

A todas as mulheres jogadoras que participaram e tornaram este trabalho possível, meus sinceros agradecimentos.

7.07.05.03-8 - Papéis e Estruturas Sociais; indivíduo.

SELECT YOUR CHARACTER: Uma análise comportamental das variáveis envolvidas na identificação de jogadoras e personagens

2014

Louise de França Monteiro

Orientado por: Prof^a Dr^a Ivelise Fortim

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo compreender o fenômeno da identificação por meio da análise das variáveis desse comportamento para mulheres jogadoras e personagens femininos de videogames sob a ótica da Análise do Comportamento. Um questionário online contendo 13 questões foi divulgado em comunidades de jogadores na rede social Facebook. O instrumento permitiu o levantamento de características apreciadas pelas jogadoras em seus personagens femininos favoritos, alvos da identificação. A análise dos resultados foi qualitativa apresentada em gráficos e tabelas. Participaram da pesquisa 287 jogadoras, 51% do estado de São Paulo e faixa etária entre 18 e 24 anos (68%). Cerca de 75% afirmaram possuir um personagem feminino favorito, citando ao todo 101 personagens. Os motivos de eleger as personagens favoritas originaram 33 categorias, separadas em seis categorias maiores: habilidades, aparência, operantes, papéis de gênero, identificação e narrativa. Os aspectos reforçadores mais apontados foram: força, estilo, personalidade, protagonismo, feminilidade e as identificações atuais. Considerou-se que tais características reforçam por destacar a figura feminina em uma indústria onde o gênero masculino é maioria. Daí a importância de modelos com características reforçadoras para que as mulheres possam se identificar (imitar), pensando na transmissão de valores e contribuição para uma construção social positiva da mulher e seu lugar na sociedade.

Palavras-chave: Mulheres e Games, Videogames, Identificação, Análise do Comportamento.

Sumário

Sumário	5
1. INTRODUÇÃO.....	7
1.1. Objetivo Geral	10
1.2. Objetivos Específicos.....	10
2. SOBRE MULHERES E GAMES.....	11
2.1. Da Presença	14
2.2. Da Ausência	16
2.3. Das Representações	17
3. SKINNER NO CONTROLE: O OLHAR BEHAVIORISTA.....	21
3.1. Comportamento Operante.....	22
3.2. Comportamento Social	23
3.3. Práticas Culturais.....	24
4. AO JOGAR, IDENTIFIQUE-SE	26
4.1. Variáveis no comportamento de jogar	27
4.2. Identificação: O Comportamento Imitativo.....	30
4.3. Jogos, Jogadoras e Personagens: Análise de Reforçadores	33
4.4. Jogos, Jogadoras e Personagens: Descrição de Reforçadores.....	36
4.4.1. <i>A Survivor Is Born</i>	36
4.4.2. <i>Street Fighters</i>	39
4.4.3. <i>Witch Hunts</i>	41
4.4.4. <i>From Magic to Sphere Hunt</i>	42
5. MÉTODO	45
5.1. Características do Estudo	45
5.2. Pesquisa Bibliográfica.....	45
5.3. Participantes da Pesquisa.....	46
5.3.1. <i>Amostra</i>	46
5.3.2. <i>Critérios de Inclusão</i>	46
5.3.3. <i>Critérios de Exclusão</i>	46
5.4. Local de Coleta de Dados	47
5.5. Instrumento de Pesquisa.....	47
5.5.1. <i>Justificativa do Instrumento</i>	49

5.6. Procedimento de Pesquisa	49
5.7. Cuidados Éticos	50
6. RESULTADOS.....	51
6.1. Caracterização da Amostra.....	51
6.1.1. <i>Gênero</i>	51
6.1.2. <i>Localização</i>	51
6.1.3. <i>Faixa Etária</i>	52
6.1.4. <i>Plataformas Utilizadas</i>	53
6.1.5. <i>Frequência do Jogar</i>	54
6.2. Personagem Favorita.....	55
6.3. Variáveis da Identificação.....	58
6.3.1. <i>Motivos da escolha</i>	58
6.3.2. <i>Características que chamaram atenção</i>	62
6.4. Variáveis para não identificação.....	65
7. DISCUSSÃO.....	67
7.1. Principais motivos de identificação.....	67
7.2. Habilidades	68
7.3. Operantes	71
7.4. Aparência	74
7.5. Papéis de Gênero	76
7.6. Narrativa	78
7.7. Identificação.....	81
7.8. Variáveis para a não identificação	81
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	83
REFERÊNCIAS.....	84
ANEXOS	90
Anexo A - Termo De Consentimento Livre e Esclarecido	90
Anexo B – Questionário	91
Anexo C – Parecer Consubstanciado do CEP	94

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Lista de Figuras

Figura 1. Plataformas utilizadas pelas participantes.....	53
Figura 2. Frequência da atividade de jogar.....	54
Figura 3. Porcentagem de participantes que afirmaram possuir ou não uma personagem favorita.	55
Figura 4. Porcentagem de respostas sobre cada característica em relação às vivências das jogadoras.	64

Lista de Tabelas

Tabela 1. Estado/País em que as participantes residem	52
Tabela 2. Personagens citadas e seus referentes jogos por número de citações.....	56
Tabela 3. Características mencionadas pelas participantes por número de respostas.	59
Tabela 4. Número de respostas e porcentagem sobre cada característica em relação à jogadora.	63
Tabela 5. Razões citadas para não eleger uma personagem favorita.	65

1. INTRODUÇÃO

Embora seja atualmente minha principal forma de divertimento, a questão das mulheres e *videogames*, tanto em relação ao uso quanto as representações, sempre me interessou. Por meu gênero, especialmente, vivenciei na infância as limitações de acesso a uma “cultura de meninos”, assim perdendo uma das fontes mais populares de diversão na época. Quando mais velha, tive a oportunidade de conhecer as primeiras protagonistas mulheres que surgiram para os jogos eletrônicos, e foi quando, de alguma forma, acreditei que fosse uma abertura para este mundo. A partir de então, não apenas minha fonte de diversão garantida, mas também o interesse nas questões de gênero e as consequências das produções para seus usuários passaram a ser, principalmente, os *videogames*.

Jogar *videogames* não apenas promove os benefícios dos meios de entretenimento disponíveis como também possui diversos efeitos positivos tais como a melhoria de habilidades cognitivas e da atenção, além de possibilitar o desenvolvimento de atitudes positivas em relação à tecnologia e entrada em postos de trabalho nos campos de alta tecnologia (LUCAS; SHERRY, 2004). Aguilera e Méndiz (2003) levantaram certas habilidades desenvolvidas por meio do contato com jogos eletrônicos, a exemplo da observação discriminativa e pensamento lógico que, por sua vez, aparece na resolução de problemas, tomada de decisões e estratégias. Segundo a literatura, jogar videogames configura-se um bom exemplo de como as práticas socioculturais e o controle do grupo operam para determinar condutas e as selecionam.

Considera-se também a interação proporcionada pelos jogos eletrônicos como uma das características que os diferem das demais formas de entretenimento de mídia. O jogador não é um espectador a quem as informações são passadas, mas é ativo em sua atividade de jogar, por meio da interação por ela proporcionada (HEFNER; KLIMMT; VORDERER, 2009). Ao assumir o controle dos personagens no jogo, relações podem ser estabelecidas de forma a possibilitar que conteúdos pessoais do jogador sejam ali depositados, concretizados em decisões e ações executadas num plano virtual.

Muitos elementos presentes nos videogames tais como a história e enredo do jogo, seu desenvolvimento, a forma como os personagens foram construídos, a diversão intrínseca a essa atividade, entre outros, podem ser considerados com relação direta a cultura ao reproduzi-la à sua forma, assemelhando-se a outros meios de transmissão de cultura ou herança cultural (MELLO, 2011).

Ainda, nos *videogames*, assim como nos livros e cinema, podem ser criados outros mundos, representações as mais diversas de valores e ideias, reprodução da realidade atual e histórica de forma lúdica em uma expressão de artística diferenciada.

Neste trabalho será enfatizada a relação que pode emergir entre os jogadores e o jogo: a identificação. Considerada de modo abrangente, pode ocorrer em aspectos que o(a) jogador(a) reconhece no jogo remetendo a conteúdos pessoais, tais como lembranças, semelhança com algum personagem ou situações vivenciadas. Os objetos alvos da identificação podem ser diversos e inclusive fazer parte ou resultar das relações de interação dos jogadores com o jogo e/ou dos elementos culturais presentes. Especialmente, será discutida a identificação com personagens, que possui o diferencial de ser a forma como o indivíduo interage ou atua no jogo. A identificação do(a) jogador(a) com o personagem pode ocorrer com diversos ou mesmo múltiplos objetos e aspectos, como características físicas, habilidades e capacidades, características psicológicas, elementos da história de vida do personagem etc.

No que se refere ao surgimento, desenvolvimento e disseminação dos *videogames*, as principais empresas de consoles definiram seu público consumidor como jovens do sexo masculino. Embora uma maior parcela de mulheres consuma jogos casuais, em *tablets* e celulares, no âmbito dos consoles inúmeras discussões têm acontecido quanto às diferenças de gênero. Este trabalho seleciona uma amostra entre o público do gênero feminino consumidor de jogos eletrônicos para consoles, considerando sua participação e representação no mundo dos *videogames*.

A abordagem teórica a fundamentar a análise de dados será o Behaviorismo Radical de B. F. Skinner, uma filosofia de estudo e entendimento do

comportamento humano em relação ao seu ambiente cuja prática denomina-se Análise do Comportamento.

Com base no referencial teórico, compreende-se que as valorizações sociais atribuídas a certas características as tornam reforçadoras para os indivíduos desta sociedade, o que então contribui para o entendimento dos reforçadores que controlam o comportamento de identificar-se. O fenômeno da identificação é descrito, segundo Skinner (1953), como um comportamento imitativo já em repertório ou indica também sua probabilidade de ocorrência, isto é, o indivíduo tende a comportar-se da mesma forma que o personagem para obter reforço. Obviamente, alguns comportamentos permitidos nos jogos não são possíveis de serem exercidos efetivamente no cotidiano, pois “em um caso comum o comportamento não pode ser emitido na vida cotidiana por causa da falta de oportunidade ou porque o comportamento é restringido ou punido” (SKINNER, 1953, p. 236), sendo então limitados ao jogo. Nesse caso, os reforçadores estão relacionados aos ambientes do *videogame* e, discriminadamente, o indivíduo responderá apenas nesse âmbito e não na vida presencial. A identificação, mantida por um conjunto de reforçadores, bem como outros reforçadores presentes na atividade de jogar de modo geral, contribui para o fortalecimento dessa prática.

O acesso não igualitário a este entretenimento, bem como a deficiente inserção das mulheres neste setor do mercado de trabalho, perpassando, ainda, os estereótipos de gênero, tornam relevante caracterizar e analisar o fenômeno de identificação de mulheres com personagens femininos. Segue-se descrevendo variáveis do comportamento de jogar *videogames* e elucidando elementos da relação com eles estabelecida – responsáveis pela manutenção do comportamento de jogar, de modo a contribuir no embate às problemáticas descritas e a possibilidade de obtenção de benefícios que a prática de utilização dos jogos eletrônicos proporciona.

Justifica-se a importância desta pesquisa ao considerar a possibilidade de que a identificação de mulheres com personagens de mesmo gênero contribui não apenas para aproximação desse público aos *videogames*, mas o contato com modelos femininos valorosos podem influenciar de forma positiva as construções sociais da imagem e do papel da mulher. Dessa forma, pode exercer controle sobre

os comportamentos baseados nas especificações socialmente construídas e atribuídas ao gênero.

1.1. Objetivo Geral

O objetivo geral da pesquisa é compreender o fenômeno de identificação de mulheres com personagens femininas, por meio da análise das variáveis componentes do comportamento de identificar-se.

1.2. Objetivos Específicos

- A. Realização de levantamento de aspectos ou características que sejam apreciados pelas jogadoras em personagens femininas, tomando estes aspectos aqueles com os quais houve identificação;
- B. Compreender este processo de identificação segundo a Análise do Comportamento.

2. SOBRE MULHERES E GAMES

Em meados de fevereiro de 2013, a empresa Sony apresentou, por meio de um evento, a até então última versão do seu console: o *PlayStation 4* (PS4). Além de todos os avanços gráficos e promessa de experiências inesquecíveis para o jogador, algo mais pode ser notado pelo repórter Russel Brandom em matéria no site *The Verge*:

Havia algo faltando no palco do evento da Sony ontem à noite, e não era apenas o preço final, data de lançamento ou a aparência física do console PS4. Com quase 20 discursistas diferentes por cerca de duas horas, nem uma mulher sequer subiu ao palco (BRANDOM, 2013).

Brandom (2013) defende em seu texto a ideia de que a indústria dos *videogames* está representada por figuras masculinas, tendo poucas trabalhadoras nesse ramo, resultando, assim, numa incompatibilidade entre a cultura dos *videogames* e a indústria, uma vez que há consumidoras de jogos, mas poucas mulheres em suas produções. O resultado seria, então, uma série de jogos voltados para o público masculino e com poucas variações do estilo que é seguido, uma vez que as mulheres que se inserem nessa indústria não possuem força para mudar seu curso.

Haines (2004a, 2004b) concorda que o menor engajamento de mulheres pode se dever a menor adesão de mulheres à prática de jogar em consoles e sua menor inserção na indústria dos *videogames*. Isto se refere também a história dos *videogames* e da indústria de jogos eletrônicos como um todo. A autora afirma que pode haver uma relação entre esses aspectos, uma vez que a falta de mulheres na indústria pode resultar em menor número de jogos desenvolvidos para mulheres e, por consequência, menos mulheres interessadas em jogos para consoles.

Durante a década de oitenta, os jogos para computadores eram interativos e um entretenimento para toda a família. Com o lançamento dos consoles da Sega e da Nintendo lentamente a maioria de jogadores passou a ser masculina,

atraindo ainda mais essa população com o advento do console *PlayStation* da Sony (KROTOSKI, 2004). Pode-se dizer, então, que a produção dos *videogames* foi tornando-se cada vez mais voltada ao público masculino, e, juntamente, nos bastidores encontrava-se uma equipe majoritariamente masculina. Tendo em vista os dois fatos, não é difícil concluir que o resultado do trabalho de uma indústria dominada por homens é voltado para esse mesmo gênero. “Os desenvolvedores são predominantemente homens. Está tudo bem. No entanto, como na tradicional indústria dos games, eles estão criando jogos que eles querem jogar” (RAY, 2004 *apud* HAINES, 2004a, p.7).

Já na década de noventa, os *videogames* já haviam se tornado um mercado rentável, mas polarizado na parcela masculina de crianças e jovens. Visando a alcançar o outro gênero, partindo-se do princípio de que as produções de jogos eletrônicos não eram compatíveis com o que garotas supostamente apreciariam, iniciam-se estratégias de aproximação e investimentos num mercado mais amplo. Surgem, então, indústrias criadas e regidas por mulheres ou, ainda, indústrias que estavam centradas no propósito de atrair esse público. Como resultado, por exemplo, *Mattel's Barbie Fashion Designer*, lançado em 1997 para computadores, vendeu centenas de milhares de cópias somente nos Estados Unidos em seu primeiro ano de lançamento, um dos títulos mais bem sucedidos da década (KROTOSKI, 2004). Assim,

os autores determinaram que *Barbie Fashion Designer* atraiu garotas porque continha muita ação não-violenta; a usuária assumia o papel de cuidadora; permitia a tomada de papel numa situação real e levou uma brincadeira comum das garotas para o mundo digital (AGOSTO, 2002).

Outros lançamentos que seguiram essa linha – os chamados “*pink games*” – mostraram que havia espaço para entrada dessa forma de entretenimento na parcela feminina da população. Posteriormente, jogos como *The Sims* (Maxis/EA), tratando-se de uma simulação da vida humana, e o surgimento do gênero *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) com as fortes características de personalização e socialização, atraíram grande número de jogadoras (HAYES, 2005).

Entretanto, mesmo com abertura para tais tentativas, grande parte do público feminino dizia da cultura dos *videogames* não lhes ser atraente, principalmente pelos títulos lançados para consoles com poucas variações em seus conteúdos. Aquila (2006) aponta que,

parece bem próprio da retórica das mulheres e das pesquisas sobre gênero disponíveis que há um senso comum entre mulheres de que jogadores são homens, cultura dos games não é lugar para mulheres e videogames não são gratificantes para mulheres (p.47).

Entretanto, nem todas as jogadoras possuem as mesmas preferências. Nem todas gostam de ocupar papéis secundários nos jogos (jogando apenas com outros jogadores) e tampouco preferem e são usuárias dos “*pink games*”, de jogos casuais, ou, ainda, somente de jogos com temáticas que seriam compatíveis às preferências consideradas para mulheres, como se mostra, por exemplo, na pesquisa de Royse et al. (2007), cujas participantes são jogadoras que apresentaram características diferentes. Os autores procuraram “evitar a sugestão de que jogadoras podem ser facilmente categorizadas ou que suas preferências podem ser previstas” (p. 7), e apresentam um diferencial em seus resultados: tecnologia dos videogames e a questão do gênero são melhores integradas por “jogadoras assíduas” (*power gamers*), isto é, que jogam de três a dez ou mais horas por semana, enquanto que “jogadoras moderadas” (*moderate gamers*), jogando de uma a três horas por semana, lidam de forma mais cautelosa com os mesmos assuntos. Ainda, jogadoras engajadas em maior frequência na prática declararam preferência por estilos de jogos como o FPS (*First-Person Shooter*, “tiro em primeira pessoa”), ou seja, títulos que comportam violência, agressividade e, por vezes, também competitividade.

Na pesquisa de Fortim e Monteiro (2013), cerca de noventa e cinco jogadoras, maioria do estado de São Paulo e faixa etária entre 21 a 25 anos, responderam questões sobre suas personagens favoritas, compreendidas como personagens com as quais as jogadoras se identificaram. As participantes declaram preferência por figuras femininas que fossem representadas com valores positivos ou atribuições de poder e habilidades que as permitissem ficar em posição igualitária

aos personagens masculinos. Em sua maioria as personagens citadas eram lutadoras, guerreiras ou possuíam habilidades diversas, compondo o perfil da “mulher guerreira” – uma das representações da figura feminina comumente encontrada nos jogos atualmente (Krzywinska, 2005). As jogadoras da pesquisa também as escolheram por suas capacidades cognitivas e repertórios comportamentais valorizados socialmente como independência e determinação, por exemplo.

2.1. Da Presença

Se algum dia houve espaço para a pergunta “mulheres jogam *videogames*?”, nos dias atuais não há mais.

A *Entertainment Software Association* (ESA), uma associação que reúne as principais empresas dos Estados Unidos que produzem jogos eletrônicos, publica anualmente o relatório de sua pesquisa “*Essential Facts About The Computer and Video Game Industry*”, que obtém dados de mais de 2.000 representantes de famílias americanas. Nos relatórios dos anos de 2008, 2009 e 2010, as porcentagens de famílias americanas que jogavam em computadores ou *videogames* oscilaram entre 65% e 68%, a porcentagem de mulheres jogadoras constituía 40% e foi mantida pelos três anos consecutivos. O grande salto no número de famílias aparece nos dados de 2011: estimava-se que 72% delas jogavam em computadores ou *videogames*. Quanto ao uso, também se seguiu um aumento e as mulheres passaram a ser 42% do todo de jogadores. O relatório referente ao ano de 2012 informa de que as famílias americanas possuem, em média, ao menos um console, PC ou *smartphone*. Por sua vez, as jogadoras passaram a ser 47%, estreitando ainda mais a diferença em relação aos homens. O último relatório lançado até então, em 2013, afirma que 58% dos americanos jogam *videogames*, com uma média de dois jogadores por cada residência que possua consoles. A porcentagem de jogadoras, no entanto, sofreu uma leve diminuição se comparada ao ano anterior, compondo 45% contra 55% de jogadores do sexo masculino.

Além dos Estados Unidos, pesquisa semelhante é realizada pela mesma associação, a *Entertainment Software Association of Canada* (ESAC), em seu país, entrevistando mais de 4.000 pessoas, entre crianças, adolescentes e adultos. Os resultados de cada ano diferem dos americanos: Em 2008, 43% das famílias possuem *videogames* ou portáteis, enquanto as mulheres formam 49% dos jogadores. Uma grande queda acontece no ano de 2009 em relação ao valor atribuído à parcela de mulheres: passam a ser 34,9%, mesmo que o número de famílias que possuíam *videogame* tenha atingido 48%. Em 2010, foram 47% as famílias que possuíam ao menos um console e a parcela feminina aumentou para 38%. O maior número de jogadores aparece em 2011, com cerca de 59% da população canadense sendo assim considerada, porém mantém-se o valor do ano anterior para a porcentagem de mulheres jogadoras. Resultados do ano de 2012 revelam que 58% dos canadenses são jogadores e destes, 46% são mulheres. Mais recentemente, o lançamento do ano de 2013 indica a mesma porcentagem do total de jogadores e mantém o mesmo valor também para as jogadoras, seus 46%, valores aproximados aos resultados nos Estados Unidos no mesmo ano.

No Brasil, o IBOPE *Media* realizou em 2012 a 1ª Pesquisa *Game Pop*, de porte nacional, com mais de 18 mil entrevistas a uma população a partir de 10 anos nas grandes metrópoles estaduais. Segundo os resultados divulgados pelo IBOPE *Media* (2012), 23% dos brasileiros (11, 8 milhões) ainda jogam *videogames* ou jogos eletrônicos eventualmente. Dentre todos os jogadores, 67% jogam em consoles e 42% em computadores. A pesquisa ainda explicita nas descrições que a população feminina em maioria joga em computadores e novas plataformas (*tablets*, celulares) e aponta que são mulheres cerca de 47% do público de jogadores brasileiros.

Os números mais recentes são muito significativos e com eles é possível afirmar a importância do público feminino nesse seguimento do entretenimento. Diversas pesquisas e matérias dedicaram e dedicam-se a tratar o assunto da presença de mulheres entre os usuários de consoles, seja considerando-a ainda minoritária, porém ascendente.

2.2. Da Ausência

As pesquisas já citadas de Lizzie Haines (2004a, 2004b), realizadas em abril e setembro de 2004, procuraram responder à questão “porque há tão poucas mulheres trabalhando na indústria dos games?”. No relatório de 2004b, foram explicitadas de forma objetiva as razões mais comumente apontadas para explicar o fenômeno, permeando a indústria e a figura feminina. Foram elas: “garotas não jogam *games*”, “garotas não gostam de tecnologia”, “não há informações sobre carreira”, “a indústria não recebe bem mulheres” e “não é um lugar confortável para trabalhar”, razões que foram consideradas parcialmente verdadeiras (HAINES, 2004b).

Contudo, já na primeira pesquisa (2004a), a razão que afirmou a ausência da atividade de jogar, qualquer que fosse o motivo que lhe originasse, mostrou-se equivocada, pois, segundo os dados obtidos, mulheres jogavam apenas com menor frequência e diferentemente dos homens: elas preferiam jogos curtos e recompensas rápidas, jogos *online*, em computadores ou em mobiles, evitavam violência, preferiam cooperação à competitividade, não gostavam das personagens “hiperssexualizadas” e da forte dominação masculina (HAINES, 2004a, p. 6; HAINES, 2004b, p. 7; HARTMANN; KLIMMT, 2006). Não cabe descartar, no entanto, que já houve de fato uma diminuta adesão das mulheres a esta forma de entretenimento, dado que a criação de diferentes opções de plataformas e jogos atraentes a esse público ocorreu mais recentemente, enquanto muitos jogos mantinham as contumazes características de violência e estereótipos da figura feminina representada com aspectos considerados negativos (submissão e fragilidade, por exemplo).

O mesmo foi dito sobre a utilização da tecnologia. Segundo Aquila (2006), pesquisas mostram que não há uma falha na exposição à tecnologia nas tenras idades entre meninos e meninas. Isto é apontado por Agosto (2002), ao citar diversas pesquisas a respeito do interesse de crianças de ambos os sexos por jogos de computador. O que quer que aconteça, resultando em menor interesse e inserção das mulheres nesse campo, provavelmente se dá no período de maturação e socialização, enquanto que homens demonstram interesse pela tecnologia desde

cedo e o mantém ao longo da vida, dedicando-se ao entretenimento por mais tempo e com maior frequência (AGOSTO, 2002; AQUILA, 2006). Consequentemente, a indústria de jogos eletrônicos resulta em minoria de cargos ocupados pelo público feminino, sendo 16% da força de trabalho segundo a *Skillset Sensus* em 2002 (HAINES, 2004a) e 17% segundo dados das pesquisas conduzidas para o segundo relatório (HAINES, 2004b).

Diante dessa conjuntura, iniciativas para tentar uma aproximação foram pensadas com enfoque no que supostamente agradaria mulheres. Jogos desenhados para o público feminino a partir de empresas criadas ou centradas nesse gênero mostraram um mercado promissor (ELSPA, 2004). De outra forma, surgiram organizações como a *Women In Games International (WIGI)*, que visa à inclusão de mulheres nessa indústria (PEREZ et al., 2006).

Como apontado, mais recentemente no Brasil, segundo a pesquisa do IBOPE *Media* (2012), a maioria de consumidores dos jogos casuais é composta por mulheres (55%), jogando mais comumente em *tablets* e celulares, mas esta plataforma representa cerca de 1% de todas as plataformas utilizadas no país para jogar *videogames*. A plataforma mais utilizada ainda é o console (67%), o qual uma porcentagem menos expressiva de mulheres faz uso.

2.3. Das Representações

Juntamente à questão do menor engajamento das mulheres nos domínios dos *games*, traz-se à tona um apontamento que atravessa uma concepção sociocultural e historicamente construída: a imagem feminina. Discute-se na literatura sobre o tema “mulheres e *videogames*”, a forma como são representadas as figuras femininas por meio das personagens, sendo produto direto de uma indústria dominada por homens e que, supostamente, produziria para um público de semelhantes (HAINES, 2004a; JENSON; DE CASTELL, 2005; KROTOSKI, 2004).

Há não muito tempo, a participação de personagens femininas era análoga à participação de mulheres como usuárias dos *videogames*: minoritária e coadjuvante. Quando presentes, essas personagens normalmente não eram

passíveis de controle dos jogadores, de modo que podiam constituir como parte do enredo, mas exercer apenas as funções de cuidadora ou, ainda, como uma recompensa pelos objetivos atingidos. As situações mais recorrentes em que figuras femininas apareciam compunham cenários pouco variados em relação ao clássico “donzela em perigo” (AGOSTO, 2002; ELSPA, 2004), denotando a fragilidade e a incapacidade de autodefesa, enquanto conferia valores nobres e heroísmo ao protagonista masculino.

No começo, havia uma dama indefesa: a princesa sequestrada pelo gorila, escondida em outro castelo e outras variedades de donzelas em perigo. A Princesa de Donkey Kong [Nintendo, 1981] nunca foi bem um modelo para mulheres, no entanto, ela representa uma grande parte da história das mulheres nos jogos [...] (KROTOSKI, 2004, p.17).

Com os avanços tecnológicos e o aprimoramento das capacidades dos consoles, os jogos eletrônicos passaram a desenvolver enredos mais complexos e detalhados em vias de manter o jogador envolvido com a experiência. A capacidade gráfica melhorada compunha cenários mais próximos à realidade ao mesmo tempo em que podia também oferecer a seus personagens características mais próximas à forma humana. A partir desse ponto, as representações físicas chamaram atenção para além da exaltação de valores submissivos ou heroicos.

As representações traziam consigo as concepções culturais, sociais e históricas sobre as quais foi possível concebê-las, moldadas, aparentemente, para o desígnio de atingir um segmento definido de mercado. Isto é, os personagens masculinos permaneciam na liderança dos papéis de protagonistas, adicionando aos valores já conferidos atributos físicos e cognitivos (força, destreza e inteligência, por exemplo). No que tange às personagens femininas, os atributos físicos tendiam a “hiperssexualização” com proporções acentuadas e roupas provocativas. “[...] personagens femininas representam, segundo uma fonte, cerca de 16% dos personagens disponíveis dos jogos, as quais quase todas são altamente sexualizadas” (JENSON; DE CASTELL, 2005, p. 4).

O trabalho de Oliveira (2004) discute a questão da imagem feminina nas mídias digitais, componentes da tecnologia da sociedade moderna e a forma

como retratam essa imagem, afirmando que a representação que “objetifica” a mulher data dos primórdios do *videogame*. Em seu trabalho, cita Damaria e Mascio (2003) que afirmaram: “As primeiras personagens vieram à cena com o objetivo de se desenhar garotas através de uma forma de consumo” (DAMARIA; MASCIO, 2003, apud. OLIVEIRA, 2004). Os consumidores seriam, apontam pesquisas já citadas, jogadores do gênero masculino e heterossexuais. Dessa forma, “[...] com as Belezas Digitais, valores como erotismo, sedução e beleza continuaram a definir o feminino nas novas mídias” (OLIVEIRA, 2004).

Ocorre que, uma vez identificado e estabelecido um perfil da maioria consumidora, a partir do levantamento dos interesses desta, a indústria caminha em direção à produção do mais rentável. Enquanto essa concepção vigorava, diversos títulos foram lançados baseando-se nas mesmas premissas de produção dos jogos precedentes. Assim,

designers de jogos têm de levar fatores culturais e tendências em conta se esperam conseguir vender os produtos. Existe uma inter-relação entre a produção e o consumo que permite aos produtos serem ao mesmo tempo padronizados e extremamente originais (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008, p.12).

Tanya Krzywinska (2005) discute uma variação nas representações da mulher nos *videogames* e outras mídias. A mulher como uma figura semelhante às figuras masculinas na forma como foram representadas: a “mulher guerreira”. A figura feminina aparece, dentro de certos contextos, representada como um herói, dotadas das mesmas características dos personagens masculinos dessa categoria. Considerando a existência da imagem da heroína como parte da sociedade atual, a autora acredita que não há sentido em criticar a imagem da mulher lutadora como um traço machista, tampouco que a representação da lutadora sexualizada seria como outro modo de colocar as mulheres como objeto do olhar masculino. Para Krzywinska (2005) “estas ficções parecem encarnar a demanda por heroínas icônicas fortes, bem como reconhecendo a vantagem econômica de aumentar o investimento no formato de ação/aventura para o público feminino”.

Possivelmente, na sociedade atual, certas características nas representações valorizam a imagem da mulher por já terem sido incumbidas de valor social devido às conquistas pela igualdade social dos gêneros. Em contraposição, as características de cunho negativo são concebidas em uma sociedade a qual faz desmerecer o feminino em suas diversas representações. É diante desse cenário que suscitamos os modelos com os quais as jogadoras possam se identificar e quais os elementos a eles atribuídos. Apresentam-se adiante os conceitos fundamentam o entendimento do fenômeno identificação.

3. SKINNER NO CONTROLE: O OLHAR BEHAVIORISTA

O fenômeno denominado “identificação” será tratado aqui sob o olhar do Behaviorismo Radical proposto por B.F. Skinner, filosofia que fundamenta a prática da Análise do Comportamento dentro da Psicologia. Este fenômeno, assim como qualquer outro que diz respeito ao ser humano relacionando-se com o mundo, é entendido como um comportamento, portanto, deve ser explicado. Em virtude disso, discorre-se a respeito desta ciência do comportamento, a forma como concebe seu objeto de estudo – o próprio comportamento, e dos conceitos elementares de comportamento operante e comportamento social no tocante à identificação.

Segundo Skinner (2007): “O que denominamos comportamento evoluiu como um conjunto de funções aprofundando o intercâmbio entre organismo e ambiente” (p.129). B. F. Skinner, ao propor sua teoria para estudo do comportamento humano, apresenta um modelo semelhante em certo sentido à teoria do naturalista Charles Darwin – a seleção natural e a predominância da espécie cujos organismos sofreram modificações que os tornaram mais aptos a sobreviver – e de E. L. Thorndike, em 1898, por seu pioneirismo nos estudos sobre as “mudanças ocasionadas pelas consequências do comportamento” (SKINNER, 1953, p. 65). Assim, posto estas duas importantes referências, estipulou-se o modelo da seleção por consequências para estudo do comportamento, inclusive e principalmente humano. Os diferentes comportamentos do ser humano apresentam certas características que denotam, por assim dizer, sua evolução, sendo classificados em três níveis de seleção por consequências: nível filogenético, nível ontogenético e nível cultural.

Os comportamentos filogenéticos, originários e respectivos de cada espécie por seleção natural, eram funcionais quando em um ambiente estável. Exposto a um ambiente mutável, o organismo cujo comportamento poderia ser igualmente efetivo em um novo ambiente (respondente condicionado), possuía mais chances de sobreviver. Os comportamentos respondentes e os respondentes condicionados encontram-se no nível filogenético da classificação dos comportamentos, constituindo o primeiro nível de seleção. No segundo nível,

intitulado ontogenético, encontra-se o comportamento operante, o qual não possui origem no âmbito genético da espécie, se assim pudermos dizer, o “aprendido”. Já o terceiro, por sua vez, é o nível cultural, essencial e representativo da espécie humana, que compreende as práticas culturais de grupo.

O comportamento humano, segundo estes pressupostos

[...] é visto como produto da história pessoal do sujeito, em combinação com a história filogenética da espécie e da história do grupo cultural ao qual pertence. Haverá elementos antecedentes e consequentes, relacionados aos três tipos de história, em combinação multicausal e complexa [...] (RODRIGUES, 2006, p. 153).

Dessa forma, cada indivíduo é único em razão do entrelaçamento das determinações oriundas da filogênese, da história de vida do indivíduo e das práticas culturais. Os ambientes selecionam diferentes comportamentos, pertencentes aos três níveis, construindo assim um repertório único para cada organismo e, portanto, suportam as causas de seu comportamento.

3.1. Comportamento Operante

Grande parte dos comportamentos humanos são os chamados “operantes”, conceito-chave do behaviorismo skinneriano, no sentido em que operam no ambiente, gerando consequências que podem retroagir sobre o organismo que se comporta, visto que altera a probabilidade do comportamento voltar a acontecer. De forma geral, o operante permite ao organismo variações de respostas a serem selecionadas quando exposto a novos ambientes. Difere, portanto, dos comportamentos respondentes e constitui o segundo nível de seleção.

No modelo do segundo nível de seleção por consequências, quando uma ação do organismo (a resposta) é consequenciada por um evento que a reforça ou a torna mais provável ocorrer novamente (o reforço), num dado ambiente (os estímulos), estamos diante de um condicionamento operante, processo que instala um repertório de comportamentos no organismo. “Diz-se que o comportamento é

fortalecido por suas consequências e por tal razão as próprias consequências são chamadas de ‘reforços’” (SKINNER, 1974, p. 38, grifo do autor). Decorre que, diante de um estímulo do ambiente, a resposta que for reforçada tem maior probabilidade de ser emitida numa mesma situação ou semelhante no futuro, sendo, assim, incorporada ao repertório do sujeito. As respostas que não forem selecionadas pelo ambiente por meio do reforçamento, sofrem diminuição em sua probabilidade e se extinguem. O reforçamento discriminativo, a saber, que reforça determinadas respostas defronte um estímulo e a outro não, pode ser disposta por meio da tríplice contingência que elenca, simplificadamente:

ESTÍMULO ANTECEDENTE – RESPOSTA – ESTÍMULO SUBSEQUENTE

A capacidade de se comportar de forma operante é, justamente, fruto da seleção por consequências, ocorrido ao longo da história da espécie da mesma forma que a seleção natural de Darwin trata-se da seleção dos organismos com modificações que os tornaram mais aptos a sobreviverem. Skinner (2007) define:

O condicionamento operante é um segundo tipo de seleção por consequências. Deve ter evoluído em paralelo a dois outros produtos das mesmas contingências de seleção natural – a susceptibilidade ao reforçamento por certos tipos de consequências e um conjunto de comportamentos menos especificamente relacionados a estímulos eliciadores ou liberadores (p.130).

3.2. Comportamento Social

De acordo com Skinner (1953): “O comportamento social pode ser definido como o comportamento de duas ou mais pessoas em relação a uma outra ou em conjunto em relação ao ambiente comum.” (p. 325). Essa não é, no entanto, uma nova “modalidade” de comportamento. Os conceitos trazidos até então, construídos a partir da análise do comportamento “individual”, também são bem sucedidos em explicar as ações de grupo ainda que estas ocorram em um ambiente

social, pois, reitera-se, o comportamento do indivíduo segue os mesmos processos daqueles que ocorrem em ambientes não sociais (SKINNER, 1953), permitindo, desta forma, a utilização da contingência tríplice como artifício de análise. Excetuam-se ser classificadas como sociais relações as quais um sujeito apresenta participação de um objeto físico para outrem, permitindo ao último a obtenção do reforço (um exemplo seria servir de apoio para que alguém possa alcançar algo distante). Destarte, no comportamento social, um sujeito ou múltiplos sujeitos participam de forma a mediar consequências para outrem, compondo parte de seu ambiente.

Comportamento também compreende o comportamento verbal, que, por sua vez, permite atuação no ambiente de forma indireta. Skinner (2007) também aponta a importância de ter a musculatura vocal humana ficado sob controle operante no âmbito dos comportamentos sociais. A aquisição de um repertório de comportamentos verbais permite, além do acesso aos reforçadores pela mediação de outros, a aquisição de outros tantos operantes e a transmissão de práticas culturais. No meio social, o indivíduo pode se beneficiar por meio de pedidos, mandos, leis, escritos, e até mesmo adquirir o repertório de autoconhecimento: a capacidade de se descrever ensinada pela comunidade verbal (SKINNER, 2007).

3.3. Práticas Culturais

Dentro de uma cultura diversos comportamentos sociais são reforçados para a manutenção do grupo dentre seus membros, além de outros tantos comportamentos que são passados e similarmente executados de geração em geração por meio das práticas culturais. Em geral, as contingências da cultura (práticas culturais) são um tipo especial de operantes similares ensinados e mantidos por sucessivos indivíduos em grupos culturais (SAMPAIO; ANDERY, 2010) e não possuem, necessariamente, a finalidade de sobrevivência de seus membros. “As pessoas não exercem determinadas práticas para que o grupo tenha maiores chances de sobreviver; elas as exercem porque grupos que induziram seus membros a exercê-las sobreviveram e as transmitiram” (SKINNER, 2007, p. 133). A sobrevivência das práticas culturais é a sobrevivência daquele grupo como está

constituído e não exclusivamente de cada um de seus membros de forma individual. Skinner (2007) afirma: “O que é bom para uma cultura é qualquer coisa que promova sua sobrevivência última, como manter um grupo coeso ou transmitir suas práticas” (p. 134).

Assim, infere-se que *videogames*, assim como outros elementos tecnológicos presentes na sociedade atual, tornaram-se veículos de transmissão de cultura, seus valores e práticas, estabelecendo a própria atividade de jogar como uma prática cultural.

4. AO JOGAR, IDENTIFIQUE-SE

A indústria do entretenimento busca proporcionar aos seus usuários diversas experiências em seus diferentes veículos. Contam, para isso, com o envolvimento em algum nível daqueles que têm acesso a suas produções. O cinema, teatro e TV voltam-se aos espectadores, os livros e jornais aos seus leitores enquanto que os *videogames* dedicam-se aos seus jogadores.

Segundo Ermi e Mäyrä (2007), a experiência de jogar compreende um conjunto de sensações, pensamentos, sentimentos, ações e significados do jogador em um ambiente. Não constitui, portanto, uma propriedade ou uma causa direta de elementos presentes no jogo, mas trata-se da emergência de um processo de interação único entre o jogo e o(a) jogador(a).

A capacidade interativa dos jogos eletrônicos permite estabelecer uma relação distinta das demais formas midiáticas de cultura. Considera-se que a interação constitui o elemento base de sua produção e fundamental propriedade de venda, porquanto este diferencial demonstra ser um atrativo para os consumidores deste mercado.

Videogames, pela forma como apresentam seu conteúdo, possibilitam controle pelas mãos dos jogadores (JANSZ; MARTIS, 2007, p. 147; MILLER; SUMMERS, 2007; KLIMMT; HARTMAN; FREY, 2007, p. 845). A pesquisa de Klimmt, Hartman e Frey (2007) foi realizada considerando em suas hipóteses os efeitos positivos que as variáveis de “influência causal” (*effectance*) e “controle” (*control*) – circunscritos ao conceito maior de interatividade (*interactivity*) e interligadas – possam apresentar no divertimento (*enjoyment*) dos jogadores. Os resultados demonstram a importância da interatividade proporcionada pelos *videogames*, o que torna a possibilidade de ver os resultados de suas ações algo divertido para os jogadores.

4.1. Variáveis no comportamento de jogar

Como qualquer comportamento a ser explicado, o comportamento de jogar constitui um emaranhado de contingências de reforço (positivos e negativos), podendo utilizar-se desde comportamentos de ação mecânica no ambiente até mesmo comportamento social e verbal. Os ambientes de um jogo oferecem diversos estímulos ao jogador, o qual responderá e assim obterá reforço. De forma bem simplificada, uma fase ou nível do jogo é um ambiente que oferece estímulos diante dos quais o(a) jogador(a) executa as ações necessárias, isto é, responde discriminadamente, e pode assim receber reforço, a transição de fase ou de nível, prêmios, remoção de algum elemento aversivo etc. Embora considerando uma infinidade de estímulos e respostas a serem evocadas nos jogos, dada sua diversidade, alguns aspectos são constantes. Algumas contingências mais claramente controlam o comportamento de jogar e alguns reforçadores podem ser descritos e classificados.

Os ambientes do mundo virtual de um jogo eletrônico são produzidos e artificiais, o que os torna passíveis de serem controlados. Isso não constitui, entretanto, uma característica negativa, mas é por meio dessa propriedade que os designers e produtores podem moldar contingências de reforço que mantêm o(a) jogador(a) jogando. Muitos jogos possuem em seus mecanismos funcionais esquemas de reforçamento imediatos, envolvendo poucas punições para cessar respostas inadequadas, mais frequentemente utilizando-se de extinção neste propósito.

Os esquemas de reforçamento de um jogo são de alta frequência, mas não poderiam ser completamente em razão 1:1 (PINTO; FERREIRA, 2005). Um efeito descrito por Skinner (1953) a respeito de indivíduos sob reforçamento contínuo é chamado saciação, o que resultaria em última instância na extinção do comportamento. O esquema que mantém a estabilidade do comportamento e sua resistência à extinção é caracterizado por reforçamento intermitente, ou seja, ora receber reforço, ora não. Para evitar a saciedade, os jogos funcionam em variações de reforço, em magnitude e qualidade, além de exigir e ensinar diferentes respostas ao indivíduo.

Segundo Skinner (1953), considera-se reforços generalizados os reforçadores que são pareados com mais de um reforçador primário ou outros generalizados. O controle operante exercido pelos reforçadores primários tais como comida, contato sexual, fuga de situações aversivas, entre outros, é identificado em uma situação de privação. Diferentemente, o reforçador generalizado agrega o valor reforçador dos diferentes reforçadores primários com os quais foi pareado, portanto, sendo útil em muitas condições e tem efetividade de certa forma independente do estado momentâneo do indivíduo. O acesso aos reforçadores primários muitas vezes ocorre quando uma manipulação bem sucedida do ambiente é realizada. Destarte, Skinner (1953) afirma que:

somos reforçados automaticamente, independente de qualquer privação particular, quando controlamos o mundo físico com sucesso. Isso pode explicar a tendência de nos empenharmos em tarefas manuais, na criação artística e em esportes tais como boliche, bilhar e tênis (p. 86).

É segundo este pressuposto que se pode pensar o comportamento de jogar tendo como um de seus reforçadores, claramente, o controle do ambiente.

Outros reforçadores generalizados que podem também ser identificados em diversos jogos – principalmente os de gênero ação/aventura e luta – relacionam-se com a obtenção de poder. Não apenas ao poder dado ao jogador(a) para controlar seu personagem no ambiente, mas, por meio do personagem, o poder de subjugar outros. Submissão de outros é um reforçador generalizado por possibilitar a um indivíduo a aquisição de outros reforçadores por meio de outros indivíduos, e sob os títulos de “reconhecimento” e “prestígio”, por exemplo, a submissão de outros é valorizada socialmente. Mesmo que não mais permitindo acesso aos reforçadores primários em última instância, os reforçadores generalizados continuam eficazes. “Dedicamo-nos a jogos de habilidade, pelo simples prazer de jogar” (SKINNER, 1953, p. 89). Essa pode ser uma das razões do porque a prática cultural de jogar *videogames* é classificada como entretenimento.

Ainda, alguns reforçadores também podem ser negativos, ou seja, funcionar por remoção de um estímulo aversivo, tais como, inimigos ou chefes que danificam o personagem, utilizando-se das habilidades do(a) jogador(a) para sua

eliminação. Ao final, ainda pode haver reforços positivos de pontuação, aumento de poderes ou energia vital, que possibilita uma associação com as batalhas que poderiam ser consideradas aversivas quando conseqüenciadas com a derrota.

Tomada de decisão é um comportamento frequentemente requisitado em diversos jogos. Geralmente ensinado pela comunidade, o comportamento de tomar decisões está ligado à manipulação de estímulos, os quais o comportamento está sob controle a fim de que tenha conseqüências reforçadoras (SKINNER, 1953, p. 267). Decidir entre dois caminhos, por exemplo, é uma situação tal que as duas opções possuem alguma probabilidade de emissão de resposta, portanto, “técnicas consistem em encontrar fontes *suplementares* de probabilidade” (SKINNER, 1953, p. 266, grifo do autor) que torne uma das opções mais relevante em relação à outra.

Como presente em alguns *videogames*, o(a) jogador(a) defronta-se com situações de resolução de problemas ou quebra-cabeças (puzzles). Seja por estados de privação ou estimulação aversiva ou ainda não claramente identificável sua origem, o personagem, bem como seu controlador em situação-problema inédita, não detém dos recursos necessários para diminuição de privação ou fuga de estimulação aversiva (SKINNER, 1953, p. 270). “A solução de problemas pode ser definida como qualquer comportamento que, através da manipulação de variáveis, torne mais provável o aparecimento de uma solução” (p. 271). A solução, por sua vez, não emerge como uma resposta totalmente nova, mas “é uma resposta que existe com alguma probabilidade de emissão no repertório do indivíduo, se o problema para ele for solúvel” (p. 276).

Cabe ao jogador(a), portanto, encontrar uma solução, dadas as condições do problema, assim, Skinner (1953) descreve alguns exemplos: o indivíduo pode emitir respostas que poderiam progredir para a solução, sendo reforçado por aproximações, num processo pouco mais desenvolvido que o de tentativa e erro. Segundo o autor, a emissão de cada resposta da sequência poderia ser explicada em termos da situação momentânea e da história do indivíduo; outro exemplo envolve a manipulação de estímulos que controlam a resposta de solução como analisar um problema, aumentando as probabilidades de encontrar a solução ou arranjar e rearranjar estímulos (SKINNER, 1953) para o mesmo propósito.

Os jogos podem exercer controle sob a frustração gerada nos jogadores devido ao fracasso, a punição decorrente das ações mal sucedidas durante o jogo. Contudo, procuram gerar o que se denomina “contracontrole”. Trata-se da busca do indivíduo pelo impedimento ou eliminação do controle exercido sobre ele. Assim, o jogador(a) poderia retornar ao jogo e ultrapassar os desafios postos, considerando que o objetivo desejado em última instância é, de uma forma ou de outra, o público continuar jogando.

A seguir, explicita-se o comportamento de identificação, um comportamento imitativo, que também pode se constituir como uma variável no controle do comportamento de jogar.

4.2. Identificação: O Comportamento Imitativo

O usuário de jogos eletrônicos interage com o ambiente e, ainda, assume o comando das ações dos personagens, o que pode possibilitar sua identificação. Considera-se que a identificação emergente na relação dos jogadores com o jogo pode ocorrer com diversos ou múltiplos aspectos e elementos do último, destacando-se entre eles os personagens, devido à natureza representativa da relação entre ambos. Hefner, Klimmt e Vorderer (2007) referem-se à identificação com um personagem como “um mecanismo de entretenimento do *videogame*” e ressaltam que este elemento é essencial para o divertimento de um jogo.

Mais especificamente, tratando-se das ações realizadas dentro do mundo virtual, Miller e Summers (2007) destacaram que:

controlar a ação dá ao jogador a oportunidade de se envolver em comportamentos (através do videogame) que ele não iria ou não poderia normalmente se envolver. Se confrontado com uma decisão semelhante em idade adulta (i. e., como tratar um outro significativo), a criança pode se lembrar e imitar esta experiência (p. 735).

Os autores Hefner, Klimmt e Vorderer (2009) em um de seus trabalhos discutem mais detalhadamente certos conceitos de identificação conhecidos. É

notável dentre tais conceitos a semelhança no que se refere à possibilidade de que o jogador tome para si ou reconheça em si mesmo características semelhantes ao personagem que, então, o aproximam a ele. A identificação em diferentes discussões também acaba por remeter à semelhança de comportamentos, o que pode ser considerado como “ser” o personagem no jogo ou mudança temporária para assumir suas características. No trabalho de Hefner, Klimmt e Vorderer (2007), os autores definem a identificação com um personagem como sendo uma alteração temporária da autopercepção dos jogadores [ou jogadoras] em que ocorre uma inclusão de características do determinado personagem, o que, semelhante aos conceitos apresentados pelos mesmos, diz da “tomada” de características do personagem para si durante a atividade de jogar.

O personagem pode então ser considerado como o “contato” do jogador com o mundo virtual, na prática, inacessível. Sendo o personagem, portanto, o próprio jogador, por responder a seu controle, a identificação com este em qualquer âmbito pode tornar-se um fortalecedor da atividade de jogar. De qualquer forma, mesmo a definição defendida pelos autores, identificação compreende relações entre o jogador e o personagem e se concretiza em ações no mundo (virtual), isto é, comportamentos.

A identificação é descrita por Skinner (1953) como comportamento imitativo operante. “Quando nos ‘identificamos’ com o herói de uma novela, de uma fita ou de uma peça, [...] simplesmente *nos comportamos do mesmo modo* – isto é, imitativamente” (p. 236, destaque do autor). A imitação é um comportamento que permite ao indivíduo ser reforçado da mesma forma que o comportamento do indivíduo imitado o é. Tal comportamento pode ter sido selecionado enquanto uma forma de aquisição de comportamentos de sobrevivência para vários animais, a imitação filogenética. É provável ter sido mantido porquanto colabora para aquisição de novos comportamentos ao indivíduo imitador, aumentando seus “acessos” ao reforço. Contudo, dado um ambiente repleto de contingências operantes, a imitação filogenética não é suficiente para a incorporação destas ao repertório comportamental.

Dessa forma, em âmbito social, o comportamento imitativo também é produzido pelas contingências de reforço, à medida que “a imitação se desenvolve

na história do indivíduo como resultado de reforços discriminativos que exibem a mesma contingência tríplice já nossa conhecida” (SKINNER, 1953, p. 132). Isso significa dizer que o comportamento imitativo também pode ocorrer de forma operante e encontra-se, portanto, no segundo nível de seleção por consequências. Suas variáveis podem implicar o comportamento verbal ou não verbal e aliam-se a um comportamento com alguma probabilidade de ocorrência. Isso significa que o valor reforçador do comportamento foi estabelecido *a priori*, acontecendo de, diante dos estímulos que propiciariam a obtenção de reforço, a topografia da resposta a ser emitida pelo indivíduo é semelhante à outra já reforçada no repertório de outro indivíduo. A imitação, portanto, compreende uma forma de transmissão de práticas culturais.

Aplicando-se isto à prática de jogar videogames, a identificação com a personagem que possui características que o jogador(a) possui ou gostaria de possuir, pode ser compreendida de forma que, naquele ambiente virtual, a personagem que o(a) representa estando sob seu comando, assume comportamentos que são socialmente valorizados, portanto, reforçadores. O valor reforçador de ser independente, por exemplo, é instituído socialmente. Jogadores podem permitir-se, por meio do jogo, emitir esse comportamento que possuem em seus repertórios e serem reforçados pelo ambiente do jogo como forma de entretenimento, ou podem responder naquele ambiente como não o fazem cotidianamente. Para Skinner (1953): “Uma tendência para se auto-identificar com uma personagem fictícia, por exemplo, pode ser clinicamente significada como indício da probabilidade do comportamento” (p.236). Ambas as situações colaboram para tornar a prática do jogar um reforço generalizado a partir do ambiente que lhe propicia emitir respostas reforçadas pela cultura.

A classificação de comportamentos como bons ou maus, sendo os indivíduos reforçados ou punidos correspondentemente ao emití-los, é a principal técnica aplicada ao controle dos membros pelo grupo (SKINNER, 1953, p. 353). Assim,

no campo do comportamento social dá-se importância especial ao reforço com atenção, aprovação, afeição e submissão. [...] O reforço negativo – particularmente como uma forma de punição – é mais frequentemente administrado por outros na forma de [...] desaprovação, desprezo, ridículo, insulto, etc. (SKINNER, 1953, p. 327).

Geralmente, tais valorações estão de acordo com a consequência reforçadora ou aversiva dos demais membros do grupo. Isto posto, a sociedade que estabelece o controle do grupo volta-se para selecionar práticas que venham a beneficiar outros membros, mesmo os que não são diretamente afetados (SKINNER, 1953, p. 356).

Conteúdos repreendidos pela comunidade, tal como violência, bem como as atribuições à imagem feminina que não suportam características como a agressividade, podem, por um lado, associar a prática de jogar a um possível desajuste aos padrões femininos socialmente postos. Por outro lado, personagens secundárias, submissas ou sexualmente estereotipadas são limitadas a comportamentos correspondentes a estas características que, culturalmente, são consideradas negativas por muitas mulheres da sociedade atual e não condizem com as mudanças alcançadas no papel social atribuído a elas. Neste sentido, é possível sustentar a hipótese de que mulheres não se engajariam nessa prática em que seriam limitadas a se comportar de forma desvalorizada socialmente, atribuindo à prática de jogar videogames um valor coercitivo e levando, conseqüentemente, à esquiva.

4.3. Jogos, Jogadoras e Personagens: Análise de Reforçadores

As jogadoras, entrevistadas por Royse et al. (2007), demonstram diferença na forma como se relacionam com conteúdos de violência e de sexualidade: jogadoras assíduas tanto não se afastam necessariamente de jogos de teor violento como, por vezes, optam por eles por esta característica, e também os estereótipos femininos que exploram e se sustentam sobre a sexualidade e sensualidade também não as impediu de aderirem a esta prática. Ainda,

jogadoras assíduas não estão certamente alheias à representação hiperssexualizada dos avatares femininos e elas percebem que tais representações satisfazem fantasias masculinas. Tais representações, no entanto, não necessariamente limitam o prazer das mulheres entrevistadas (ROYSE et al., 2007, p.8).

Uma das discussões a respeito da imagem feminina na forma como é representada nos games, é que muitas personagens não são passíveis de identificação por parte das mulheres. Em outras palavras, à medida que a personagem num jogo possui características tidas como negativas, não compõe, dessa forma, uma representação com a qual as mulheres venham a se identificar. Especialmente, o apelo à sexualidade seria o elemento que mais claramente demonstra o eixo produção-consumo formado por homens.

Contudo, novamente a pesquisa de Royse et al. (2007) aponta um diferencial: “Várias das jogadoras assíduas que entrevistamos indicaram que elas propositalmente escolheram e criaram personagens que são femininas e sexy, bem como fortes” (p. 8).

A personagem Samus Aran, dos jogos da série *Metroid*, tendo o primeiro jogo da série lançado em 1986, de fato é reconhecida como o primeiro personagem feminino e protagonista nos jogos eletrônicos. Uma particularidade desta personagem é o fato de que seu gênero constituiu uma surpresa aos jogadores, porquanto Samus utilizava uma armadura que cobria todo o corpo durante a jornada e foi creditada como um homem. O segredo foi revelado ao final do jogo.

Em 1996 foi lançado o jogo intitulado *Tomb Raider*, considerado precursor por exibir a primeira protagonista, sabidamente mulher, de destaque: Lara Croft, apresentando características como força, inteligência e independência concedendo-lhe o predicado de heroína, o que possivelmente a tornou bem sucedida entre jogadores(as), ainda que fortemente marcadas as características sensuais em suas exageradas proporções corporais e roupas curtas.

Chun-Li, aparecendo pela primeira vez em 1991 no jogo *Street Fighter*, foi e ainda é representante das mulheres essencialmente lutadoras, tendo também

sido a primeira personagem de destaque neste gênero de jogos em que os personagens são predominantemente masculinos, e apareceu sem que estivesse em total desvantagem em relação a eles.

Tamanha aceitação também do público feminino pode não ter sido intencional pelas mãos dos produtores, que visavam, assim, permitir a identificação com estas personagens, mas assume-se que um conjunto de características atribuídas a elas facultou esse fenômeno. Segue-se, a partir destas pioneiras, o surgimento de muitas outras personagens, assumindo papéis de destaque e com características outrora vinculadas majoritariamente aos personagens masculinos. Dessa forma,

apresentando personagens femininas em papéis protagonistas e heroicos, esses jogos parecem oferecer aos jogadores de ambos os gêneros a oportunidade para identificarem-se com modelos femininos positivos. Para um crescente número de jogadoras, essas personagens podem prover um ponto de entrada em um meio diverso altamente dominado por homens (GRIMES, 2003).

É possível considerar a relevância da identificação de mulheres jogadoras com personagens femininos, baseando-se no fato de que, num passado muito próximo, estes personagens eram escassos, o que, diante de uma prática circunscrita nas atividades ditas masculinas, com elementos tais como violência e competitividade nos jogos – também componentes da suposta preferência masculina – as mulheres que adentravam esta cultura e entravam em contato com esta prática acabariam por se identificar com a característica mais facilmente perceptível e destacada, o gênero feminino. Atualmente, o número de personagens femininos é crescente, e a particularidade do gênero pode não ser mais a única variável que controla o comportamento de se identificar com uma personagem.

4.4. Jogos, Jogadoras e Personagens: Descrição de Reforçadores

Na pesquisa citada (Fortim e Monteiro, 2013), as mulheres jogadoras relataram identificarem-se com personagens lutadoras ou guerreiras que fossem habilidosas, bem como personagens complexas e bem desenvolvidas.

Segue-se, então, uma breve análise a partir dos resultados, isto é, das principais personagens que aparecem na pesquisa supracitada como as favoritas das jogadoras. Abaixo são descritos os estilos das personagens, elencando os aspectos que poderiam ser reforçadores na escolha das mesmas, a história de vida e ações realizadas por elas, além de outros aspectos efetivamente referidos no trabalho como os motivos para as escolhas. O levantamento dos comportamentos e reforçadores dessas personagens podem melhor aclarar os reforçadores existentes que puderam e mesmo ainda podem controlar o comportamento imitativo, chamado identificação, na relação entre jogadoras e personagens femininos.

As principais personagens escolhidas foram, ordenadamente, Lara Croft em *Tomb Raider*, Chun-Li em *Street Fighter*, Bayonetta em *Bayonetta*, Cammy também em *Street Fighter* e Yuna em *Final Fantasy* (Fortim e Monteiro, 2013).

4.4.1. A Survivor Is Born

A franquia de jogos de nome *Tomb Raider* teve início em 1996, lançamento do primeiro jogo da série para *Playstation* e *Sega Saturn*. Foi considerado um dos jogos mais bem sucedidos da década e também suas sequências tornaram toda sua franquia igualmente bem-sucedida, vendendo mais de 30 milhões de cópias ao longo dos anos. A franquia conta com dez jogos publicados, além de complementos, todos pela *Eidos Interactive* (pertencente a *Square Enix*), e desenvolvidos pela *Core Design* (1996 – 2006) e *Crystal Dynamics* (2006 – atualmente). *Tomb Raider* foi considerado pioneiro em diferentes aspectos: tanto a introdução do gênero 3D quanto o surgimento de uma protagonista mulher “não disfarçada”.

A protagonista Lara Croft, criada por Toby Guard, é de origem nobre britânica, arqueóloga, e busca artefatos raros e perdidos, geralmente de origem mítica ou mesmo que possuem poderes sobrenaturais. O jogo traz elementos do gênero ação/aventura, suspense e resolução de quebra-cabeças. Seu jogo mais recente, *Tomb Raider* (2013)¹ foi desenvolvido por *Crystal Dynamics* e publicado por *Square Enix* para as plataformas *Xbox 360*, *Playstation 3* e *PC*. Recebeu classificação ESRB – MATURE 17+, visto que há sangue, intensa violência e linguagem forte.

Assumindo o sucesso de Lara, as participantes da pesquisa de Fortim e Monteiro (2013) a citaram em maior número como sua personagem favorita, com ampla discrepância em relação às citações das demais personagens. O último jogo da série consistiu em um reinício da história, sob o slogan “*a survivor is born*” - nasce uma sobrevivente, trazendo a mesma protagonista, porém, a heroína aparece mais jovem, apresentando uma história precedente aos jogos já lançados. A representação da nova versão de Lara também recebeu reajustes: agora aos 21 anos de idade, os caracteres sexuais não mais recebem destaque como era anteriormente um aspecto notável na imagética da personagem. Em grande medida os ambientes do jogo são perigosos para a personagem, somando um grande contingente de estímulos aversivos e resta ao jogado(a) sobreviver. Ao longo do jogo Lara adquire habilidades diversas que aumentam suas chances de sobrevivência, dentre elas o uso de armas brancas, uso de armas de fogo e resistência física.

Lara, especificamente, emite, em diversas situações, respostas verbais vocais de “autoencorajamento”, bem como demonstrações do padrão emocional do medo por meio de claras respostas reflexas e respostas verbais que descrevem a emoção diante de situações perigosas. Essa característica de descrever e demonstrar emoções que aparece como novidade na personagem em toda a

¹ Informações do jogo (game info) retiradas da página eletrônica oficial de *Tomb Raider*, em inglês: www.tombraider.com.

franquia até então, não somente é reforçada da mesma forma que o é na comunidade, como também suscita o que se poderia nomear “humanidade” num personagem. Saber e conhecer os respondentes (emoções e sentimentos) de um personagem pode ser reforçador, considerando a importância atribuída a estas respostas como, inclusive, causas do comportamento. Ainda porque, possivelmente em situação semelhante, sabe-se que na maioria dos indivíduos estes respondentes também seriam eliciados, e a semelhança de características entre os membros aproxima-os, sendo reforçadora por conta do ambiente social criado e mantido pelos humanos.

Ao mesmo tempo, a personagem pode ser alvo de identificação das mulheres além do simples aspecto de aparência física feminina, o que vem sendo discutido como algo inicial no âmbito da representação da jogadora e seu gênero dentro de um game. Notamos que a identificação simplesmente com o gênero ou aparência não são os únicos aspectos e, talvez, tampouco os primeiros, porquanto características negativas atribuídas à representação da mulher não permitem o conjunto de reforçadores que manteriam a funcionalidade do comportamento de identificação. As habilidades físicas, capacidades cognitivas, sua resistência e persistência para sobreviver, até mesmo valores de gratidão, lealdade e justiça são algumas das características atribuídas à personagem ao longo da franquia e são sabidamente incumbidas de valor social positivo. Como já explicitado, os comportamentos por assim dizer “heroicos” são reforçados em um grupo por suas consequências serem benéficas aos seus membros, sejam eles diretamente afetados por elas ou não.

Ao longo do jogo, o(a) jogador(a) acompanha a ascensão da personagem Lara até a aquisição dos comportamentos atribuídos à heroína. Lara é um modelo da figura feminina guerreira já conhecido e possui as características socialmente valorizadas que são reforçadores para a identificação, mas acrescenta-se, ao conhecer sua história, a possibilidade de que ocorra a identificação também com elementos que compuseram sua jornada – esta que concedeu e permitiu aos jogadores acompanhar a trajetória de uma simples mulher à grande heroína.

4.4.2. *Street Fighters*

Lançado ainda para os *arcades* da época, em 1987 surge o primeiro jogo da série *Street Fighter*² (literalmente “lutador de rua”), o que posteriormente seria um fenômeno ao redor do mundo, dando origem a diversas versões dos títulos principais, além de inúmeras subséries, *crossovers* (jogos com utilização de personagens de outros jogos) e títulos do *Street Fighter* lançados por outras empresas para diversas plataformas. Os direitos autorais pertencem à desenvolvedora japonesa *Capcom*.

O jogo tornou-se um clássico popular entre os jogos de luta, trazendo a inovadora capacidade de utilização de dois controles. Seus personagens eram representantes de diversos países do mundo, oferecendo aos jogadores a experiência de controlar o lutador com técnicas de luta características de um determinado país. Vários títulos da série receberam classificação “T” ou “Teen”, indicado para jovens por referência a álcool, temas sugestivos e violência.

O principal objetivo do jogador(a) consiste na derrota do personagem adversário, “esvaziando” sua barra de energia antes que o tempo acabe, dentro de um cenário fechado. Para tanto, é demandado domínio de diferentes combinações de botões (combos) e “pensamento rápido”, isto é, respostas emitidas em curto período de tempo diante de estímulos do jogo, para evitar ou impedir os ataques do adversário. Para vencer e enfrentar o próximo desafio, um mesmo personagem deve ser vitorioso em duas lutas, sejam consecutivas ou não.

No segundo título principal do jogo, *Street Fighter II*, lançado em 1991, aparece a primeira personagem mulher nos jogos de gênero luta. Chun-Li, representante chinesa no jogo, não fora desenhada para ser a personagem mais forte, porém era notadamente mais rápida e alcançou grande popularidade entre as

² Página eletrônica oficial do jogo *Street Fighter*, em inglês: <http://www.streetfighter.com/>

mulheres por ser o primeiro personagem feminino a se destacar num mundo de protagonistas lutadores masculinos.

A história da personagem durante os jogos varia segundo o ocorrido a seu pai visto que ora está desaparecido em suas investigações sobre o vilão M. Bison, ora foi morto pelo mesmo vilão, qualquer um dos acontecimentos impulsiona a personagem a procurar vingança. Chun-Li segue carreira na polícia, pertencendo à INTERPOL (*International Criminal Police Organization* ou Organização Internacional de Polícia Criminal).

Já Cammy aparece como a segunda personagem mulher nos jogos da série, a partir de *Super Street Fighter II* (1993). Diferente de Chun-Li, Cammy, de origem inglesa, trabalhava originalmente como assassina a serviço de Bison, tendo sido capturada quando criança e teve seu DNA alterado. Quando a técnica de controle foi perdendo seu efeito Bison ordenou sua eliminação. Contudo, sobrevivente e não mais sob controle do vilão, Cammy sofre amnésia. Posteriormente, adentra a divisão anti-terrorismo da Inglaterra, chamada *Delta Red*.

As duas personagens ao longo dos anos, por conta da temática de luta, foram desenhadas com músculos bem trabalhados. No que se refere às vestimentas, Chun-Li utiliza um traje inspirado nas tradicionais vestimentas chinesas, enquanto que Cammy deixa suas pernas à mostra, nelas desenhadas camuflagens verdes relembrando as utilizadas no exército.

As personagens Chun Li e Cammy do jogo *Street Fighter* são representações das mulheres lutadoras ou guerreiras em igual posição aos personagens masculinos. Assim, estas figuras podem se tornar reforçadoras por sua correspondência aos avanços da mulher na sociedade, que visa alcançar semelhante posição de igualdade, além das características de força, determinação e resistência, já socialmente consideradas como reforçadores, que aparecem em suas histórias de vida e nas formas de luta. É possível perceber que os elementos de agressividade e competitividade presentes no jogo e inclusive representados na imagem das personagens não foram impeditivos ou podem ter parte na identificação de algumas mulheres com as protagonistas lutadoras.

4.4.3. *Witch Hunts*

*Bayonetta*³ é um jogo do gênero ação, estilo “*hack and slash*” (combates com armas de curto alcance), lançado ao final de 2009 e início de 2010, desenvolvido pela *Platinum Games* e publicado pela *Sega* para as plataformas *Xbox 360* e *Playstation 3*. A personagem foi criada por Hideki Kamiya. O jogo ganhou uma sequência a ser lançada pela *Nintendo*, exclusivamente para seu console *Wii U*, intitulado *Bayonetta 2*. Recebeu classificação “Mature 17+” por temas sugestivos, nudez parcial, linguagem forte, intensa violência e sangue. O jogo recebeu diversos elogios por sua jogabilidade e beleza gráfica combinados de uma forma divertida que compuseram um estilo original aos jogos deste gênero.

Bayonetta é uma das únicas remanescentes do clã de poderosas bruxas “*Umbra Witches*”, guardiãs do poder das trevas, na luta que travaram contra o clã “*Lumen Sages*”, guardiões do poder da luz. Os clãs eram responsáveis pelo equilíbrio no mundo, cada qual guardando uma relíquia, e mantinham uma harmonia que declaradamente não perdurou. No momento do jogo, a guerra entre os clãs havia ocorrido cerca de 500 anos antes.

Bayonetta também é uma protagonista sem memórias que emerge do fundo de um lago depois de quinhentos anos de sono, mas com poderes inigualáveis que rapidamente mostram sua principal utilidade: caçar e destruir seres angelicais. Do contrário, derrotada, seria arrastada ao Inferno para honrar o contrato que fizera com os demônios, aqueles que lhe concedem o poder necessário para a caçada. Parte, então, para uma busca do passado que poderia tê-la levado a tal situação, e é esta jornada que o jogador(a) realiza e acompanha. Um dos elementos mais interessantes e expressivos do game é seu humor irreverente, presente nas situações como um todo, atitudes e falas dos personagens.

³ Página eletrônica da empresa *Sega* sobre o jogo *Bayonetta*, em inglês: <http://www.sega.com/platinumgames/bayonetta/>. Página eletrônica oficial do jogo em japonês: <http://bayonetta.jp/main.html>

Bayonetta alcançou popularidade entre homens e mulheres, demonstrando ser uma bem sucedida construção que elenca as características de protagonismo, habilidades com armas, luta e ainda habilidades mágicas, além de características como inteligência, independência, determinação, beleza e sensualidade. Recebeu, pelo último, muitas críticas pautadas no argumento do apelo sexual. Suas posições, comportamentos e falas muitas vezes possuem claras referências sexuais, mesmo a vestimenta da personagem é moldada ao corpo, mostrando seu formato com muita precisão, mas, de forma muito peculiar, é feita de seu próprio cabelo.

Os elementos do jogo são temáticos, desde recompensas como “auréolas”, uso de instrumentos de tortura da Idade Média até a combinação de elementos, misturando-os como uma poção mágica – tão comum na imagem de uma bruxa. Além de seus poderes, a personagem tem especial talento para uso de armas de fogo e mesmo brancas. Estas também podem ser adquiridas durante o jogo, tal como espadas e mesmo um chicote.

Bayonetta é uma personagem que mescla diversos aspectos e características em sua representação. O que se pode ressaltar sobre esta protagonista é o grande destaque e poder que lhe foram atribuídos sem deixar de lado a sensualidade e feminilidade. De alguma forma, mesmo os conteúdos de cunho sexual não negativaram por completo a personagem, e, seja por despeito, seja por inclusão destes elementos, é uma personagem com a qual as mulheres podem se identificar.

4.4.4. *From Magic to Sphere Hunt*

A personagem Yuna pertence ao game *Final Fantasy X*, desenvolvido pela *Square Co.* (atual *Square Enix*) e publicado pela *Sony* para a plataforma *Playstation 2* no ano de 2001, e sua continuação, *Final Fantasy X-2*, em 2003. Em

2013, uma versão remasterizada⁴ em alta definição foi lançada ainda pelas mesmas empresas para o console *Playstation 3* e para o portátil *PS Vita*.

O gênero dos dois jogos é RPG (*Role Playing Game*), sendo *Final Fantasy X* o primeiro da empresa *Square* lançado para a geração de videogames da época, inovando ao trazer dublagem para as falas, cenários tridimensionais, entre outros.

Das mãos do designer Tetsuya Nomura, Yuna era a protagonista feminina do primeiro jogo FFX e tornou-se protagonista principal de FFX-2. Yuna é uma personagem carismática, de fala calma, com características altruístas ao mesmo tempo em que demonstra ser corajosa e determinada. Sua personalidade e até vestimentas passaram por alterações considerando o primeiro para o segundo jogo.

Em *Final Fantasy X*, a história gira em torno do protagonista Tidus, que só posteriormente encontra Yuna e seus guardiões, acompanhando-a em sua peregrinação. Yuna possuía guardiões, mas era uma habilidosa usuária de magia. Suas intenções no início do jogo eram de autosacrifício, mas, durante a jornada sua relação com Tidus mostrou-lhe diferentes perspectivas. As vestimentas de Yuna eram baseadas em quimonos japoneses com longas mangas e utilizava um bastão semelhante a um cajado como arma para batalhas. A personagem não possuía elementos de sensualidade ou sexualidade explícitos, mas era possível reconhecer características as que se atribuiria o termo “feminino”.

O segundo jogo, *Final Fantasy X-2* surgiu como uma continuação da primeira trama, algo até então inédito nos mais de dez títulos já lançados da série. Depois da primeira jornada, dois anos se passaram e Yuna, então, tornou-se uma “caçadora de esferas” (*sphere hunter*, originalmente) sendo acompanhada pelas personagens Paine e Rikku. A jornada então contaria com três protagonistas femininas. Diferente das características que possuía, Yuna não mais se deixava ser

⁴ Página eletrônica oficial da versão mais recente do jogo: <http://www.finalfantasyxhd.com/>

facilmente controlada por outros, mas manteve os valores de coragem e determinação. Suas vestimentas refletem o novo estilo de vida que assumiu ao se tornarem mais curtas e com mais liberdade de movimentos. Graças ao final do jogo anterior, não há mais uso de magia e as armas de Yuna passaram a ser armas de fogo.

Yuna passou de uma personagem mágica, com características valorizadas de sensibilidade, altruísmo e elementos de heroísmo (com praticamente ausentes atitudes socialmente repreensíveis como agressividade e violência) para uma caçadora de esferas, numa postura mais impositiva, certa agressividade e resistência, além de ter se tornado tão habilidosa com armas de fogo quanto fora com a magia. No segundo jogo, Yuna corresponde mais propriamente à figura da lutadora/guerreira, ao mesmo tempo em que assumiu a posição de principal protagonista. No entanto, conquistou popularidade já em sua primeira versão, quando correspondia à imagem da mulher feminina e bondosa.

As principais personagens escolhidas possuem diferentes características que correspondem a diversas representações femininas nos videogames, e torna-se relevante citar que todas as personagens foram criadas por homens. Lara possui características de uma guerreira, Chun Li e Cammy de lutadoras, Bayonetta mescla estes diversos aspectos com sensualidade e o poder da magia, Yuna, por sua vez, utilizou-se de magia associando bondade e feminilidade e, posteriormente, assumiu perfil mais próximo à mulher guerreira. Em comum, todas estas personagens são protagonistas em seus jogos, estão em posição de destaque ou de igualdade considerando os demais personagens. Suas histórias são desenvolvidas ao longo dos jogos ou *a priori* foram escritas para compor um personagem complexo. Seus jogos também são de gêneros diferentes, elencando ação/aventura, luta, *hack and slash* e RPG. Possuem diferentes objetivos, jogabilidade e desenvolvem diferentes habilidades dos jogadores, mas, de forma geral, buscam proporcionar entretenimento e imersão na jornada. As representações variam e correspondem aos estilos dos jogos em que estão inseridas. A escolha dessas personagens, portanto, demonstra que existem diferentes preferências das jogadoras e retrata a diversidade de variáveis que compuseram as identificações.

5. MÉTODO

5.1. Características do Estudo

O estudo tratou-se uma pesquisa qualitativa, objetivando compreender o fenômeno denominado identificação por meio da análise das variáveis componentes do comportamento de se identificar de mulheres, que se denominem jogadoras, com personagens femininas de *videogames*. Para tanto, foi realizado um levantamento de aspectos ou características que fossem apreciados pelas jogadoras em personagens femininas consideradas como favoritas, tomando tais aspectos com os quais houve identificação.

5.2. Pesquisa Bibliográfica

O levantamento bibliográfico foi realizado em 2013 e é resultado de pesquisa por artigos, periódicos, teses e outros trabalhos científicos acadêmicos online, bem como de livros publicados sobre o tema. As bases de dados a respeito de videogames e gênero foram principalmente Google Scholar, DiGRA e ACM Digital Library. Para abranger o assunto utilizou-se as palavras, nos idiomas português e inglês, “videogame”, “*games*”, “*gamers*” ou “jogadoras” combinadas alternadamente com as palavras “mulheres” “gênero”, “*women*”, “*female*” e “*gender*”.

A análise qualitativa dos resultados da pesquisa será realizada de acordo com o referencial teórico da Análise do Comportamento, prática oriunda da filosofia do Behaviorismo Radical de B.F.Skinner.

O embasamento teórico teve como fonte primeira os livros publicados mais expressivos e utilizados dentro da abordagem escolhida, além de outros trabalhos online da mesma abordagem e sobre tema pertinente a conceitos básicos e cultura, encontrados também na base de dados Google Scholar acima citada.

5.3. Participantes da Pesquisa

5.3.1. Amostra

Ao todo foram recebidos 426 questionários. 26 foram excluídos devido ao fato de que foram preenchidos por indivíduos que se declararam de sexo masculino. Em outros questionários participantes responderam apenas à primeira questão de concordância com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, portanto foram desconsiderados. Outros tantos questionários continham respostas apenas à primeira e segunda questão, a última referente ao gênero, e, apesar de afirmarem ser do gênero feminino, nenhuma resposta além destas foi preenchida, tendo sido igualmente desconsiderados. Ainda, houveram questionários incompletos que foram desconsiderados por falta de justificativa das opções de “sim” ou “não” apresentadas nas questões 7 ou 8, respectivamente, conforme escolhido pelo questionado. Totalizaram, portanto, 287 questionários considerados completos e válidos quando ao menos citavam o nome da personagem favorita e justificavam o porquê de sua eleição ou justificavam a não escolha de uma personagem.

5.3.2. Critérios de Inclusão

Considerou-se como critérios de inclusão indivíduos que declarassem ser mulheres, maiores de 18 anos, e que jogassem videogames ao menos nas plataformas PC e consoles, tendo uma personagem considerada favorita.

5.3.3. Critérios de Exclusão

Como critérios de exclusão considerou-se indivíduos que eventualmente declararam serem homens em resposta ao questionário. Não foram incluídos questionários que se referiam aos jogos de MMOs, jogos online, por serem jogos em que é permitida a criação/montagem/customização de personagens. Essa

delimitação foi pensada considerando situações em que as mulheres entram em contato com jogos os quais as personagens foram já construídas e então lhes são apresentadas. Jogos em que não é possível customizar personagens compõem uma grande parte das produções de videogames e, portanto, é válido considerar que a exposição de jogadoras a estes gêneros de jogos em algum momento é bastante provável e poderia, inclusive, influenciar o contato posterior com jogos eletrônicos. Além disso, alguns aspectos como história de vida da personagem, algo que precede ou contribui ao enredo durante o jogo, e mesmo algum desenvolvimento determinado apenas durante o game dificilmente aparecem nos jogos com personagens criados. Estes aspectos poderiam ser relevantes como variáveis para a identificação das jogadoras, conforme visto na pesquisa de Fortim e Monteiro (2013).

5.4. Local de Coleta de Dados

Os dados foram coletados por meio da internet, com divulgação em página de rede social, principalmente em comunidades específicas do tema “videogames”, tais como “Boteco Gamer”; “Videogames Brasil”, e “Garotas Gamers”, da rede social Facebook.

5.5. Instrumento de Pesquisa

Para a obtenção dos dados, deu-se preferência pela utilização do instrumento questionário, gerado através da página eletrônica Survey Monkey⁵ e composto por 12 questões, 3 abertas e 9 fechadas, separadas sob os títulos de

⁵ www.surveymonkey.com.br

assuntos “seus dados” – visando à categorização da amostra – e “sua personagem” – cujos dados possibilitaram a análise qualitativa. O instrumento foi

No questionário, foram levantados dados para caracterização da amostra, tais como, sexo (caso a informação de exclusividade para o gênero feminino apresentada na divulgação não tenha sido entendida), idade, localidade, há quanto tempo jogam videogames, quais plataformas costumam jogar – informação relevante também para as questões que se seguiram – motivo pelo qual eram questões obrigatórias a serem respondidas, além de qual a frequência da atividade de acordo com as horas jogadas semanalmente. Na seção seguinte, foram abordados conteúdos a respeito das personagens de videogames – voltados a caracterizar o fenômeno da identificação – por meio do questionamento às participantes se há uma personagem que consideram ser sua preferida, entendida como o objeto alvo deste fenômeno, portanto era uma questão obrigatória. Ao responderem “sim” seguiam-se as perguntas do nome da personagem, o porquê de a terem escolhido e a qual jogo pertence a personagem, a fim de diferenciar as de mesmo nome. As três perguntas eram também obrigatórias. Em seguida, duas questões mais direcionadas que se voltaram à identificação abrangeram qual aspecto ou quais aspectos da personagem chamaram a atenção das jogadoras e por que, apresentando como alternativas os comportamentos levantados em revisão sobre os reforçadores que controlariam as contingências de jogar e referentes a ações dos personagens (habilidades físicas, habilidades com armas, habilidades cognitivas etc.). Além de outras características atribuídas à imagem ou representação dos personagens (características físicas e papel desempenhado no jogo), que visou a elucidar quais variáveis contribuíram para a identificação e quais os possíveis reforçadores que estariam mantendo o comportamento de se identificar. Por oferecer diferentes opções, a questão não era obrigatória. Em todas as questões existia a opção aberta “outro(s)” e espaço livre para resposta. Tais respostas foram classificadas junto as demais da mesma questão. Caso as participantes respondessem “não” seriam direcionadas para a questão onde seriam questionadas a apontar as razões porque não elegeram nenhuma favorita, assim elucidando quais aspectos dificultaram a identificação.

O questionário foi disponibilizado em redes sociais, portanto, acessado por aqueles que possuíam acesso à internet e, em especial, a rede social Facebook.

5.5.1. *Justificativa do Instrumento*

O questionário, em versão virtual e online, é facilmente acessível a indivíduos de qualquer localidade e idade, desde que esteja em rede, e pode ser preenchido a qualquer momento, descartando questões de disponibilidade de participante e/ou pesquisador. O uso deste instrumento também permite obtenção de uma maior quantidade de dados em menos tempo.

5.6. **Procedimento de Pesquisa**

O questionário foi construído em versão online para ser divulgado em redes sociais e nos seus grupos específicos, tais como “Boteco Gamer”, “Garotas Gamers” e “Girls of War”, por exemplo, da rede social *Facebook*. Durante a divulgação foi especificado o tema da pesquisa e seu objetivo, ressaltando que o questionário destinava-se apenas a mulheres. O endereço eletrônico do questionário foi disponibilizado e seu acesso era livre para qualquer indivíduo que desejasse participar. Ao acessá-lo, apresentava-se o termo de consentimento livre e esclarecido. Após a aceitação do termo, o indivíduo tinha acesso ao questionário.

Para análise, os dados pessoais das questões abertas e fechadas foram tabulados para elaboração de tabelas ou gráficos visando a caracterizar a amostra. Os dados referentes à segunda sessão sobre personagens, obtidos por meio de questões fechadas, foram igualmente tabulados e representados em tabelas ou gráficos. As respostas abertas desta sessão foram classificadas em categorias originadas por assuntos recorrentes nas respostas e então alocadas junto às representações dos dados obtidos nas questões fechadas.

5.7. Cuidados Éticos

Esta pesquisa está de acordo com as normas éticas e tem protocolo de aprovação na Plataforma Brasil número 24353913.0.0000.5482. Precedendo o envio do projeto à Plataforma Brasil, foi elaborado um parecer da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da PUC-SP sobre a pesquisa.

Durante a realização do processo de pesquisa os seguintes cuidados éticos foram tomados: Para que a participante pudesse responder ao questionário, apresentou-se uma página constando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, por meio do qual foram elucidados alguns pontos, tais como, o pesquisador e a instituição; o objetivo da pesquisa; a finalidade de utilização dos dados; o sigilo das identidades e a possibilidade para a participante de retirar-se da pesquisa, se assim desejasse, a qualquer momento. Apenas a partir da concordância com o Termo de Consentimento, assinalando esta alternativa, a participante teve acesso ao questionário.

6. RESULTADOS

6.1. Caracterização da Amostra

6.1.1. Gênero

Considerou-se o total final de 287 questionários válidos em que todas as participantes afirmaram ser do gênero feminino, e que ao menos tenham citado e justificado a escolha de uma personagem favorita ou justificado a não escolha. completaram o questionário.

6.1.2. Localização

Os respondentes que assinalaram o estado em que residiam, oferecidas as 26 opções possíveis para o Brasil e uma opção para quem reside fora do país informar, em resposta aberta, o local que reside atualmente. Todas as participantes responderam a esta questão, totalizando 287 respostas (Tabela 1).

O estado em que reside o maior número de respondentes é o estado de São Paulo, correspondendo à 51% das respostas e maior discrepância em relação aos demais estados. Em seguida, o estado do Rio Grande do Sul (8%) e o Distrito Federal (7%), ocupando segundo e terceiro lugar respectivamente, aparecem com menor diferença entre si. Os estados do Rio de Janeiro (6%), Paraná (6%) e Rio Grande do Norte (5%) aparecem ainda com alguma expressividade.

Apenas 5 indivíduos responderam que residem fora do Brasil, cujas respostas especificadas foram: África do Sul, Londres (Inglaterra), Noruega, Toronto(Canadá) e Alemanha.

Tabela 1. Estado/País em que as participantes residem

Em qual estado você mora?

Opções de Respostas	Respostas		Opções de Respostas	Respostas	
Acre	0%	0	Paraíba	0%	0
Alagoas	0%	0	Paraná	6%	16
Amapá	0%	0	Pernambuco	0%	1
Amazonas	1%	2	Piauí	0%	0
Bahia	4%	13	Rio de Janeiro	6%	16
Ceará	0%	1	Rio Grande do Norte	5%	15
Distrito Federal	7%	21	Rio Grande do Sul	8%	23
Espírito Santo	1%	2	Rondônia	0%	0
Goiás	1%	4	Roraima	0%	0
Maranhão	0%	1	Santa Catarina	3%	8
Mato Grosso	0%	0	São Paulo	51%	145
Mato Grosso do Sul	0%	0	Sergipe	0%	0
Minas Gerais	3%	9	Tocantins	0%	0
Pará	2%	5	Estou fora do Brasil	2%	5

6.1.3. Faixa Etária

A maior parte da amostra encontra-se na faixa etária dos 18 aos 24 anos (68%), considerados jovens adultos. Com menor expressividade, algumas participantes assinalaram estarem entre 25 e 34 anos (28%), já na idade adulta. Alguns menores valores aparecem para as faixas de 35 a 44 anos (3%); 45 a 54 anos (1%) e, embora não tenha atingido o valor de ao menos 1%, apenas um sujeito assinalou ter mais de 55 anos.

6.1.4. Plataformas Utilizadas

O contato com ambas as plataformas, PC e console, foi a opção marcada por 67% das respondentes, evidenciando que a maioria das jogadoras jogam tanto em computadores quanto em aparelhos de videogames, o que pode influenciar para uma maior frequência do jogar bem como uma utilização mais ampla de produtos para as duas plataformas. Valores próximos aparecem para as duas opções restantes, sendo 17% das respostas assinaladas por jogadoras que se utilizam apenas de computadores (PC) para jogar e 16% assinaladas por jogadoras que jogam apenas em aparelhos de videogames (consoles).

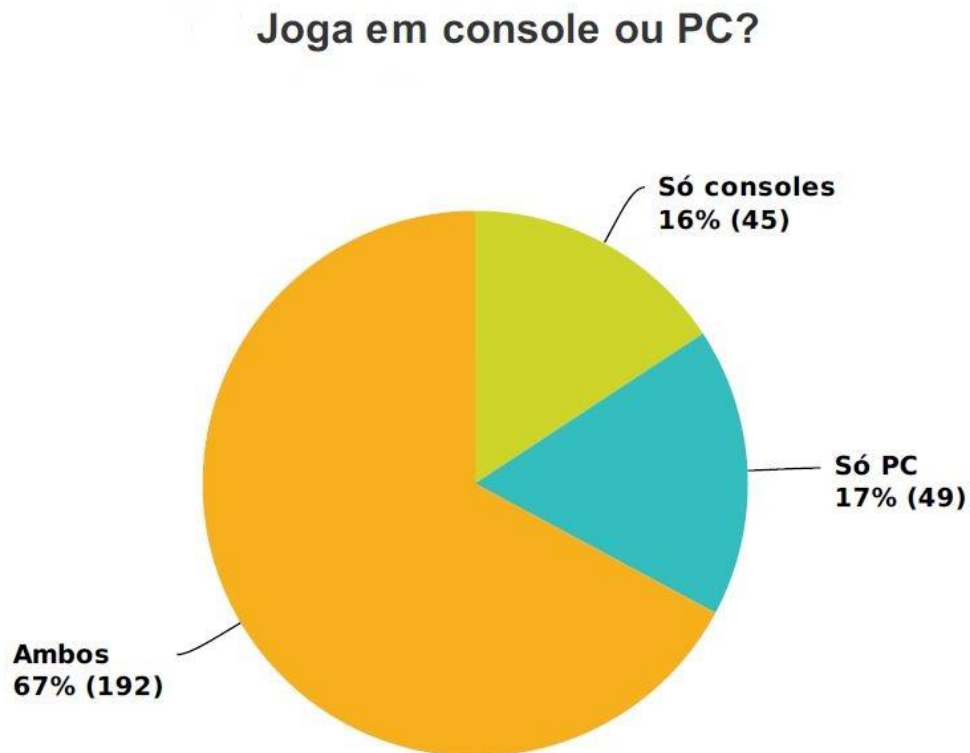


Figura 1. Plataformas utilizadas pelas participantes.

6.1.5. Frequência do Jogar

Para a questão de número seis, duas dentre as três opções existentes foram consideradas a partir da classificação apresentada no trabalho de Royse et al. (2007), a saber, “*moderate gamer*” e “*power gamer*”, traduzidas aqui como jogador(a) moderado(a) ou jogador(a) assíduo(a), respectivamente. Essas denominações foram utilizadas como opções de frequência da atividade de jogar das participantes.

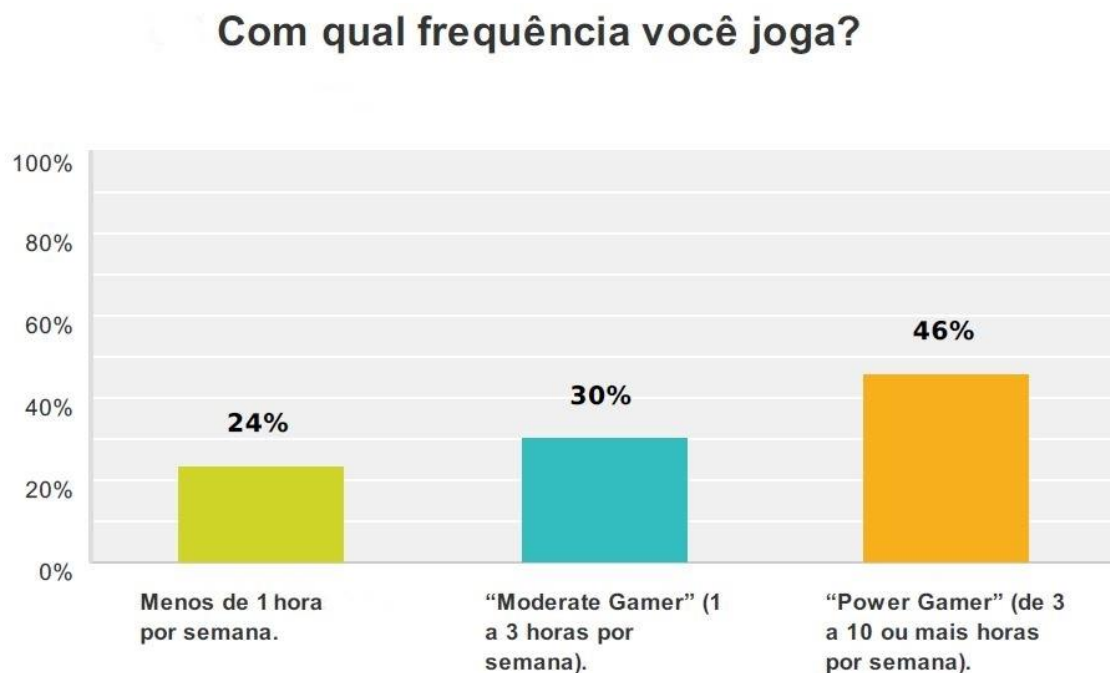


Figura 2. Frequência da atividade de jogar.

Os resultados mostram que aproximadamente metade da amostra dessa pesquisa é formada por jogadoras que se utilizam de forma significativa do entretenimento oferecido pelos videogames (Figura 2). Jogadoras que afirmaram ser “power gamers”, ou seja, jogam de 3 a 10 horas ou mais somaram 46% do total da amostra. Logo em seguida, 30% das participantes afirmaram serem jogadoras moderadas, utilizando-se de jogos eletrônicos por cerca de 1 a 3 horas por semana. A menor quantidade de respostas aparece na opção “menos de 1 hora por semana”, compondo 24% da amostra.

6.2. Personagem Favorita

Muitas das jogadoras, afirmaram terem uma personagem favorita, compondo 75% da amostra. Uma parcela menor (25%) afirmou não possuir uma personagem feminina tida como favorita (Figura 3).

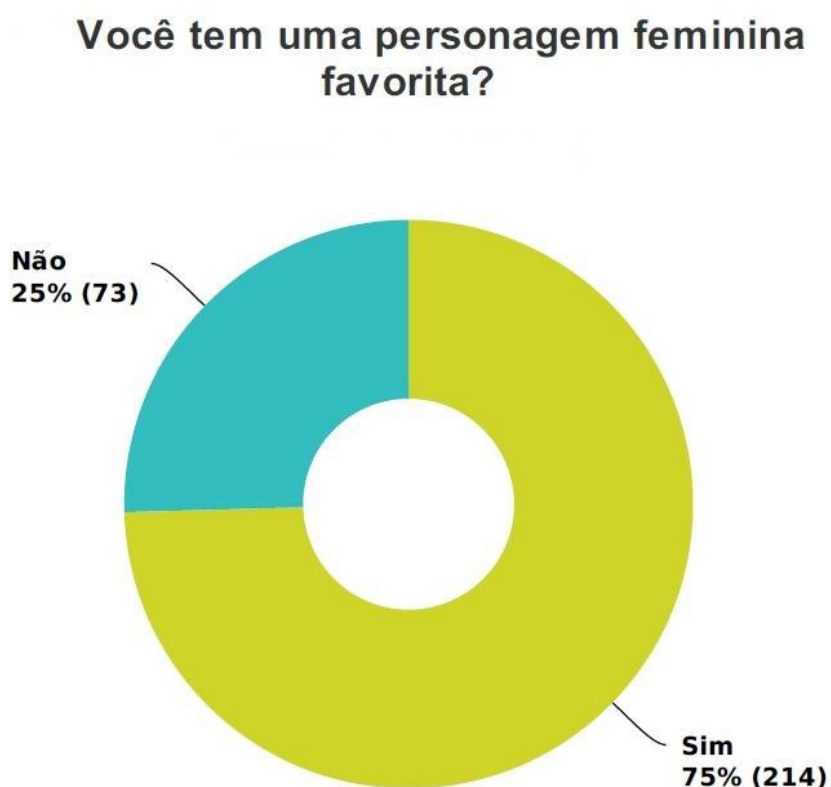


Figura 3. Porcentagem de participantes que afirmaram possuir ou não uma personagem favorita.

Das que afirmaram possuir uma favorita, foram computadas 214 respostas das jogadoras, que citavam 101 personagens diferentes (Tabela 2).

Tabela 2. Personagens citadas e seus referentes jogos por número de citações.

Personagem	Jogo	Resp	Personagem	Jogo	Resp
Lara Croft	Tomb Raider	24	Midna	The Legend of Zelda: Twilight Princess	2
Samus	Metroid	16	Morrigan	Dark Stalkers	1
Zelda	The Legend of Zelda	9	Morrigan	Dragon Age: Origins	1
Chun Li	Street Fighter	8	Naoto Shirogane	Persona 4	2
Chell	Portal	8	Rinoa Heartilly	Final Fantasy VIII	2
Lightning	Final Fantasy XII	6	Sindel	Mortal Kombat	2
Bayonetta	Bayonetta	5	Sona	League Of Legends	2
Ellie	The Last of Us	5	Terra	Final Fantasy VI	2
Alice	Alice Madness Returns	4	Xiaoyu	Tekken	2
Daisy	Super Mario Bros	4	Ada Wong	Resident Evil	1
Faith Connors	Mirror's Edge	4	Aeris	League of Legends	1
Lulu	League of Legends	4	Alex Roivas	Eternal Darkness	1
Ahri	League of Legends	3	Alice	Resident Evil 4	1
Claire	Resident Evil	3	Alice Eliot	Shadow Hearts	1
FemShep	Mass Effect	3	Alicia	Valkyrie Profile: Silmeria	1
GlaDOS	Portal	3	Amy Rose	Sonic Adventure	1
Kitana	Mortal Kombat	3	Anne Ashworth	The Cat Lady	1
Peach	Super Mario Bros	3	Aqua	Kingdom Hearts	1
Yuna	Final Fantasy X	3	Ashe	League Of Legends	1
Cammy	Street Fighter	2	Aurora	Rayman Legends	1
Elesis Sieghart	Grand Chase	2	Aurora	Child of Light	1
Heather	Silent Hill 3	2	Azuka Kazama	Tekken 5	1
Jade	Beyond Good & Evil	2	Caitlyn	League of Legends	1
Jill	Resident Evil	2	Catwoman	Injustice - Gods Among Us	1
Lenneth	Valkyrie Profile	2	Chie Satonaka	Persona 4	1

Personagem	Jogo	Resp	Personagem	Jogo	Resp
Condessa Mari	Tibia	1	Mei	Combat Arms	1
Crystal maiden	Dota 2	1	Mileena	Mortal Kombat	1
Cynthia	Pokémon Diamante, Pérola e Platina	1	Mint	Threads of Fate	1
Elena Fisher	Uncharted	1	Miss Fortune	League of Legends	1
Emmy	Professor Layton	1	Nakoruru	Samurai Shodown	1
Fiona	Shrek	1	Natalia L. K. Lanvaldear	Tales of the Abyss	1
Flemeth	Dragon Age	1	Quistis	Final Fantasy VIII	1
Fran	Final Fantasy XII	1	Rachel Alucard	BlazBlue	1
Harle	Chrono Cross	1	Regina	Dino Crises	1
Harley Quinn	Injustice - Gods Among Us	1	Remilia Scarlet	Touhou Embodiment of Scarlet Devil	1
Isabelle	Animal Crossing: New Leaf	1	Rydia	Final Fantasy IV	1
Jinx	League of Legends	1	Sailor Moon	Sailor Moon	1
Juliet	Lollipop Chainsaw	1	Sejuani	League of Legends	1
Karin	Street Fighter Alpha 3	1	Sivir	League of Legends	1
Karma	League of Legends	1	Sorceress	Diablo II	1
Konishi "Iron Maiden" Mitsuki	The World Ends With You	1	Sonya Blade	Mortal Kombat	1
Lady	Devil May Cry	1	Sumia	Fire Emblem Awakening	1
Legion Commander	Dota 2	1	Tetra	Zelda Phantom Hourglass	1
Leona	League of Legends	1	The Corsair	Assassins Creed Revelations	1
Lilith	Borderlands 2	1	Viper	Combat Arms	1
Lotus (Hazuki Kashiwabara)	999: 9 Hours, 9 Persons, 9 Doors	1	Whip	The King of Fighters	1
Madison Paige	Heavy Rain	1	Xion	Kingdom Hearts: 358/2 Days	1
Malon	The Legend of Zelda : Ocarina of Time	1	Yovenka	Lineage	1
Marin de águaia	Saint Seiya - Meiou Hades	1	Zoey	Left for Dead	1
Maven Accacia	Guild Wars 2	1	TOTAL DE PERSONAGENS		101
			TOTAL DE RESPOSTAS		214

6.3. Variáveis da Identificação

6.3.1. Motivos da escolha

Participantes que especificaram suas personagens e jogo ao qual pertencem foram questionadas sobre o motivo de sua preferência. Muitas participantes indicaram mais de uma razão que as levaram a escolher tal personagem, portanto, o número de respostas excede o número de respondentes, somando 495 respostas contabilizadas. Devido ao grande número de opções e categorias os valores da questão aberta serão mencionados por número de respostas.

Respostas que não puderam ser colocadas nas demais categorias aparecem sob o título de “outros”. Não souberam ou não responderam de forma compreensível somam 6 participantes.

Suas respostas deram origem às 33 diferentes categorias (Tabela 4) agregados segundo similaridade e dadas as especificações de comportamentos e características descritos. Estas categorias foram posteriormente separadas em seis categorias maiores com títulos mais abrangentes que dizem respeito a descrições ou conjunto de comportamentos das personagens, ou mesmo as considerações das jogadoras em relação as suas personagens favoritas. As seis categorias maiores são: habilidades, aparência, atitude, papéis de gênero, identificação e narrativa.

Tabela 3. Características mencionadas pelas participantes por número de respostas.

Por que ela se tornou sua favorita?

Características	Resp.	Características	Resp.
Habilidades		Operantes	
Força	54	Personalidade	30
Habilidades	31	Independência	20
Inteligência	24	Determinação	19
Aparência		Humor	17
Estilo	30	Coragem	11
Não sexualizada	21	Guerreira	10
Ser de gênero feminino	12	Importar-se com outros	10
Beleza	11	Poder	10
Sensualidade	10	Superação	10
Vestimentas adequadas	6	Carisma	8
Papéis de Gênero		Liderança	8
Feminilidade	17	Humana/Real	8
Não estereotipada	16	Sensibilidade	5
Não é “donzela”	11	Identificação	
Igualdade com personagens masculinos	8	Identificação atual/semelhança	12
Narrativa		Identificação infantil	6
Protagonismo/Destaque	24		
História de vida	13	Outros	4
Desenvolvimento no jogo	13	Não sabe/não respondeu	6
		TOTAL	495

A categoria maior denominada “Habilidades” (Tabela 4) agrega as categorias de **Força** (54), considerando respostas que mencionavam esta palavra e também a palavra “forte” como sinônimos de força física, por vezes também considerou-se a resistência da personagem em ambientes hostis. Em **Habilidades** (31), elencou-se o uso deste termo de forma geral bem como da menção de habilidades específicas como técnicas de luta, uso de armas e magia. Além disso, para a categoria **Inteligência** (24) ou habilidades cognitivas foram consideradas a utilização dessa palavras bem como refências a capacidades cognitvas.

A segunda categoria maior denominada “Operantes” refere-se a um conjunto de comportamentos que operam no mundo, incluindo sentimentos, mas que foram diferenciados dos conjuntos de habilidades específicas (embora estas também sejam comportamentos operantes). Ela agrega as categorias menores de **Personalidade** (30), criada a partir do uso deste termo como a razão pela qual a personagem é favorita. **Independência** (20) e **Determinação** (19), são categorias que consideraram estas palavras ou seus adjetivos “independente” e “determinada”, respectivamente. O **Humor** (17) foi referenciando-se a bom humor ou os adjetivos “divertida” e “engraçada”. **Coragem** (11), pelo uso deste termo ou de adjetivos derivados da palavra e **Guerreira** (10), considerando o termo quando utilizado como uma qualidade ou conjunto de comportamentos. Também **Importar-se com outros** (10), menção a preservação de amizades, de ajuda a outros indivíduos e situações semelhantes e **Poder** (10) inclui o uso deste termo excetuando-se referência a poderes mágicos (considerados em habilidades). Sobre a **Superação** (10) considerou-se o uso da palavra e descrições semelhantes a situações de sucesso sobre adversidades, em **Carisma** (8) considerou-se menção explícita desta palavra ou adjetivo dela derivado, como “carismático(a)”, **Liderança** (8) é uma categoria formada pela própria palavra e descrições de papel de líder. Considerou-se como **Humana/Real** (8) respostas que declaravam personagens como semelhantes a mulheres reais ou normais e mesmo que fossem consideradas mais “humanas” em seus comportamentos. Na categoria **Sensibilidade** (5) considerou-se a utilização da mesma palavra e do adjetivo “sensível”.

Compõe a categoria maior “Aparência” outras características através das quais as jogadoras afirmam gostar de diferentes elementos da imagem da personagem. Em **Estilo** (30), considerou-se descrições da aparência da

personagem e o uso da palavra estilo. Sob o título de **Não sexualizada** (21) agregam-se respostas que especificaram a personagem não possuir caractereres sexuais destacados como algo positivo. Por **Ser de gênero feminino** (12) também compôs esta categoria em que respostas claramente referenciam a personagem ser de gênero feminino ou ser mulher como uma razão importante. A categoria **Beleza** (11) considerou uso das palavras “bela”, “bonita”, “linda” e menção da palavra “beleza”. Para **Sensualidade** (10) as respostas continham uso desta palavra bem como dos adjetivos “sensual” e “sexy” como algo positivo. Ainda, na categoria **Vestimenta adequada** (6), foram consideradas referências a vestimentas e trajes adequados das personagens em seus cenários ou negação do uso de roupas inadequadas.

Nomeou-se “Papéis de Gênero” a categoria maior que é composta por outras categorias referentes ao gênero feminino nas representações das personagens. Para **Feminilidade** (17) considerou-se a menção desta palavra e suas derivadas como “feminina”, por exemplo. A personagem **Não estereotipada** (16) é uma categoria formada por referências ao estereótipo de personagens femininos como algo negativo ou menção da ausência destes na personagem escolhida. Remetendo ao papel de “donzela em perigo”, a categoria **Não é “donzela”** (11) engloba também referências a personagens não vitimizadas e que não dependem de outros personagens para resgate. Diferentemente, a categoria intitulada **Igualdade com personagens masculinos** (8) diz das respostas que mencionam igualdade de posição e/ou atuação da personagem com outros personagens do jogo. Ainda referente ao gênero, tem-se que o **Gênero não é relevante** (5), uma categoria composta pela especificação de que o gênero feminino não influi de qualquer maneira na personagem.

Características relacionadas ao desempenho no jogo foram nomeadas na categoria maior “Narrativa”, em que considerou-se o **Protagonismo/Destaque** (24) no jogo, em menção dessas palavras ou citando a importância ou influência da personagem no jogo. Quando a resposta da participante se remetia à história da personagem que antecedia o jogo, foi considerada na categoria **História de vida** (13), que difere da categoria **Desenvolvimento no jogo** (13) quando a menção era sobre a jornada vivenciada pela jogadora no desenrolar do jogo.

Chamou-se “Identificação” a categoria maior que foi composta por categorias de semelhança ou envolvimento da jogadora com a personagem que fossem pela primeira assim nomeada. Como **Identificação atual/semelhança** (12) foi considerado não apenas o uso da palavra identificação mas também referências a possuir aspectos semelhantes com a personagem atualmente em qualquer âmbito. Já para **Identificação infantil** (6), foram contabilizadas respostas que mencionavam uma relação que teve início na infância da jogadora e por esse motivo elegeu tal personagem como sua favorita atualmente.

6.3.2. *Características que chamaram atenção*

As participantes responderam a duas questões de matrizes de seleção que elencaram características que poderiam ter lhes chamado atenção nas personagens e opções de qual relação podem estabelecer com cada característica. As questões foram divididas por apresentarem, pelas diferentes características, opções diferentes para seleção. Ambas as questões, por sua liberdade de opções, foram opcionais.

Na primeira questão foram apresentadas as características: Aparência, Habilidade de luta, Habilidade com armas, Habilidade mágica, Demonstração de emoções, Habilidades cognitivas, Poder sobre outro(s) e Protagonismo. E as opções que relacionavam a característica às jogadoras foram: é uma característica que também tenho; é uma característica que eu gostaria de ter; é uma característica diferente/contrária às que possuo; é uma característica que valorizo em outrem; e é uma característica valorizada socialmente.

As participantes selecionaram as características que mais lhe chamaram atenção e as opções que julgaram correspondentes, o que tornava a questão *opcional*. Assim, 198 participantes responderam ao menos a uma opção e característica. Os maiores valores para cada característica e opção estão destacados na Tabela 5 e são discutidos à frente.

Tabela 4. Número de respostas e porcentagem sobre cada característica em relação à jogadora.

**Qual(is) aspecto(s) da sua
personagem mais lhe chama(m) atenção?
Por quê?**

	É uma característica que também tenho	É uma característica que eu gostaria de ter	É uma característica diferente/contrária às que possuo	É uma característica que valorizo em outrem	É uma característica valorizada socialmente	Total de questionados
Aparência	33% 56	29% 49	17% 29	22% 38	26% 45	170
Habilidade de luta	7% 12	73% 127	19% 33	17% 30	4% 7	174
Habilidade com armas	6% 9	61% 92	28% 42	18% 28	4% 6	152
Habilidade mágica	2% 3	66% 81	28% 34	15% 18	4% 5	123
Demonstra emoções	63% 96	13% 19	14% 21	28% 43	7% 10	152
Habilidade cognitivas	64% 109	20% 34	5% 8	29% 49	12% 20	169
Poder sobre outro(s)	19% 21	34% 38	26% 29	13% 15	22% 25	113
Protagonismo	21% 28	37% 50	20% 27	32% 44	18% 24	136

Na segunda questão foram apresentadas as características de transformação (ou desenvolvimento) da personagem ao longo do jogo e história de vida da personagem que antecede o jogo. As opções a serem relacionadas foram: possui acontecimentos que também vivi/vivo; possui acontecimentos que eu gostaria de viver; possui acontecimentos que diferentes ou contrários aos que vivi/vivo; possui acontecimentos que valorizo na vida de outros; possui acontecimentos que são socialmente valorizados.

Da mesma forma que a questão anterior, as participantes selecionaram qual(is) das características lhe chamou ou chamaram atenção e as opções que julgaram correspondentes, o que também tornou esta questão *opcional*. Um total de 175 participantes assinalou ao menos a uma opção e característica, e 112 não

responderam a esta questão. Os valores aparecem na Figura 4 e seus resultados serão igualmente discutidos a seguir.

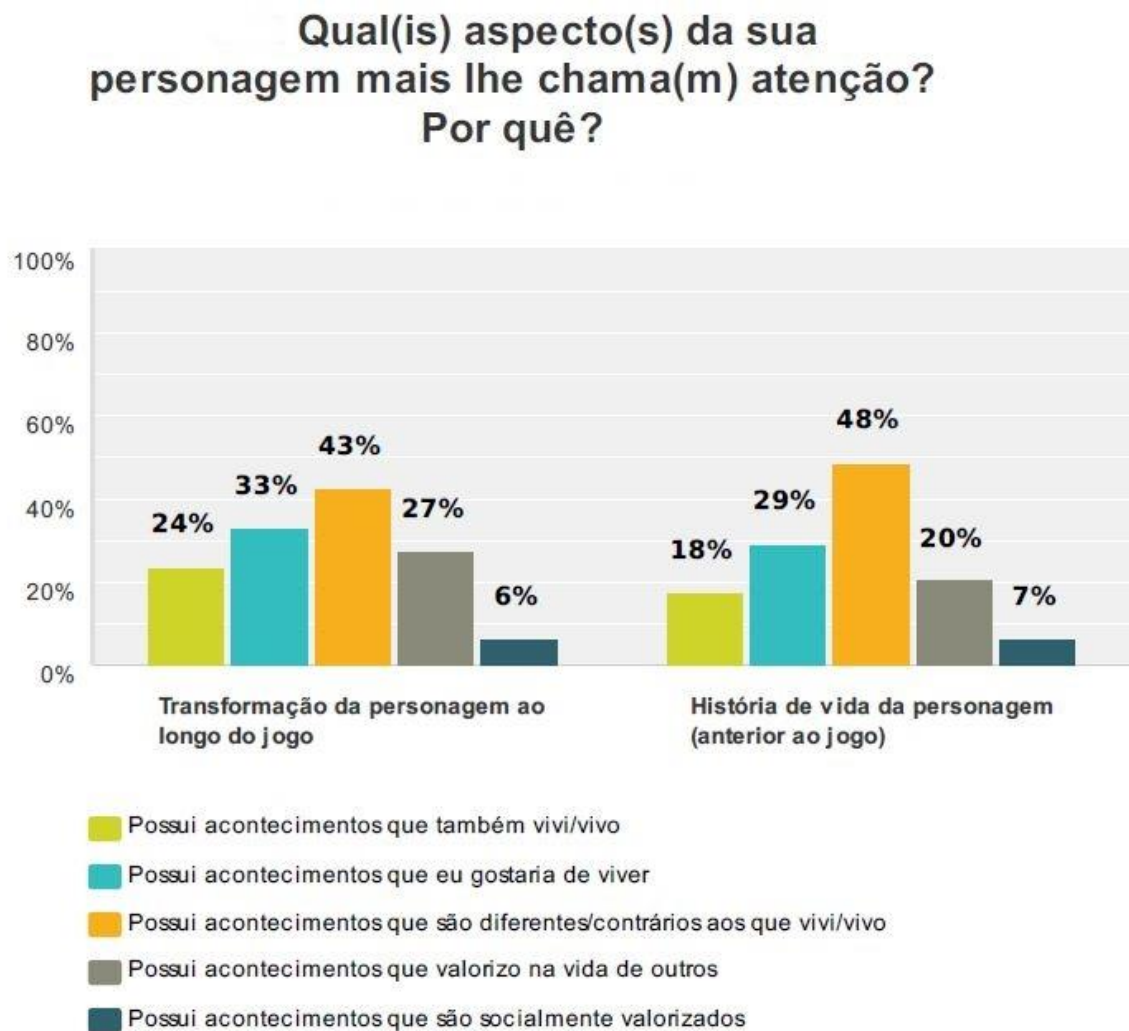


Figura 4. Porcentagem de respostas sobre cada característica em relação às vivências das jogadoras.

Para estas questões, “Qual(is) aspecto(s) da sua personagem mais lhe chama(m) atenção?”, considerando menor número de categorias, serão mencionadas na discussão as suas respectivas porcentagens descritas na tabela e figura.

6.4. Variáveis para não identificação

As participantes que responderam não possuir uma personagem favorita foram direcionadas a questão 13, questão aberta obrigatória, que visava elencar as razões pelas quais nenhuma personagem feminina foi eleita. Apenas uma participante ofereceu mais de uma razão, totalizando 74 respostas, acima do número de 73 participantes. A tabulação dos dados deram origem a 9 categorias abaixo listadas.

Tabela 5. Razões citadas para não eleger uma personagem favorita.

Não, por quê?

Razões	Resp.
Joga com personagens masculinos	11
Maioria de personagens masculinos	10
Não se identifica	10
Estereotipadas	8
Joga com personagens customizados	7
Gosta de várias personagens	7
Gênero não é relevante	6
Nenhuma se mostrou relevante	5
Não me representam	3
Outros	3
Não sabe/ não respondeu	4
TOTAL DE RESPOSTAS	74

As razões apontadas em maior número estão relacionadas aos personagens masculinos. Na primeira categoria **Joga com personagens masculinos** (11) foram consideradas as respostas que afirmavam os personagens que mais jogam serem do gênero masculino, ou o fato de seus jogos favoritos terem protagonistas masculinos. Algumas jogadoras mencionaram a presença de muitos personagens masculinos que dificultaram a eleição de um personagem feminino como favorito, dando origem à categoria denominada **Maioria de personagens masculinos** (10). Claramente algumas afirmaram que **não se identificam** (10) com personagens de gênero feminino, respostas contabilizadas para esta categoria. Uma razão bastante citada foi o fato dos **estereótipos** (8), considerados pelas menções a fragilidade, sexualização, vitimização, entre outros, estarem muito presentes nas representações. Outras jogadoras afirmaram que jogam mais com **personagens customizáveis** (7), portanto não elegeram outras produções. Ainda, algumas participantes revelaram ter preferência por **várias personagens** (7), assim, nesta categoria contaram respostas que afirmaram que não conseguiram eleger apenas uma para esta pesquisa. Duas categorias relacionaram-se a não relevância das personagens, isto é, em suas respostas consideraram que o **gênero não é relevante** (6), contando para esta categoria respostas que descreviam não terem escolhido personagens femininos exclusivamente por este aspecto. Também a categoria **nenhuma se mostrou relevante** (5) contém respostas em que afirmam que nenhuma personagem se destacou ou foi relevante para ser escolhida. Quanto a categoria **não me representa** (3), foi considerado o uso desta expressão, escrita singularmente ou em plural sobre os personagens femininos.

Respostas que não puderam ser classificadas nas categorias acima foram consideradas em **Outros**, agregando 3 respostas. Não souberam ou não responderam cerca de 4 participantes.

Estes dados aparecem na discussão a seguir em número de respostas.

7. DISCUSSÃO

Tendo em vista as respostas das jogadoras, a discussão dos resultados será realizada de acordo com as três questões que, complementares, visaram levantar as principais características com as quais as jogadoras se identificaram e, ainda, quais as relações que estabelecem consigo mesmas, em âmbito pessoal e social, a respeito da valorização que atribuem a algumas delas.

7.1. Principais motivos de identificação

Os principais motivos apontados para a identificação foram considerados os aspectos que lideram as categorias maiores (Tabela 4) são a **força** e resistência física; o **estilo** da personagem relacionado à aparência; o termo **personalidade** como um conjunto de atitudes, o papel de **protagonista ou destaque** no jogo; sua feminilidade ou comportamentos que comumente são atribuídos ao **gênero feminino**; e as **identificações** por semelhança presentes entre a jogadora e sua personagem. Estes aspectos estão relacionados a características que tornam seu portador mais habilidoso em diversos sentidos, bem como destacam a figura feminina no cenário que aparecem. Assim, a valorização da imagem da mulher entra em consonância com a posição social que muitas mulheres vêm lutando ao longo dos anos. Mais a frente serão discutidas tais categorias e suas especificidades.

De forma geral, as características listadas na Tabela 5 e Figura 4 aparecem com maior número de respostas centradas entres as opções “é uma característica que também tenho” e “é uma característica que eu gostaria de ter”. A primeira se refere a um tipo de identificação por semelhança, de comportamentos ou de aspectos físicos, e são reforçadores por aproximação e por já constarem no repertório comportamental. A segunda opção pode compor os valores socialmente valorizados, tornando-os desejáveis de serem adquiridos, portanto, reforçadores.

7.2. Habilidades

Na categoria “Habilidades”, o aspecto mais mencionado nas respostas referia-se à força da personagem. O termo “força” e sinônimos foram mencionados em 53 respostas, portanto, é possível considerar que é a característica com a qual um maior número de jogadoras pode se identificar. A força física é uma característica atribuída aos homens quando em comparação com mulheres, o que provavelmente colabora para que a imagem feminina possua este aspecto. Ainda, como fora explicitado, a representação de muitas mulheres nos jogos são justamente opostas, sendo frágeis e vitimizadas e precisam, portanto, da força do herói masculino. Essa questão aparece mais a frente em relação a atitudes e papéis de gênero.

Embora algumas respostas continham algumas especificações, a categoria maior “Habilidades” (Tabela 4) elenca as diferentes habilidades como luta, uso de armas e magia, além da inteligência ou habilidades cognitivas. Estes são repertórios específicos de comportamentos instalados a partir de um treino discriminativo. Esse processo é descrito por Skinner (1953) postulando que “a contingência que aperfeiçoa a habilidade é o reforço diferencial de respostas que possuem propriedades especiais” (p. 106), ou seja, o reforço que é consequência de respostas desejadas – e não quaisquer outras respostas – garante o treino e refinamento de determinadas habilidades. Isso torna o indivíduo habilidoso apto a conseguir determinados reforçadores ou consegui-los mais facilmente do que um indivíduo sem o treino diferencial.

Na Tabela 5 as habilidades aparecem mais especificadas. A **habilidade de luta** ou técnicas de luta é uma categoria que concentra um maior número de respostas em uma única opção, se comparada com todas as outras opções e características. Um total de 73% das respostas afirma que habilidade de luta é uma característica que as participantes gostariam de ter, portanto, infere-se que não possuem. Isto pode ser corroborado pelo valor de apenas 7% que afirmaram possuir esta habilidade e a segunda categoria mais escolhida, que se refere à habilidade como contrária ou diferente do que a participante possui (19%). Vale ressaltar que esta característica pode envolver capacidade de autodefender-se ao mesmo tempo em que remete a certa agressividade na sua execução. Nesse sentido, é

interessante pensar nos dois valores restantes que mostram tal habilidade ser valorizada pelas jogadoras quando em outras pessoas (17%), mas não a consideram valorizada socialmente (4%). Portanto, tido que a agressividade é desencorajada socialmente e mais especificamente para mulheres, pode conclusão dos desenvolvedores de que produtos que comportam violência não são aceitos por mulheres e, em decorrência, pode desconsiderar a parcela que não corresponde a esta proposição, uma possível explicação do porque a indústria dos *videogames* acaba por limitar a população consumidora para um público masculino. Ainda, considerando um meio em que o gênero feminino é tido como frágil e passivo, torna o ambiente que a circunda potencialmente mais aversivo aos olhos dela e mesmo empoderando homens no uso de sua força. A habilidade de lutar, portanto, comporia um repertório refinado de respostas de contracontrole, aumentando as chances de defesa. É, também, uma habilidade mais fácil e rápida de se adquirir e pode, por esta razão, ser a preferida.

Habilidades com armas é uma característica que as jogadoras gostariam de ter (61%), porém a porcentagem de jogadoras que possuem esta habilidade é pequena (6%), e ainda menos consideram esta característica como valorizada socialmente (4%). O uso de armas é, diferente das habilidades de luta, não apenas desencorajado como mais severamente punido em muitas situações, a exemplo do porte de armas no Brasil não ser liberado a todos e, conseqüentemente, seu uso sem licença é ilegal. Ao mesmo tempo, seria uma maneira ainda mais efetiva de intimidar outro indivíduo pela capacidade de dano de uma arma de fogo, embora seu manuseio de forma satisfatória requiera um treinamento adequado. É, por isso, uma habilidade ainda mais difícil de ser adquirida, porém desejada, como mostram as porcentagens de 28% que afirmaram ser uma característica diferente ou contrária às que possuem e 18% que valorizam esta habilidade em outros indivíduos.

As **habilidades mágicas** formam uma das características que as jogadoras gostariam de ter (66%), e mantém um padrão semelhante a outras habilidades: apenas 4% que afirmam ser esta habilidade valorizada socialmente, provavelmente devido ao misticismo atribuído ao uso da magia. Uma ainda menor porcentagem afirma possuir habilidades mágicas (2%). Os valores para uma característica diferente ou contrária (28%) e para valorização desta em outrem (15%)

são semelhantes aos valores das outras habilidades. Embora muitos acreditem não ser possível obter poderes mágicos da forma como existem nos jogos, essa habilidade traria uma série de benefícios ao seu portador. Adiciona-se o fato de que não implica em agressividade propriamente, mas, a seu modo, tais habilidades concedem às personagens poder sobre os eventos do mundo e sobre os demais indivíduos não usuários de magia, o que a torna um reforçador generalizado.

Por **habilidades cognitivas** entende-se um conjunto de capacidades para resolução de problemas, formular estratégias, aprender e produzir conhecimento e considera-se o uso do termo “inteligência” sinônimo para as capacidades voltadas para estas funções. Como já especificado, resolução de problemas é descrito como o comportamento que, através da manipulação de variáveis, torna mais provável a emergência de uma solução (SKINNER, 1953), sendo que esta é uma resposta no repertório do indivíduo com probabilidade de emergir, se o problema pode ser solucionado. Estratégia, em especial, é um conjunto de comportamentos semelhante à resolução de problemas, mas são consideradas, por serem conhecidas e muitas vezes possíveis de prever, as consequências de uma escolha ou outra. A escolha implicaria na consideração de qual das opções seria a mais eficiente, provedora do reforço final. “Quando examinamos cuidadosamente uma situação, o tomar uma decisão, presumivelmente, aumenta a probabilidade de que a resposta finalmente feita consiga reforço máximo” (p. 267). A categoria **inteligência** foi citada em 24 respostas (Tabela 4), um valor relevante em comparação com as demais opções de outras categorias, denotando sua valorização. Na Tabela 5, por sua vez, a maioria das respondentes (64%) afirmou que também possui tais habilidades, dessa forma a identificação pode ter sido por semelhança de comportamentos e pela importância que elas atribuem a este aspecto em suas vidas. A segunda porcentagem de maior valor é 29% para as que valorizam esta característica em outros. Ainda, considerando que alguns jogos demandam habilidades cognitivas específicas, é interessante notar a porcentagem que se refere a estas habilidades como algo que as participantes desejariam ter (20%). É possível considerar, portanto, que o repertório desenvolvido nas situações virtuais seja algo desejado a obter, mesmo que possa não ser necessário ou utilizado na vida presencial. Os menores valores aparecem para as opções de valorização do social (12%) e característica diferente

ou contrária ao que possui (5%). Considera-se para o primeiro valor a possibilidade de que as participantes não considerem que esta característica seja valorizada pela sociedade como um todo, embora seja para algumas delas. O último valor, por sua vez, pode estar relacionado a um repertório de habilidades cognitivas em situações específicas tal como ocorrem nos jogos, dessa forma sendo algo diferente do repertório de que as jogadoras já possuem.

7.3. Operantes

Na categoria maior “Operantes” conta com a categoria menor “**personalidade**” que soma 30 citações (Tabela 4), considerando também o adjetivo “forte” que acompanhava o termo diversas vezes. O que comumente chama-se personalidade ou um “eu” é entendido como um “sistema de respostas funcionalmente unificado” (SKINNER, 1953, p.312), isto é, um conjunto de respostas do organismo ou, mais simplesmente, seu repertório comportamental. A consideração deste aspecto como relevante corresponde a dizer que a personagem é favorita por seus comportamentos de forma geral, como se comporta no jogo. Quanto à “personalidade forte”, é uma especificação a respeito de comportamentos que podem implicar atitudes de enfrentamento e imposição. Considera-se, portanto, que um repertório de comportamentos de força e resistência a adversidades são aspectos bastante considerados por muitas jogadoras. Entretanto, assumindo que a identificação ocorreu com um conjunto de comportamentos não especificamente descritos, personalidade é colocada dentro de uma categoria maior nomeada “Operantes”, que considera esse conjunto bem como diversas outras características que remetem a comportamentos da personagem em relação ao ambiente e/ou outros indivíduos. Os comportamentos aos quais nomeia-se **independência** (20), provavelmente referindo-se a capacidade de resolução de problemas e enfrentamento individualmente, bem como a chamada **determinação** (19), ou comumente uma inclinação a realizar ações sem desistir, foram características de destaque nesta categoria. Para independência, um indivíduo deve passar por experiências ou aprender com outros modos de resolver questões e problemas ao longo da vida, enquanto que para determinação experiências de controle bem

sucedido do ambiente na obtenção de reforçadores tornam mais provável a ação do organismo na busca de seus objetivos sem desistência. Estas características podem ser contrapostas à dependência e incapacidade de defesa atribuídas às personagens em papéis vitimizados. Ainda nesse sentido, a característica de **coragem** (11) trata-se de continuar a comportar-se a despeito de situações aversivas. “O comportamento que é forte a despeito das consequências punitivas é considerado como indicativo de bravura, coragem ou até audácia” (SKINNER, 1974, pg 57). Já a **superação** (10) diz de experiências de controle em que respostas do indivíduo foram quase sempre reforçadas (SKINNER, 1974). Aquilo que remeteria a **mulher guerreira** (10), mesclando agressividade e ousadia, aparece igualmente como postura de enfrentamento e é relevantemente citada e considerada pelas jogadoras, como a participante abaixo declarou:

Há uma ausência de personagens femininas em posição de antagonistas autorrealizadas, isto é, não secundárias à sua relação com um homem ou facilmente descartáveis. [...] No decorrer da franquia, GlaDOS nunca deixa de ser a definição de "*larger than life*": inteligente, agressiva e incontrolável; características que garotas são desde bem cedo desencorajadas a desenvolver (Suj. 48, sobre GlaDOS do jogo Portal).

O papel da “mulher guerreira” é discutido pela autora Tanya Krzywinska (2005) como uma representação da mulher semelhante ao herói masculino, ou seja, semelhança de comportamentos e mesmo imagética. A característica **poder** (10), embora muitas participantes não tenham deixado claro o tipo e função do poder, pode-se inferir que envolva diretamente contingências reforçadas de controle sobre ambiente e outros indivíduos. Já **liderança** (8) mais propriamente trata-se de controle sobre outros com certa dependência. Segundo Skinner (1953), a cultura pode produzir indivíduos cujo comportamento é controlado pelo comportamento de outros, como o líder, cujo comportamento requer comportamentos correspondentes por parte dos liderados.

Já para a Tabela 5, na categoria **Poder sobre outros** a opção mais expressiva é “uma característica que gostaria de ter” (34%), denotando que não possuem esta característica e em concordância com a segunda opção mais relevante “característica diferente/contrária às que possuo” (26%). Não muito longe

deste último resultado, 22% das respostas afirmam que o poder sobre outros é uma característica valorizada socialmente, não considerando apenas o poder por coerção, mas também por eleição de muito e mérito próprio, características incumbidas de valor. As participantes que afirmaram também possuir esta característica (19%) podem ter passado por histórias bem sucedidas de controle sobre outros e sobre o ambiente, de forma que suas respostas foram muitas vezes reforçadas. Ainda, uma menor porcentagem afirma que valoriza esta característica em outros (13%), se considerarmos que as participantes assumem o poder como benéfico apenas para seu portador, então, não seria atribuído valor ao “dominador” enquanto se encontra em posição de “dominado”.

Outras características incluídas na categoria “Operantes” na Tabela 4 estão relacionadas a aspectos diferentes, porém também foram relevantemente citadas. Quanto ao **humor** (17), personagens bem humoradas são apreciadas por essa característica provavelmente por associação, que torna mais divertida a atividade de jogar. A sensação de prazer na base do divertimento aparece eliciada pelo estímulo incumbido de humor visto na tela e pode tornar a personagem o um estímulo reforçador com mesmo valor do riso, possibilitando uma identificação. Para o **carisma** (8) considera-se a aproximação que esta característica implica, geralmente significando ausência de aversividade e estímulos condicionados que foram pareados com reforçadores sociais. Justamente, defronte estes aspectos “carismáticos” pareados com reforçadores no passado, há maior possibilidade de obtenção de reforçadores sociais e tais estímulos podem estar presentes mesmo em personagens.

Algumas categorias relacionam-se a sentimentos e suas expressões de forma verbal ou não verbal, como uma personagem **importar-se com os outros** (10) ao ajudar e salvar pessoas, além de preservar amizades, lidando com reforçadores sociais de bondade e altruísmo, bem como manter os reforçadores sociais proporcionados por amigos. Ser mais humana ou mais próxima a **realidade** (8) também aparece relacionado com demonstração de sentimentos, característica típica humana e por ser **sensível** (5), tanto em relação a percepção de situações quanto em relação à empatia com os demais, também foram mencionadas. Na Tabela 5 mais precisamente aparece a opção de demonstrar emoções. Mais da metade das respostas para esta característica concentrou-se na opção “é uma

característica que também tenho” (63%), podendo estar relacionada à valorização atribuída às características de “humanidade” e sensibilidade, frequentemente entendidas como descrição de sentimentos, geralmente que denotem suas fraquezas ou incertezas. No contexto dos videogames, são considerados “humanos” os comportamentos que são característicos do ser humano e que o diferencia de outros animais, máquinas ou outras criaturas. Sentir é comumente dito um destes comportamentos, tratando-se de uma resposta privada (interna) do organismo dados diferentes estímulos do ambiente, e frequentemente vem acompanhada de outras respostas públicas através das quais inferimos o respectivo sentimento.

Para o gênero feminino, ainda, são socialmente encorajados comportamentos voltados para o cuidado e tato das condições do outro. Isto é, o papel de cuidadora geralmente atribuído a mulheres colabora para o desenvolvimento de repertórios comportamentais que visam ajudar o outro, zelar por seu bem-estar e, para tal, ela deve ser capaz de perceber as condições, fisiológicas ou emocionais, que o outro possa estar vivenciando. Muitas vezes nomeia-se aquele que é capaz de tatear com eficiência situações ou condições de outrem como um indivíduo sensível. Tido como algo positivo, 28% das jogadoras tomam esta característica como algo que valorizam em outra pessoa e 13% gostariam de possuir essa característica. Por outro lado, demonstrar sentimentos também pode ser visto como exposição de fraquezas, quando são respostas diante de situações aversivas, por exemplo. Ao ser tomado desta forma, é possível que carregue uma conotação negativa que atribui ao indivíduo uma posição inferior. Também convém mencionar que nesta cultura por muito tempo a fragilidade tem sido característica atribuída ao gênero feminino. Essas podem ser razões para que apenas 7% acreditem que esta seja uma característica valorizada socialmente, e 14% afirmam que é diferente ou contrária às que possuem.

7.4. Aparência

Com relação a estilo e/ou aparência, trata-se de uma identificação por aspectos físicos. Um maior número de citações (Tabela 4) referiu-se ao **estilo** (18) e aparência da personagem de forma agradável para as jogadoras, inclusive a

característica **beleza** (11) aparece em terceiro lugar dentro da categoria aparência. Como uma forma de identificação por aparência de forma mais simples tem-se a característica “**ser do gênero feminino**” (11). É possível pensar que as jogadoras que conheceram os lançamentos no passado, com menor número de personagens femininos jogáveis, considerem relevante ter seu gênero ali representado e, por identificação, até mesmo preferir jogar com personagens femininos. Uma respondente aponta que sua razão para considerar tal personagem foi porque seu respectivo jogo é

um dos poucos jogos onde a personagem principal é feminina e não acompanhada sempre de algum personagem masculino ou o "player 2". Ela tem força e luta contra os adversários como qualquer outro jogo. Sou uma mulher então gosto de jogar com mulheres, acredito que as empresas de games raramente pensam nesse tipo de situação (suj. 77, sobre a personagem “Alice” do jogo Alice Madness Returns).

Esta participante levanta a questão da indústria de videogames e seu viés de gênero, como já comentado por Haines (2004a), Jenson e De Castell (2005) e Krotoski (2004).

Na categoria “Aparência” (Tabela 5) encontra-se de forma mais clara como as jogadoras relacionam a aparência com si mesmas e a sociedade. Uma maior porcentagem das respostas concentrou-se na opção “é uma característica que também tenho” (33%), demonstrando, portanto, que essa identificação pode ocorrer por semelhança em algum nível e com qualquer elemento da personagem favorita. A opção de característica que gostaria de ter aparece como segundo valor mais alto (29%) e pode indicar que existem aspectos nas representações da imagem que são agradáveis às jogadoras ao mesmo tempo em que a aparência é por elas considerado um aspecto valorizam em outras pessoas (22%). Ainda, valor próximo aparece para a opção de uma característica valorizada socialmente (26%). Esta valorização social da aparência pode ter contribuído para o resultado anterior ao tornar reforçador para elas a boa aparência como é retratada nas personagens.

Contudo, dentro da categoria maior “Aparência” (voltando-se a Tabela 4), um aspecto considerado negativo pelas questionadas aparece junto às demais

citações que valorizam a imagem e colocam em pauta a questão da sexualização nas representações femininas. Ainda, algumas mencionam os trajes inadequados para as ações que serão realizadas pela personagem no jogo, em prol de explorar certa sensualidade ou sexualidade na imagem. A participante abaixo coloca:

ela se tornou a minha personagem feminina favorita por sua representação e história. Ela não é "gostosona", muito menos usa uma armadura um tanto quanto inadequada para o combate. Ela é forte, brava e guerreira e, para mim, consegue representar bem o que é a mulher. (suj. 51, sobre "Sejuani" do jogo League Of Legends)

Assim como apontado por Jenson e De Castell (2005) as pesquisas de Haines (2004a; 2004b) e também Hartmann e Klimmt (2006), um maior número de jogadoras parece preferir algumas personagens por não serem "hiperssexualizadas", ao passo que um número menor considera a **sensualidade** (10) um atributo positivo. De qualquer forma, pode-se considerar que sexualização e sensualidade são tratadas como características diferentes.

Apreciar certas características físicas pode ser um atrativo para identificar-se com o personagem quando em uma sociedade que valoriza e trabalha com a imagem. Sabe-se que a imagem da mulher é bastante atravessada pelos ideais do belo e exploração de sensualidade/sexualidade tornando-os reforçadores generalizados. A partir destes resultados é possível pensar em consonância com o que fora afirmado por Oliveira (2004) sobre as Belezas Digitais e a definição do feminino através de valores como erotismo, sedução e beleza em suas representações.

7.5. Papéis de Gênero

Ainda sobre a representação da imagem feminina, a categoria denominada "Papéis de Gênero" (Tabela 4), a característica que aparece principal é a **feminilidade**, com 17 citações, foi considerada positiva pelas jogadoras,

frequentemente posta em comparação com personagens mulheres cujos comportamentos e aparência são próximas aos personagens masculinos.

Ela é exemplo que características tradicionalmente convencionadas "femininas" não são sinônimo de fraqueza ou fragilidade. Ela é a síntese do que admiro em uma pessoa, e em um líder (subj. 32 sobre "Natalia L. K. Lanvaldear" do jogo Tales of the Abyss).

Nesse sentido, retoma-se a questão dos papéis atribuídos à figura feminina nos diversos jogos lançados antigamente e nos atuais com a inclusão da "mulher guerreira". Segundo Krzywinska (2005) a mulher representada com valores semelhantes aos do herói denota uma necessidade de criação de personagens nesse padrão bem como uma tentativa de atrair o público feminino para o gênero ação/aventura. Tudo isso sem que isso seja uma forma de representação necessariamente machista.

Muitas das personagens citadas correspondem a "mulher guerreira" como apareceu na categoria "Operantes", e, portanto, diferem do clássico papel feminino nos jogos de décadas passadas: a "donzela em perigo" (AGOSTO, 2002; ELSPA, 2004). Correspondendo ao que fora dito pela participante acima, a mulher feminina era ao mesmo tempo frágil e incapaz de se defender, restando a ela ser resgatada pelo herói, papel que, segundo Krotoski (2004), nunca foi um modelo para todas as mulheres. Correspondendo ao afirmado pelo autor, as participantes declararam explicitamente o fato da personagem não estar no papel de **donzela a ser resgatada** (11) como algo positivo e que favorece para aquela personagem ser preferida. O papel de donzela parece ser algo negativo que, assim como numa contingência de reforçamento negativo, estabelece sua ausência como reforçador.

Os papéis atribuídos, quando definidos e limitados à "guerreira masculina" ou "donzela indefesa", sexualizadas ou másculas podem ser consideradas estereótipos por suas recorrentes aparições sem muitas variações e não representariam, desse modo, as possibilidades existentes na diversidade de mulheres. A representação estereotipada é considerada negativa pelas jogadoras na medida em que sua ausência é um aspecto positivo e valorizado na identificação

com a personagem, dessa forma, a categoria **não estereotipada** recebeu 15 citações. A jogadora abaixo respondeu sobre sua personagem:

É sempre uma alegria quando a Ada aparece para te salvar em RE [Resident Evil]. Além disso, é uma das poucas personagens de videogame que foge dos dois tipos básicos: bonitinha e inútil (Peach, Ashley, Krystal, Aerith) ou forte e hipersexualizada (Lara Croft, Chun Li, Ivy Valentine, Samus) [...] (subj. 147, sobre Ada Wong do jogo Resident Evil).

Essas características em geral valorizam a figura feminina, e também a **igualdade com personagens masculinos** (8) aparece como um aspecto relevante, trazendo personagens femininos ao mesmo patamar de outros personagens masculinos. Relacionando-se a discussão sobre o papel da mulher, esta apareceu, durante muito tempo, subjugada a protagonistas masculinos ou figuras de poder masculinas. A colocação de personagens femininos em posição de igualdade poderia ser um caminho que acompanha a ascensão social das mulheres ao longo do tempo.

7.6. Narrativa

As atribuições que destacam a figura feminina dentro de seus ambientes através das personagens foram colocadas na categoria maior nomeada “Narrativa” (Tabela 4), tratando-se desse âmbito dos jogos eletrônicos que estão diretamente ligados às personagens que foram produzidas para estas condições. Liderando esta categoria o papel de **protagonista** dentro do jogo ou qualquer destaque que tenha influência considerável na narrativa foi citado em 24 respostas, o que se pode considerar um aspecto bastante valorizado. Grimes (2003) afirmou a importância da apresentação de personagens femininos em destaque podendo assim facultar a identificação de jogadores(as) com modelos femininos positivos. Na categoria “Protagonismo” (Tabela 5), a opção “uma característica que gostaria de ter” compreende um total de 37% das respostas, é possível pensar que este aspecto relaciona-se de alguma forma com “ser protagonista de sua história” ou estar no controle das contingências de sua vida. Este aspecto é particularmente reforçador,

pois permite o acesso a reforçadores positivos e esquiva de situações aversivas com sucesso, sem demandar que outros o façam ou interfiram na forma como o indivíduo pretende fazê-lo. O valor atribuído a esta característica também aparece na opção que a valoriza em outras pessoas (32%). Uma menor porcentagem de respostas afirma que possuem esta característica (21%), ou seja, descrevem sua atuação em seu cotidiano tal como as personagens protagonistas em seus jogos. Próximo em valor, mas com conotação diferente, 20% das respostas voltaram-se para protagonismo como algo contrário ou diferente ao repertório que as participantes possuem, e uma porcentagem ainda menor acredita que esta característica é valorizada socialmente (18%). Nesse sentido traz-se a tona a questão das mulheres e as atribuições feitas a esse gênero atualmente na sociedade. Se existe nos jogos uma parcela menor de protagonistas mulheres capazes de completar seus objetivos com sucesso, pode haver igual desconsideração de que mulheres possam seguir com objetivos que almejam e que não sejam, portanto, bem sucedidas e independentes de “protagonistas masculinos”.

É considerando esta jornada que as respostas também mencionam a **história de vida da personagem** (13) que antecede o *gameplay* e o **desenvolvimento ao longo do jogo** (13) acompanhado pelos jogadores(as) até sua finalização (Tabela 4). Muitas afirmaram em suas respostas que momentos vivenciados pelas personagens são interessantes e valorosos. Geralmente se referem a histórias de superação e transformação, que culmina numa personagem melhor desenvolvida. Estes aspectos aparecem trazendo as opções relacionadas a acontecimentos que podem ou não terem sido vivenciados pelas jogadoras. É interessante notar que em ambas as categorias, na Figura 4, os maiores valores aparecem na opção “possui acontecimentos diferentes/contrários aos que vivi”, sendo 48% para história de vida e 43% para desenvolvimento da personagem. De fato, o mundo dos videogames não retrata e até mesmo não buscam retratar fielmente a realidade, pelo contrário, são obras de ficção com narrativas de diferentes realidades. Porém, não significa que os elementos presentes afastem os jogadores(as) de sua realidade de tal forma que não seja possível estabelecer pontes com a vida presencial. Nesse sentido as porcentagens para a opção de acontecimentos que a jogadora gostaria de viver são os segundos maiores para cada categoria: 29% gostariam de vivenciar alguns acontecimentos da história de

vida da personagem e 33% gostaria de vivenciar acontecimentos que ocorreram ao longo do jogo. As participantes parecem ao atribuir valor às experiências como algo que gostariam de vivenciar, também valorizam outros indivíduos que as vivenciaram (20% para história de vida e 27% para desenvolvimento). Uma diferença mais significativa entre os dois valores nessa opção pode ser devido ao acompanhamento pelos jogadores(as) ao longo do jogo, permitindo uma identificação maior com os acontecimentos, algo muitas vezes não possível na história de vida que antecede o *gameplay*. Em várias respostas as participantes declaram que as narrativas possuem conteúdo de sofrimento diante do qual a personagem mostra resistência e superação. Uma das participantes coloca:

[...] A escolha das respostas nos diálogos do jogo faz você poder escolher entre ser mais submissa ou mais forte. você tem a escolha de se empoderar. A personagem se desenvolve de um jeito que ela se tornou um modelo de superação e força pra mim (suj. 66, sobre “Anne Ashworth” do jogo The Cat Lady).

Com vivências dessa natureza, considera-se que algumas das jogadoras possam se identificar com situações semelhantes em algum sentido, ou seja, mais claramente por imitação, cooperando para 18% que afirmam ter vivido acontecimentos como os da história de vida da personagem e 24% para os que viveram acontecimentos como os que ocorrem durante seu desenvolvimento. Novamente, a diferença entre estes valores pode ser pensada dada a maior interatividade e acompanhamento no desenvolvimento do jogo. Passar por tais vivências pode ser algo enriquecedor para o indivíduo, porquanto aumenta seu repertório e o torna mais apto a ser reforçado em situações semelhantes futuras. Contudo, socialmente, as participantes não consideraram que vivências como as de suas personagens são socialmente incumbidas de valor, atingindo porcentagens de 7% para história de vida e 6% para desenvolvimento no jogo.

7.7. Identificação

A última categoria a ser discutida, na Tabela 4, trata mais propriamente de identificação considerando menção explícita desse termo nas respostas ou declarações de características iguais às da personagem em qualquer âmbito. As **identificações atuais/semelhança** (12) dizem de características iguais ou semelhantes neste momento para as respondentes, ou seja, que as possuam atualmente. Já **identificações infantis** (6), por sua vez, relacionam-se ao fato de elegerem a personagem favorita por ter tido contato com a mesma durante parte de sua infância. Nas discussões a respeito da minoritária participação de personagens femininos, ainda considerando a uma maioria de faixa etária jovem, podemos pensar que, na infância, o contato com personagens femininos era menor, sendo o gênero uma característica que destacava o personagem aos olhos de alguns jogadores. Consideramos a importância dos modelos que são apresentados atualmente, dada a relação que os usuários venham a estabelecer com tais representações. Assim como afirmado por Grimes (2003), a apresentação de bons modelos de figura feminina pode aproximar o público feminino da cultura dos *games*, tida como polarizada nos seus consumidores masculinos (AQUILA, 2006).

7.8. Variáveis para a não identificação

As especificações que as jogadoras apontaram para não possuir uma personagem favorita foram, em geral, a ausência de personagens desse gênero nos jogos e os aspectos considerados por elas negativos na representação das mulheres, impedindo sua identificação (Tabela 6). Muitas afirmaram que **jogam com personagens masculinos** (11) em seus jogos favoritos, seja por preferência ao jogo ou aos personagens de gênero masculino. É possível que a identificação não tenha ocorrido pelo fato de muitos personagens nas produções de jogos para consoles serem do gênero masculino, deste modo é mais provável jogar com estes, uma vez que constituem a **maioria** (10). Em relação a isso, considerou-se o fato de algumas jogadoras afirmarem que **nenhuma personagem se mostrou relevante**

(5) ou talvez sequer ocuparam papel de destaque em muitos jogos ou em seus jogos favoritos.

Claramente algumas jogadoras afirmaram que **não se identificam** (10) com personagens de gênero feminino por diversas razões, apresentando razões para tal ou não. Uma das razões que já apareceu na discussão de dados anteriores foi o fato dos **estereótipos** (8) tais como a sexualização da imagem e trajes, papel secundário, objetificação ou vitimização, ainda estarem presentes e marcantes nas representações da imagem feminina. Uma participante declarou:

eu já listei meus personagens favoritos e, adivinha, nenhum deles era uma mulher [...]. Eu nunca criei laços com personagem feminina nenhuma, nunca me enxerguei nelas, acho que esse padrão de representação da mulher acabou me afastando e me deixando mais exigente na busca por uma personagem que de fato fizesse sentido pra mim. Eu ainda tenho esperança [...] (suj. 192).

Decorrências disso pode ser a preferência por jogos cujos **personagens são customizáveis** (7), portanto, podem ser criados e modificados segundo a preferência do(a) jogador(a). Nesse sentido, também o **gênero não ser relevante** (6) foi considerado algo destacável, pois não atribui à figura feminina quaisquer diferenças para mais ou para menos em comparação com personagens masculinos. Isso significa que as personagens não são diferenciadas por serem mulheres, eliminando, dessa forma, quaisquer estereótipos que sejam relacionados aos gêneros. Diferentemente, outras participantes revelaram ter preferência por **várias personagens** (7) o que acabavam por dificultar a escolha de uma favorita.

Percebemos, portanto, que existem dois cenários identificáveis, semelhante a uma fase de transição em que, por um lado, existem diversas personagens que se destacam e representam de forma positiva o gênero feminino, sendo alvo de identificação de diversas jogadoras. Por outro lado, um segundo cenário seria composto ainda por um número menor de personagens femininos ou com representações ainda cravadas em estereótipos e elementos não apreciados pelos usuários de gênero feminino.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa objetivou-se compreender quais as variáveis componentes do comportamento de identificação de mulheres jogadoras com personagens femininas. As participantes afirmaram que os elementos componentes são aqueles que tornam a mulher mais habilidosa e resistente a adversidades, reforçadores por tornarem-nas autônomas. A imagem da mulher forte, ações de enfrentamento que garantiriam sucesso na busca por reforçadores, sem descartar os elementos característicos do gênero (descrito como feminilidade) são as características mais reforçadoras para elas. Estas podem não constar em todas as personagens representadas nos jogos, mas está em consonância com a posição social almejada pelas mulheres ao longo dos anos. Muitas das características e comportamentos citados correspondem à representação da mulher como protagonista e elementos que destacam a figura feminina dentro de uma indústria onde personagens e produtores masculinos ainda compõem maioria.

Alguns comportamentos com os quais houve identificação já se encontram no repertório das jogadoras e, dessa forma, têm maior probabilidade de emergência no cotidiano delas. Já outros comportamentos são incumbidos de valor, seja pela sociedade ou pela história pessoal, denotando que se tornaram reforçadores. Mesmo que não constando atualmente no repertório, a valorização de algum comportamento indica uma probabilidade de que seja imitado, porquanto seja reforçador.

Disso tem-se a importância desses resultados que destacam a relevância da produção de modelos femininos com características valorosas (reforçadoras) para que as mulheres possam se identificar (imitar). Não apenas para aproximação ao mercado de *videogames*, mas, sobretudo para transmissão dessa valorização atribuída à imagem feminina, contribuindo para a construção de um pensamento social positivo sobre a mulher em relação aos papéis que pode exercer e mesmo ao valor que atribui a si mesma. Outras pesquisas podem se voltar mais aos aspectos deferidos, bem como as diferentes representações e outros efeitos da identificação e sua influência em diferentes amostras, considerando uma maior diversidade de personagens emergindo nas produções atuais dos *videogames*.

REFERÊNCIAS

AGOSTO, D. E. Girls and Gaming: A Summary of the Research With Implications For Practice. **Teacher Librarian**, v. 31, n. 3, p. 8, 2004. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/129838350/Girls-and-Gaming>> Acesso em: 30/01/2013.

AGUILERA, M.; MENDEZ, A. Video games and education: Education in the face of a “parallel school.” **ACM Computers in Entertainment**, v.1(1), 10–24, 2003.

AQUILA, M. S. H. Videoplay pathways for females: developing theory, 2006. **Thesis for Graduate School of Cornell University**. Disponível em: <<http://ecommons.cornell.edu/bitstream/1813/3284/1/FINALTHESIS.pdf>> Acesso em 30/01/2013.

BRANDOM, R. Never mind the hardware, why didn't Sony's PS4 event have any women? **The Verge**, 2013. Disponível em: <<http://www.theverge.com/2013/2/21/4013500/no-women-onstage-at-Sony-PS4-event-game-industry-feminism>> Acesso em 23/02/2013.

ERMI, L.; MÄYRÄ, F. Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. **Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research**. New York: Peter Lang Publishers, p. 37-53, 2007.

ESA. Essential Facts About The Computer And Video Game Industry. **Entertainment Software Association**, 2008. Disponível em: <http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2008.pdf> Acesso em 11/03/2013.

ESA. Essential Facts About The Computer And Video Game Industry. **Entertainment Software Association**, 2009. Disponível em: <http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2009.pdf> Acesso em 11/03/2013.

ESA. Essential Facts About The Computer And Video Game Industry. **Entertainment Software Association**, 2010. Disponível em: <http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2010.pdf> Acesso em 11/03/2013.

ESA. Essential Facts About The Computer And Video Game Industry. **Entertainment Software Association**, 2011. Disponível em: <http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf> Acesso em 11/03/2013.

ESA. Essential Facts About The Computer And Video Game Industry. **Entertainment Software Association**, 2012. Disponível em: <http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2012.pdf> Acesso em 11/03/2013.

ESA. Essential Facts About The Computer And Video Game Industry. **Entertainment Software Association**, 2013. Disponível em: <http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf> Acesso em 14/02/2014.

ESAC. Essential Facts About the Canadian Computer and Video Game Industry. **Entertainment Software Association of Canada**, 2008. Disponível em: <<http://www.theesa.ca/documents/EssentialFacts2008EN.pdf>> Acesso em: 24/03/2013.

ESAC. Essential Facts About the Canadian Computer and Video Game Industry. **Entertainment Software Association of Canada**, 2009. Disponível em: <<http://www.theesa.ca/documents/EssentialFacts2009EN.pdf>> Acesso em: 24/03/2013.

ESAC. Essential Facts About the Canadian Computer and Video Game Industry. **Entertainment Software Association of Canada**, 2010. Disponível em: <http://www.theesa.ca/documents/essential_facts_2010.pdf> Acesso em: 24/03/2013.

ESAC. Essential Facts About the Canadian Computer and Video Game Industry. **Entertainment Software Association of Canada**, 2011. Disponível em: <<http://www.theesa.ca/wp-content/uploads/2011/10/Essential-Facts-2011.pdf>> Acesso em: 24/03/2013.

ESAC. Essential Facts About the Canadian Computer and Video Game Industry. **Entertainment Software Association of Canada**, 2012. Disponível em: <http://www.theesa.ca/wp-content/uploads/2012/10/ESAC_ESSENTIAL_FACTS_2012_EN.pdf> Acesso em: 24/03/2013.

ESAC. Essential Facts About the Canadian Computer and Video Game Industry. **Entertainment Software Association of Canada**, 2013. Disponível em: <<http://theesa.ca/wp-content/uploads/2013/10/Essential-Facts-English.pdf>> Acesso em: 14/02/2014.

EGENFELDT-NIELSEN, S.; SMITH J.; TOSCA S. **Understanding Video Games**: The Essential Introduction. Routledge, New York, 2008.

FORTIM, I.; MONTEIRO, L. Choose Your Character: Mulheres e Personagens Femininos nos Videogames. **Proceedings of SBGames**, São Paulo, 2013.

GRIMES, S. M. "You Shoot Like A Girl!" The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games. Paper apresentado na Level Up!: **Digital Games Research Association (DiGRA) International Conference**, Utrecht, The Netherlands, 2003. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/05150.01496.pdf>> Acesso em 08/04/2013.

HAINES, L. Women and girls in the game industry. **Research for Media Training North West**, 2004a. Disponível em: <<http://www.equal-works.com/resources/contentfiles/536.pdf>> Acesso em: 16/03/2013.

HAINES, L. Why are there so few women in games? **Research for Media Training North West**, 2004b. Disponível em: <<http://www.equalworks.info/resources/contentfiles/537.pdf>> Acesso: em 10/03/2013.

HARTMANN, T.; KLIMMT, C. Gender and computer games: Exploring females' dislikes. **Journal of Computer-Mediated Communication**, 11(4), artigo 2, 2006.

HAYES, E. Gendered Identities at Play. University of Wisconsin-Madison. **Games and Culture**, v. 2, n. 1, p. 1-26, 2007.

HEFNER, D.; KLIMMT, C.; VORDERER, P. The Video Game Experience as 'True' Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception. **Communication Theory**, v. 19, nº 4, p. 351-373(23), Nov., 2009.

HEFNER, D.; KLIMMT, C.; VORDERER, P. Identification with the player character as determinant of video game enjoyment. **Entertainment Computing – ICEC 2007**, Springer Berlin Heidelberg, p. 39-48, 2007.

IBOPE MEDIA. 1ª Pesquisa Game Pop. **Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística**, 2012. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/conhecimento/artigospapers/Paginas/Game-on.aspx>> Acesso em 17/04/2013.

JANSZ, J.; MARTIS R. G. The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games, **Sex Roles**, v. 56, 141–148, 2007.

JENSON, J.; DE CASTELL, S. Her own boss: Gender and the pursuit of incompetent play. **“Changing Views: World in Play” Digital Games Research Association**, International

Conference in Vancouver, Canada, 2005. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/06278.27455.pdf>> Acesso em: 29/03/2013.

KLIMMT, C.; HARTMANN, T.; FREY, A. Effectance and control as determinants of video game enjoyment. **Cyberpsychology & behavior**, 10(6), 845-848, 2007.

KROTOSKI, A. White Paper Chicks and Joysticks: An Exploration of Women and Gaming. **Entertainment & Leisure Software Publishers Association (ELSPA)**, 2004. Disponível em: <<http://cs.lamar.edu/faculty/osborne/COSC1172/elspawhitepaper3.pdf>> Acesso em: 30/01/2013.

KRZYWINSKA, T. Demon girl power: Regimes of form and force in videogames primal and Buffy the Vampire Slayer. **Woman in Games Conference**, Dundee, 2005.

LUCAS, K.; SHERRY, J. L. Sex differences in video game play: A communication-based explanation. **Communication Research**, [s.l.] 31 (5), 2004.

MELLO, V. O videogame em contraste com antigos meios de comunicação e suas possibilidades de uso na transmissão de herança cultural. **GT Comunicação, Compartilhamento e Cibercultura**. Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio, 2011. Disponível em: <http://pucposcom-rj.com.br/wp-content/uploads/2011/11/O-videogame-em-contraste-Vinicius-Mello-2.pdf>

MILLER M. K.; SUMMERS A. Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines, **Sex Roles**, 57, p. 733–742, 2007.

OLIVEIRA, E. Z. O feminino e as novas tecnologias de comunicação e informação. **Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação Universidade do Estado do Rio de Janeiro**. X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste – SIPEC Rio de Janeiro, 2004. Disponível em:

<<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/103535626204880365642584566729300716821.pdf>> Acesso em 23/05/2013.

PEREZ, J. et al. Women and Videogames: Habits and preferences of the video gamers. **Women in Games International**, White Paper. Espanha, Madrid, 2006. Disponível em: <<http://www.lateledipenelope.it/public/womenandgames.pdf>> Acesso em 05/04/2013.

PINTO, R. D.; FERREIRA, L. F. Ciência do comportamento e aprendizado através de jogos eletrônicos. I **Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, v. 1, p. 1-14, 2005.

RODRIGUES, M. E. Behaviorismo: Mitos, discordâncias, conceitos e preconceitos. **Educere et Educare – Revista de educação**, v. 1 nº 2, p. 141-164, jul./dez. 2006.

ROYSE, P. et al. Women and Games: Technologies of the Gendered Self. **Media & Society**, v. 9, No. 4, 555-576. SAGE Publications, 2007.

SAMPAIO, A.; ANDERY, M. Comportamento social, produção agregada e prática cultural: Uma análise comportamental de fenômenos sociais. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, 26 (1), 183-192, 2010.

SKINNER, B.F. **Ciência e comportamento humano**. São Paulo: Martins Fontes, 2007 (1953).

SKINNER, B. F. Seleção por consequências. **Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva**, v. IX, nº 1, 129-137, 2007.

SKINNER, B. F. **Sobre o Behaviorismo**. São Paulo: Cultrix, 1974.

ANEXOS

Anexo A - Termo De Consentimento Livre e Esclarecido

O presente questionário constitui parte da pesquisa a respeito do envolvimento do público feminino nas práticas de entretenimento dos videogames. O objetivo é analisar os componentes da relação de identificação entre mulheres jogadoras de videogames e personagens femininas nos jogos.

A pesquisa se refere a personagens de jogos que foram lançados para consoles e PC, excluindo jogos que possuam opção de criação/estilização de personagens.

A participação é voluntária, portanto, não gera custos ou compensação financeira. Os dados destinam-se unicamente a fins acadêmicos. É garantido o sigilo dos sujeitos e das informações bem como a retirada da autorização das participantes, caso desejem desistir de sua participação na pesquisa, impedindo a utilização de seus dados até então coletados.

Como benefício, o resultado da pesquisa poderá ser utilizado para agregar conhecimento a respeito dos processos e relações envolvidos na prática de jogar videogames para o público de mulheres, e quais elementos as aproximam ou as mantêm jogando.

A possibilidade de desconforto e risco é mínima, contudo, se houver alguma mobilização psicológica negativa decorrente das questões presentes no questionário, a Clínica Psicológica “Ana Maria Poppovic” da Faculdade de Psicologia da PUC-SP oferece serviços de atendimento psicológico.

O tempo estimado de preenchimento deste questionário é cerca de 2 minutos.

☐ Concordo em participar da pesquisa de acordo com as condições acima explicitadas.

Anexo B – Questionário

Seus Dados

1. Termo de Consentimento

2. Gênero

- ☐ Masculino
- ☐ Feminino

3. Em qual estado você mora?

- ☐ Acre (AC)
- ☐ Alagoas (AL)
- ☐ Amapá (AP)
- ☐ Amazonas (AM)
- ☐ Bahia (BA)
- ☐ Ceará (CE)
- ☐ Distrito Federal (DF)
- ☐ Espírito Santo (ES)
- ☐ Goiás (GO)
- ☐ Maranhão (MA)
- ☐ Mato Grosso (MT)
- ☐ Mato Grosso do Sul (MS)
- ☐ Minas Gerais (MG)
- ☐ Pará (PA)
- ☐ Paraíba (PB)
- ☐ Paraná (PR)
- ☐ Pernambuco (PE)
- ☐ Piauí (PI)
- ☐ Rio de Janeiro (RJ)
- ☐ Rio Grande do Norte (RN)
- ☐ Rio Grande do Sul (RS)
- ☐ Rondônia (RO)
- ☐ Roraima (RR)
- ☐ Santa Catarina (SC)
- ☐ São Paulo (SP)
- ☐ Sergipe (SE)
- ☐ Tocantins (TO)
- ☐ Moro em outro país. Qual?

4. Qual é sua idade?

- ☐ 18 a 24 anos
- ☐ 25 a 34 anos
- ☐ 35 a 44 anos

- ☐ 45 a 54 anos
- ☐ Acima de 55 anos

5. Joga nas plataformas console e PC?

- ☐ Só console
- ☐ Só PC
- ☐ Ambos
- ☐ Não

6. Com qual frequência você joga?

- ☐ Menos de 1 a 3 horas por semana.
- ☐ “Moderate Gamer” (1 a 3 horas por semana).
- ☐ “Power Gamer” (de 3 a 10 ou mais horas por semana).

Sua Personagem

As perguntas abaixo referem-se somente à personagens femininas de jogos de longa duração para consoles e PC.

7. Você tem uma personagem feminina favorita?

(Se tiver mais de uma, escolha uma delas para responder as próximas questões)

- ☐ Sim (segue para questão 8)
- ☐ Não (segue para questão 13)

8. Se sim, qual?

9. A qual jogo ela pertence?

10. Por que ela se tornou sua favorita?

**11. Qual(is) característica(s) da sua personagem mais lhe chama(m) atenção?
Por quê?**

	É uma característica que também tenho	É uma característica que eu gostaria de ter	É uma característica diferente/contrária às que possuo	É uma característica que valorizo em outrem	É uma característica valorizada socialmente
Aparência	☐	☐	☐	☐	☐
Habilidades de luta	☐	☐	☐	☐	☐
Habilidades com armas	☐	☐	☐	☐	☐
Habilidades mágicas	☐	☐	☐	☐	☐
Demonstra emoções	☐	☐	☐	☐	☐
Habilidades Cognitivas	☐	☐	☐	☐	☐
Poder sobre outro(s)	☐	☐	☐	☐	☐
Protagonismo	☐	☐	☐	☐	☐

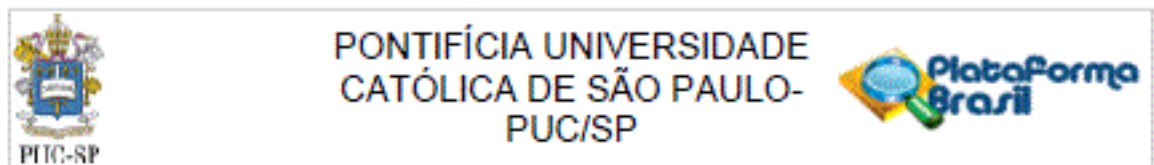
**12. Qual(is) característica(s) da sua personagem mais lhe chama(m) atenção?
Por quê?**

	Possui acontecimentos que também vivi/vivo	Possui acontecimentos que eu gostaria de viver	Possui acontecimentos que diferentes ou contrários aos que vivi/vivo	Possui acontecimentos que valorizo na vida de outros	Possui acontecimentos que são socialmente valorizados
História de vida da personagem (anterior ao jogo)	☐	☐	☐	☐	☐
Desenvolvimento da personagem durante o jogo	☐	☐	☐	☐	☐

☐ Outro(s). Por quê?

13. Não, por quê?

Anexo C – Parecer Consubstanciado do CEP



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Select tour Character: Uma análise comportamental das variáveis envolvidas na identificação de jogadoras e personagens.

Pesquisador: Ivelise Fortim

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 24353913.0.0000.5482

Instituição Proponente: Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da PUC/SP

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 538.738

Data da Relatoria: 03/12/2013

Apresentação do Projeto:

Trata-se de protocolo de pesquisa para elaboração de Trabalho de Conclusão de Curso do bacharelado em Psicologia, vinculado à Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde (FACHS) da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP).

Projeto de pesquisa de autoria de Louise de França Monteiro, sob a orientação da Profa. Dra. Ivelise Fortim de Campos

A proposta visa a realização de uma pesquisa qualitativa com a finalidade "(...) de compreender o fenômeno denominado identificação através da análise das variáveis componentes do comportamento de se identificar de mulheres, que se denominem jogadoras, com personagens femininas de videogames. Para tal é realizado um levantamento de aspectos ou características que sejam apreciados pelas jogadoras em personagens femininas consideradas como suas favoritas, tomando estes aspectos aqueles com os quais houve identificação."

Objetivo da Pesquisa:

O objetivo da pesquisa volta-se a analisar as variáveis presentes no comportamento de identificação de jogadoras com personagens femininas de videogames segundo o viés da Análise do Comportamento. Para tal são apresentados os contextos relacionados às questões de gênero

Endereço: Rua Ministro Godói, 969 - sala 63 C
Bairro: Perdizes **CEP:** 05.015-001
UF: SP **Município:** SÃO PAULO
Telefone: (11)3670-8466 **Fax:** (11)3670-8466 **E-mail:** cometica@pucsp.br



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE
CATÓLICA DE SÃO PAULO-
PUC/SP



Continuação do Parecer: 538.738

em relação aos videogames, inserção na indústria e público consumidor, bem como os conceitos básicos da teoria comportamental para o entendimento do fenômeno. O método prevê aplicação de um questionário online em cerca de 100 sujeitos, mulheres, que exerçam a prática de jogar videogames perguntando a respeito de suas personagens favoritas, entendidas como objeto alvo do fenômeno da identificação.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Os riscos são de fato baixíssimos.

Os benefícios são de grande valor científico e acadêmico.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A exposição do Projeto é clara e objetiva, feita de maneira concisa e bem fundamentada, permitindo-se concluir que a proposta de pesquisa em tela, possui uma linha metodológica bem definida, base da qual será possível auferir conclusões consistentes.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Os termos de apresentação obrigatória foram todos apresentados, preenchidos, assinados, datados e postados na Plataforma Brasil, conforme orienta o Regimento Interno do Comitê de Ética em Pesquisa da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - CEP-PUC/SP.

O TCLE - Modelo de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido apresentado, atende a contendo o que dispõe a Res. CNS/MS nº 466/12, permitindo ao participante (voluntário) compreender o significado, o alcance e os limites de sua participação nesta pesquisa.

Recomendações:

Recomendamos que o desenvolvimento da pesquisa siga os fundamentos, metodologia, proposições, pressupostos em tela, do modo em que foram apresentados e avaliados por este Comitê de Ética em Pesquisa. Qualquer alteração deve ser imediatamente informada ao CEP-PUC/SP, indicando a parte do protocolo de pesquisa modificada, acompanhada das justificativas.

Também, a pesquisadora deverá observar e cumprir os itens relacionados abaixo, conforme indicado pela Res. 466/12:

- a) desenvolver o projeto conforme delineado;
- b) elaborar e apresentar o relatório final;
- c) apresentar dados solicitados pelo CEP, a qualquer momento;

Endereço: Rua Ministro Godói, 969 - sala 63 C

Bairro: Perdizes

CEP: 05.015-001

UF: SP

Município: SÃO PAULO

Telefone: (11)3670-8466

Fax: (11)3670-8466

E-mail: cometica@pucsp.br



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE
CATÓLICA DE SÃO PAULO-
PUC/SP



Continuação do Parecer: 538.738

- d) manter em arquivo, sob sua guarda, por um período de 5 (cinco) anos após o término da pesquisa, os seus dados, em arquivo físico ou digital;
- e) encaminhar os resultados para publicação, com os devidos créditos aos pesquisadores associados e ao pessoal técnico participante do projeto;
- f) justificar, perante o CEP, interrupção do projeto.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Recomenda-se a aprovação na íntegra da pesquisa em tela.

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Considerações Finais a critério do CEP:

SAO PAULO, 24 de Fevereiro de 2014

Assinador por:
Edgard de Assis Carvalho
(Coordenador)

Endereço: Rua Ministro Godói, 969 - sala 63 C
Bairro: Perdizes

CEP: 05.015-001

UF: SP **Município:** SAO PAULO

Telefone: (11)3670-8466

Fax: (11)3670-8466

E-mail: cometica@pucsp.br