



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

ANA LAURA MATOS TORQUATO

Identidade e Performance: Representação Visual Feminina em *World Of Warcraft*

Identity and Performance: Female Visual Representation in World Of Warcraft

CAMPINAS

2020

ANA LAURA MATOS TORQUATO

Identidade e Performance: Representação Visual Feminina em *World Of Warcraft*

Identity and Performance: Female Visual Representation in World Of Warcraft

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Mestra em Artes Visuais.

Dissertation presented to the Arts Institute of the State University of Campinas in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master in Visual Arts.

ORIENTADOR: JOSÉ EDUARDO RIBEIRO DE PAIVA

ESTE TRABALHO CORRESPONDE À VERSÃO FINAL DA DISSERTAÇÃO DEFENDIDA PELA ALUNA ANA LAURA MATOS TORQUATO, E ORIENTADA PELO PROF. DR. JOSÉ EDUARDO RIBEIRO DE PAIVA.

CAMPINAS

2020

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Artes
Silvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

T634i Torquato, Ana Laura, 1995-
Identidade e Performance : Representação Visual Feminina em World Of Warcraft / Ana Laura Matos Torquato. – Campinas, SP : [s.n.], 2020.

Orientador: José Eduardo Ribeiro de Paiva.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. World Of Warcraft. 2. Jogos eletrônicos. 3. Mulheres - Identidade. 4. Visualização. I. Paiva, José Eduardo Ribeiro de, 1959-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: Identity and Performance : Female Visual Representation in World Of Warcraft

Palavras-chave em inglês:

World Of Warcraft

Electronic games

Women - Identity

Visualization

Área de concentração: Artes Visuais

Titulação: Mestra em Artes Visuais

Banca examinadora:

José Eduardo Ribeiro de Paiva [Orientador]

Ana Flávia Merino Lesnovski

Julia Stateri

Data de defesa: 30-01-2020

Programa de Pós-Graduação: Artes Visuais

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0000-0001-6360-9399>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/3266044088391990>

BANCA EXAMINADORA DA DEFESA DE MESTRADO

ANA LAURA MATOS TORQUATO

ORIENTADOR: JOSÉ EDUARDO RIBEIRO DE PAIVA

MEMBROS:

1. PROF. DR. JOSÉ EDUARDO RIBEIRO DE PAIVA
2. PROFA. DRA. ANA FLÁVIA MERINO LESNOVSKI
3. PROFA. DRA. JULIA STATERI

Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da comissão examinadora encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de Dissertação/Tese e na Secretaria do Programa da Unidade.

DATA DA DEFESA: 30.01.2020

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Mariângela por todo o auxílio no desenvolvimento da minha dissertação.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

RESUMO

Devido à sua crescente popularidade e democratização, os jogos eletrônicos vêm se consolidando como uma das mídias de maior impacto social, principalmente entre os jovens. Neles, as personagens do gênero feminino ganham cada vez mais espaço. Entretanto, as visualidades femininas são muitas vezes limitadas e objetificadas. Esta dissertação pretende apresentar uma análise das representações gráficas dos *avatares* do gênero feminino no jogo *World Of Warcraft* sob enfoque de estudos sociológicos e de gênero. Para tanto, foram coletadas imagens e dados referentes às customizações de personagens no jogo, destacando silhuetas e possíveis diferenças em relação às proporções corporais dos avatares masculinos. Observou-se que os avatares femininos tendem a possuir corpos magros e curvilíneos, com corpos e rostos muito semelhantes entre si e que reproduzem estereótipos de feminilidade. Estes resultados permitem concluir que as visualidades femininas não mostram corpos reais e tampouco representam a diversidade de suas jogadoras. Dado o debate cada vez mais amplo sobre a representação equânime dos corpos nas mídias, é de grande relevância que sejam discutidas as possibilidades de performance de gênero dentro de espaços virtuais e como torná-las mais representativas.

Palavras-Chave: World Of Warcraft, Jogos Eletrônicos, Representação Visual, Gênero.

ABSTRACT

Due to their increasing popularity and democratization, online games have become consolidated as one of the most social impacting media, primarily among young generations. On them, female characters are gaining increasingly more space. Nonetheless, female visualities are frequently constrained and objectified. This dissertation intends to submit an analysis from graphical representations of female sex avatars in the game World Of Warcraft under the approach of gender and sociological studies. Therefore, images and data were collected from character customizations in the game, emphasizing silhouettes and possible differences compared with the physical proportions of males avatars. It was noted that female avatars tend to have thin and curvilinear bodies, with bodies and faces very similar between them which also reproduces femininity stereotypes. These outcomes enable to conclude that female visualities do not show real bodies nor represents the players diversity. Given the increasingly wider debate about the equal body representation on the medias, it is very relevant the discussions about gender performance possibilities inside virtual spaces as well as make them more representatives.

Keywords: World Of Warcraft; Eletronic Games; Visual Representation; Gender;

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – INTERFACE DO JOGO NEVERWINTER NIGHTS	19
FIGURA 2 – INTERFACE DE WORLD OF WARCRAFT	23
FIGURA 3 – INTERFACE DA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM EM WORLD OF WARCRAFT	29
FIGURA 4 – CORPOS DAS PERSONAGENS FEMININAS DA FACÇÃO “ALIANÇA”	34
FIGURA 5 – CORPO DA PERSONAGEM “PANDARENA”	35
FIGURA 6 – SILHUETAS DAS PERSONAGENS FEMININAS DA FACÇÃO “ALIANÇA” E DA PERSONAGEM “PANDARENA”	36
FIGURA 7 – CORPOS DAS PERSONAGENS FEMININAS DA FACÇÃO “HORDA”	37
FIGURA 8 – SILHUETAS DAS PERSONAGENS FEMININAS DA FACÇÃO “HORDA”	38
FIGURA 9 – TIPOS DE ROSTO DA PERSONAGEM “GOBLINA”	39
FIGURA 10 – ROSTOS DAS PERSONAGENS FEMININAS DA FACÇÃO “ALIANÇA”	40
FIGURA 11 – ROSTO DA PERSONAGEM “PANDARENA”	41
FIGURA 12 - ROSTOS DAS PERSONAGENS FEMININAS DA FACÇÃO “HORDA”	41
FIGURA 13 – EXCERTO DE CORPOS DOS PERSONAGENS MASCULINOS	44
FIGURA 14 – COMPARATIVO ENTRE OS PERSONAGENS “DRAENALA” E “DRAENEI”, “TROLESA” E “TROLL”	47
FIGURA 15 - ROSTOS DOS PERSONAGENS “WORGEN” E “WORGENIN”	49

LISTA DE ABREVIATURAS

FPS	First Person Shooter
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role Playing Game
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
MUDs	Multiuser Domain
RPG	Role Playing Game
WoW	World Of Warcraft

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	JOGOS DIGITAIS E SOCIEDADE EM REDE	15
2.1	<i>JOGOS ONLINE</i>	15
2.2	<i>MMORPG</i>	18
2.3	<i>WORLD OF WARCRAFT</i>	20
2.3.1	História e Mecânica Geral do Jogo	21
3	REPRESENTAÇÕES VISUAIS E OS JOGOS ELETRÔNICOS	23
3.1	O AVATAR	23
3.2	A REPRESENTAÇÃO VISUAL FEMININA	26
4	CONSTRUINDO AVATARES	28
4.1	CONSTRUÇÃO DE AVATARES E MECÂNICA EM <i>WORLD OF WARCRAFT</i>	28
4.2	ANÁLISE VISUAL: OS AVATARES FEMININOS EM <i>WORLD OF WARCRAFT</i>	30
4.2.1	Corpos	33
4.2.2	Rostos	38
4.2.3	Análise Comparativa: Personagens Masculinos	42
5	IDENTIDADE, PERFORMANCE E REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO	45
5.1	REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO EM <i>WORLD OF WARCRAFT</i>	45
5.1.1	Mulheres e <i>World Of Warcraft</i>	50
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
	REFERÊNCIAS	58

1 INTRODUÇÃO

Presentes em diversas culturas, os jogos fazem parte de nossa construção psicológica e da criação de laços sociais humanos. Jogo é uma palavra derivada do latim *jocus*, cujo significado é, de forma literal, gracejo. É possível observar que o conceito de jogo está integrado à história humana e às produções de nossa espécie, sendo fator primordial das interações sociais e do entretenimento da sociedade (HUIZINGA, 2000). Um dos maiores estudiosos de jogos, Johan Huizinga (2000), explicita:

O jogo é fato mais antigo que a cultura [...] o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. [...]. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (HUIZINGA, 2000, p.5)

O jogo é ferramenta de diversão e alívio de tensões do dia a dia; desde pouco depois de nosso nascimento participamos de jogos, levados pela necessidade de descarga de energia ou por puro divertimento. Ainda conforme Huizinga:

Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando" (HUIZINGA, 2000, p. 10)

O jogo possui também uma série de delimitações e regras. Ele ocorre em um espaço restrito, seguindo normas que são aplicadas apenas em um determinado tempo e lugar. De acordo com Roger Caillois (2001):

De fato, jogar é essencialmente uma tarefa separada, cuidadosamente isolada do resto da vida, e geralmente engajada com limites precisos de tempo e lugar. Há um local para o jogo: ele precisa ditar o espaço para a amarelinha, o tabuleiro de xadrez ou damas, o estádio, as pistas de corrida, as listas, a arena, o ringue etc. Nada que aconteça fora desta fronteira ideal é relevante. [...] O mesmo é verdadeiro para o tempo: O jogo começa e termina com um determinado sinal. Sua duração é definida com antecedência. É impróprio abandonar ou interromper o jogo sem uma razão importante. [...] As confusas e intrincadas leis da vida ordinária são substituídas neste espaço fixo e neste tempo determinado, por regras precisas, arbitrarias e sem exceção que devem ser aceitas como tais e que governam o jogar. (CAILLOIS, 2001, p.7, tradução nossa)

Jogos são reflexos de culturas e sociedades, além de demonstrarem as relações complexas que acontecem em qualquer interação social. Sobre *games* e a sociedade, Marshall McLuhan (1964) disserta:

Os jogos são artes populares, reações coletivas e sociais às principais tendências e ações de qualquer cultura. Jogos, como instituições, são extensões do homem social e do corpo político, como tecnologias são extensões do organismo animal. Tanto jogos quanto tecnologias são [...] respostas populares ao stress do dia a dia [...] eles incorporam tanto a ação e a reação de populações inteiras em uma única imagem dinâmica. (MCLUHAN, 1964, p. 259, tradução nossa)

Com a evolução do Homem e suas contínuas inovações industriais, sociais e tecnológicas, evoluem, conseqüentemente, os jogos e suas ferramentas. Os jogos eletrônicos surgem em meados de 1970, se popularizando apenas a partir dos anos 80, com o aparecimento dos fliperamas e *arcades*, destinados e frequentados principalmente por crianças e adolescentes. Não muito tempo depois, a presença de jogos digitais em lares norte-americanos tornava-se comum. A eventual derrocada dos fliperamas e a introdução dos jogos eletrônicos nas casas é explicada por Edward Castronova (2005):

Quando a tecnologia providenciou pela primeira vez jogos em consoles de vídeo no final dos anos 70 e início dos anos 80, existiu uma explosão de jogos de *arcade* que desmoronou rapidamente. Nós agora sabemos que o colapso não ocorreu porque as pessoas cansaram de jogos e voltaram a assistir TV; aconteceu porque o computador pessoal chegou e, com ele, a capacidade de jogar jogos em seu próprio quarto a preços drasticamente mais baixos. (2005, p.56, tradução nossa)

A partir desta observação de Castronova, podemos constatar que a “invasão” dos jogos digitais nos lares ocidentais foi consideravelmente rápida, dada a popularização do computador pessoal e dos *consoles*, e sua representação como um mercado rentável. A diversificação do público consumidor de jogos aconteceu também em decorrência das adaptações sofridas pelos jogos com o objetivo de torná-los mais acessíveis e atraentes. De acordo com a desenvolvedora de jogos Anna Anthropy (2012):

Jogos de arcade são projetados para serem mais breves quanto o possível, pois rendem dinheiro a cada jogada, e para ensinar rapidamente os novos gamers a jogá-los. Eles também são projetados para serem difíceis, pois uma jogadora, uma vez que perde, terá que ou pagar para jogar novamente e continuar seu jogo ou deixar sua máquina para outro jogador. Os jogos de console, nos quais o jogador paga apenas uma vez em troca de jogos infinitos, requerem que as empresas os vendam a um preço mais alto do que a tradicional ficha de fliperama. Com isso, os jogos de console se tornaram cada vez mais longos numa tentativa de parecer mais valiosos a jogadores potenciais. Eles podem ter curvas de aprendizado mais longas, e serem muito mais amigáveis ao jogar. (ANTHROPY, 2012, p. 25, tradução nossa)

O jogo deixava de ser associado aos públicos infanto-juvenis para ser diversificado a todas as idades e gêneros. Em 2003, mais de 239 milhões de jogos de computadores foram vendidos nos Estados Unidos, movimentando uma receita de mais de 7 bilhões de dólares (Entertainment Software Association) – e em 2017, este número já ultrapassava a faixa de 108 bilhões.¹ Os jogos eletrônicos também estão se tornando parte do cotidiano da população. Em estudo realizado em 2003, o projeto *Pew Internet and American Life* reportou que 70% dos estudantes universitários jogavam vídeo *games* ao menos algumas vezes (Pew, 2003), e que jogadores já poderiam ser considerados 50% da população.

Com o jogo *Pacman* (NAMCO), criado em 1980, surgiram os primeiros *games* digitais que possuíam personagens com os quais o público poderia simpatizar e se identificar. O personagem amarelo tornou-se icônico o suficiente para ser reproduzido em outras mídias, e sua imagem virou símbolo de uma época de ascensão meteórica de jogos eletrônicos.

¹ BACHELOR, James. **Games industry generated \$108.4bn in revenues in 2017**. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-01-31-games-industry-generated-usd108-4bn-in-revenues-in-2017>>. Acesso em: 25 jan. 2019.

A *pacmania* tomou conta do mundo quando a Namco licenciou o jogo para empresas norte-americanas e europeias. Nos Estados Unidos, o Pac-Man foi capa das revistas *Time* e *Mad*. A música “*Pac-Man Fever*” chegou ao primeiro lugar nas paradas de sucesso e o desenho animado Pac-Man se tornou um popular programa de televisão nas manhãs de sábado (SHEFF, 1993, p.87).

Desde então, os jogos eletrônicos passaram a se aproximar continuamente do público. A integração entre contatos sociais e jogos digitais firmou-se de forma definitiva com o advento dos jogos que se integravam à rede de computadores (internet), conhecidos como jogos *online*. Com os jogos *online* tornou-se possível ao jogador interagir com outros usuários através do *game*, participando de batalhas, tarefas e outras formas de relação social.

Desta maneira, através das diversas categorias de jogos *online*, é possível que o jogador participe de um tipo de “mundo sintético” (CASTRONOVA, 2005), no qual toma o lugar de personagens fictícios (com corpos sintéticos) que podem transitar nesses microcosmos. Esses personagens tornam-se o avatar do jogador, que, apesar de encontrar-se fisicamente no mundo chamado de real, possui uma persona única e distinta no mundo sintético. De acordo com Castronova, os mundos sintéticos seriam “lugares criados dentro de computadores que são projetados para acomodar um grande número de pessoas” (2005, p.5).

Uma das categorias mais importantes dentre os jogos *online* é o MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*). Os MMORPGs são principalmente jogos de aventura ou de fantasia, no qual o jogador pode explorar um universo virtual e interagir com outros usuários por meio de um avatar ou personagem personalizável de acordo com as mecânicas do jogo. Na categoria dos MMORPGs, destaca-se o jogo *World Of Warcraft*. Conhecido pela sigla WoW, é o MMORPG com maior número de jogadores ativos (já atingindo o recorde de 10 milhões de usuários) e o *game* de maior rentabilidade do gênero, sendo assim um dos jogos mais importantes da contemporaneidade, com mais de duas décadas de história e uma comunidade muito ativa e presente em fóruns e outros grupos *online*.

Nos MMORPGs, a construção do “eu” digital é de grande relevância, já que é por meio da *persona* ou avatar do usuário que este poderá transitar e se apresentar para outros jogadores. Assumir um avatar de gênero, raça ou classes específicas

determina como o jogador será abordado ou tratado no cotidiano do mundo sintético. Podemos ressaltar, conseqüentemente, que a visualidade destes personagens é de grande importância para sua participação comunitária no jogo. Com isso, quais são as implicações da escolha de avatares do gênero feminino em um mundo sintético? As relações com gênero presentes na sociedade figuram também no mundo sintético dos jogos? Como são assumidas as visualidades de cada personagem? Existem estereótipos de gênero visuais que podem ser presenciados em WoW? É possível observar a presença de corpos diversos em *World Of Warcraft*?

Para responder a estas perguntas, esta pesquisa pretende fazer uma análise das visualidades femininas contidas em *WoW* sob enfoque de estudos de gênero, observando possíveis padronizações ou estereótipos de avatares femininos e suas possíveis conseqüências para a comunidade de *World Of Warcraft*.

A primeira e segunda parte desta dissertação têm como objetivo apresentar uma introdução aos jogos eletrônicos e aos jogos *online*, assim como oferecer uma breve explicação sobre o gênero MMORPG, expondo conceitos técnicos e criativos de seu desenvolvimento e questões relativas à mecânica e universo do jogo *World Of Warcraft*.

A terceira etapa desta dissertação pretende explicitar as relações entre avatar e jogador, mostrando possíveis implicações nas relações dos jogadores com avatares do gênero feminino. O quarto segmento da pesquisa apresenta uma análise visual dos avatares femininos em WoW por meio de capturas de tela do jogo, contendo também um breve comparativo com os avatares masculinos. A última parte do trabalho tem como objetivo debater possíveis estereótipos contidos nas representações visuais em *World Of Warcraft* e seus desdobramentos com base em estudos sociológicos e de gênero.

2 JOGOS DIGITAIS E SOCIEDADE EM REDE

2.1 JOGOS ONLINE

Os jogos eletrônicos, com o advento e a democratização da *internet*, tornaram-se muito presentes como forma de entretenimento e promoção de relações sociais. A partir de 1977, os *games* entraram oficialmente nos lares americanos, e, após os anos 80, se popularizaram com o surgimento dos consoles e computadores pessoais. Atualmente, o acesso aos jogos eletrônicos tem crescido continuamente, atingindo grande parte da sociedade em razão da difusão e da queda nos preços de celulares, *tablets* e computadores portáteis.

Os jogos *online* fazem parte de uma modalidade de jogos eletrônicos que envolve usuários interagindo simultaneamente via conexão de rede (*internet*), possibilitando diversas interações sociais dentro do ambiente do jogo. Esses jogos constituem uma grande parte do entretenimento de massa, com uma vasta e ativa comunidade que consome diariamente seus recursos e produtos.

Os jogos *online* possuem uma variedade de categorias, como os FPS (Tiro em Primeira Pessoa), MOBAs (Arena de Multijogadores *Online*), jogos de estratégia, tabuleiro, entre outros. Jogos *online* são em maior parte gratuitos, exigindo apenas uma conexão de rede; muitos oferecem, porém, um sistema de compras interno, no qual os jogadores podem fazer transações monetárias via cartão de crédito para obter itens virtuais.

Castronova também apresenta definição de jogos *online* que leva em conta seu potencial de entretenimento massivo:

[...] Se o jogo é online, um usuário pode conectar-se de qualquer computador da Terra. A tela se torna uma janela através da qual uma Terra alternativa, um mundo sintético, pode ser vista. Esse outro lugar (outro planeta, um domínio histórico ou qualquer outro plano de existência) pode ter montanhas, estrelas e fogo; pode ter gravidade, nenhuma gravidade, ou gravidade reversa; pode ter árvores e grama, mas também galinhas e dragões, ou dragões com cabeça de galinha ou galinhas com cabeça de dragões (...) Algumas das pessoas que você pode ver podem ser controladas por software, mas outras podem ser controladas por humanos reais como você. (2005, p. 6, tradução nossa)

Os mundos sintéticos de jogos *online* são extremamente atrativos para grande parte da população, e as comunidades formadas pelos jogadores mostram-se muito complexas e diversas. Estes universos virtuais ultrapassam o simples ato de jogar como entretenimento, fazendo parte da vida cotidiana dos usuários.

Desta maneira, torna-se cada vez mais profunda a relação entre jogador e jogo. Dados expostos em pesquisa realizada por Reeves e Nass (1996) mostram que os usuários tendem a humanizar as mídias digitais que manipulam, transportando-se para o objeto que controlam. Esta interatividade proporcionada pelos jogos eletrônicos difere de outras mídias, pois estão presentes nesses a postura ativa do usuário, movido por fatores como gratificação, competição e sociabilidade proporcionadas pelos jogos (LUCAS; SHERRY, 2004).

Sobre esta singularidade os autores Jeroel Janz e Raynel Martis (2007) elaboram:

No caso dos videogames, a recepção do conteúdo midiático tem um caráter específico em razão da natureza interativa dos jogos. Os jogadores estão quase sempre no controle do que experienciam. Eles podem mudar o que acontece no jogo por ações movidas por controle remoto, teclado, ou qualquer outro tipo de interface. (2007, p.142, tradução nossa)

A participação constante nestes mundos sintéticos traz consequências reais para a vida de seus participantes. Em estudo realizado com jogadores norte-americanos, observou-se que usuários frequentes de MMOs podem possuir sintomas de vícios graves, com hábitos que incluem perda de sono, dificuldade em desligar o computador, irritabilidade ao parar de jogar e problemas financeiros causados pelo jogo (YEE, 2002). Estes vícios podem ser agravados pelos sistemas de gratificação instantânea que a maioria dos jogos da categoria possui.

O pesquisador e economista Edward Castronova defende que os usuários passam cada vez mais tempo participando de jogos *online* pois estes oferecem uma fuga de uma realidade cruel para uma realidade onde (quase) tudo é possível (p. 72). Castronova argumenta também que é cada vez mais difícil para o usuário distinguir a realidade do mundo sintético ou virtual (p. 73). Com relação à extensão dos efeitos destas realidades virtuais, o autor também elabora:

(...) mundos sintéticos estão agora emergindo da indústria de jogos de computador, estes playgrounds da imaginação, estão se transformando em hospedeiros de relações humanas comuns. Há muito mais que o ato de jogar ali: conflito, governo, troca, amor. O número de pessoas que podem dizer que “vivem” no espaço virtual já ultrapassa os milhões; está crescendo; e nós já estamos começando a ver os efeitos sutis e não-tão-sutis deste

comportamento em níveis sociais em países do planeta Terra. (CASTRONOVA, 2005, p. 2, tradução nossa)

Uma das categorias mais populares e eminentes dentre os jogos *online* atualmente é a dos MMORPGs. A sigla deriva das palavras *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, expressão que pode ser traduzida como “Jogo de Interpretação de Papeis Massivo de Multijogadores *Online*”. Nos próximos capítulos serão mostradas uma breve introdução da história da categoria bem como exemplos de *games* de destaque do gênero.

2.2 MMORPG

Os jogos *online* massivos surgem na segunda metade dos anos 1990, quando a indústria dos *games* conseguiu expandir o número de jogadores simultâneos em um só servidor para a casa dos milhares (CASTRONOVA, p. 9). Suas raízes, porém, datam de décadas antes.

O termo MMORPG foi cunhado pela primeira vez por Richard Garriott no ano de 1997, como forma de se referir às comunidades sociais que possuem não somente suas próprias regras, mas também seus próprios jargões, economias, linguagens e valores (JØN, 2010, p. 2). Esta categoria de jogo tem sua origem nos jogos de mesa de interpretação de papéis (RPGs), nos quais o jogador pode moldar e guiar as ações de seu personagem em rotas de aventuras determinadas durante a partida.

Tecnologicamente, entretanto, o surgimento dos MMORPGs como conhecemos pode ser traçado até o aparecimento dos MUDs (*Multiuser Domains – Domínios de Multiusuários*) no fim da década de 1970, jogos baseados em texto comumente referidos como “mundos virtuais” (CASTRONOVA, p. 10). Nos MUDs, os jogadores poderiam interagir com universos fantásticos (inspirados pelos RPGs de mesa) digitando vários comandos de textos. Estes jogos não possuíam imagens, consistindo apenas em uma tela escura na qual a história e o desenvolvimento do jogo eram descritos. Sobre os MUDs, Jøn elabora:

Além dos jogadores, os ambientes virtuais eram populadas por uma combinação de criaturas fantásticas hostis (orcs, goblins, dragões, etc) e personagens de suporte que guiariam personagens em direção a seus objetivos por meio de conversações de múltipla escolha ou interações similares. Na maioria dos casos, os jogadores poderiam selecionar uma série de 'classes' ou categorias para seus personagens – como magos, paladinos ou assassinos, e poderiam criá-los baseados numa série de estatísticas de habilidades geradas aleatoriamente. De forma geral, o propósito de um MUD era interagir na contação interativa de histórias, desenvolvimento de personagens, aventuras ou grandes missões contra monstros. (JØN, 2010, p. 3, tradução nossa)

Após o surgimento dos MUDs, os gráficos e a mecânica dos jogos multijogadores continuou evoluindo. Em 1991, surge o primeiro jogo *multiplayer* com gráficos visuais, *Neverwinter Nights* (Stormfront Studios, 1991) (FIGURA 1), desenvolvido para o sistema operacional Commodore 64. *Neverwinter Nights* também foi o primeiro MMO a inaugurar um sistema inédito de comunicação entre jogadores, que podiam trocar mensagens por meio de ferramentas de bate papo dentro do jogo. Este sistema inspirou diversos jogos posteriores e deu origem às primeiras comunidades *gamers* da categoria.

FIGURA 1 – INTERFACE DO JOGO NEVERWINTER NIGHTS



FONTE: < <http://www.bladekeep.com/gallery/displayimage.php?pid=247>>, 2018

Em 1995 aparecem os primeiros jogos multijogadores massivos (podendo comportar milhares de jogadores simultâneos), e nos anos seguintes se popularizam os MMOs com gráficos 3D e em primeira pessoa (perspectiva gráfica renderizada do ponto de vista do personagem do usuário).

A rápida evolução dos jogos *online* e multijogadores pode ser explicada por um desejo quase intrínseco dos usuários em se comunicar uns com os outros. Castronova (2005), disserta:

É um fato histórico que quando a conexão entre computadores em redes começou a se tornar comum no final dos anos 1970, mundos virtuais de multijogadores baseados em texto estavam entre as primeiras aplicações (...), quase como se fosse essa a única função que os humanos quisessem que as redes performassem. Os mundos que foram criados não eram simples mundos de jogos; mais do que isso, eles rapidamente se tornaram hóspedes de dinâmicas muito intrincadas e muito sociais. (p. 71, tradução nossa)

É importante observar que o crescimento meteórico da indústria dos jogos MMORPG justifica-se em grande parte por sua rentabilidade. Em 2005, os MMORPGS já movimentavam uma receita de 500 milhões de dólares no mundo todo e, em 2016, os números já ultrapassavam os 24 bilhões de dólares.²

2.3 WORLD OF WARCRAFT

Hoje o MMORPG mais popular da atualidade, *World Of Warcraft* é um jogo para computador desenvolvido pela companhia de jogos *Blizzard*. *World Of Warcraft* (conhecido também pela sigla WOW) foi criado no ano de 1994, e em 2010 chegou a contar com o número recorde de 10 milhões de jogadores ativos³. Em pesquisa realizada em 2017, constatou-se que o jogo possuía 5,5 milhões de usuários ativos⁴. WOW também lidera *rankings* como o jogo mais lucrativo da indústria de jogos

² NEWZOO. **Infographic: Global PC/MMO Gaming Revenues to Total \$24.4Bn This Year**. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/pcmmo-gaming-revenues-total-24-4bn-2014/>>. Acesso em: 20 jan. 2019.

³ MMO CHAMPION. **WoW Down to 5.6 Million Subscribers**. Disponível em: <<https://www.mmo-champion.com/content/5063-WoW-Down-to-5-6-Million-Subscribers/>>. Acesso em 20 jan. 2019.

⁴ WILLIAMS, Mike. **Activision Stops Reporting WoW Subscriber Numbers at 5.5 Million**. Disponível em: <<https://www.usgamer.net/articles/activision-stops-reporting-wow-subscriber-numbers-at-55-million>>. Acesso em 20 jan. 2019

eletrônicos: em 2016, era estimado que *World Of Warcraft* havia arrecadado mais de 9 bilhões de dólares desde seu lançamento, 12 anos antes⁵. Tais dados demonstram a importância do *game* enquanto mídia e entretenimento para uma grande parcela da sociedade, além de destacar sua importância para o mercado financeiro.

Desenvolvido no Estado da Califórnia (Estados Unidos), *World Of Warcraft* possui jogadores de diversos países, com servidores nos Estados Unidos, Oceania, Europa, Rússia, China, Coreia do Sul, Sudeste Asiático, Brasil e América Latina. O jogo também está disponível em diversas linguagens, como chinês, inglês, português, coreano, francês, espanhol, alemão e russo.

WOW é um jogo inicialmente gratuito. Em sua versão sem custos, chamada de *Starter Edition*, é possível desenvolver personagens até o nível 20, sem limite de tempo, explorar parte do mapa e criar diversos *avatares*. Após este “período de teste”, o jogador pode adquirir a versão completa do jogo, que oferece ao jogador a possibilidade de participar de eventos sociais como guildas, bate papo por voz e novas localizações no mapa, bem como atingir o nível máximo de 110 e desbloquear novos equipamentos. Em 2018, a versão completa do jogo custava U\$7,90 dólares americanos mensais.

O *game* tem hoje sete pacotes de expansões; estas expansões consistem em atualizações que proporcionam melhorias e inovações na história e na jogabilidade de WOW. A primeira expansão de *World Of Warcraft*, *Burning Crusade*, foi lançada em 2007; A sua mais recente expansão, *Battle Of Azeroth*, foi lançada em 2017.

2.3.1 História e Mecânica Geral do Jogo

Com o universo livremente inspirado pela literatura fantástica de J.R.R Tolkien, criador da série de livros “Senhor dos Anéis” (1954), *World Of Warcraft* se passa no fictício mundo medieval de Azeroth, no qual jogadores batalham contra monstros, buscam tesouros, praticam alquimia e feitiços, além de poder realizar diversas melhorias em seus personagens (Nardi, 2009). Neste universo, existem raças e

⁵ GAME REVOLUTION. **World of Warcraft Leads Industry With Nearly \$10 Billion In Revenue.** Disponível em: < <https://www.gamerevolution.com/features/13510-world-of-warcraft-leads-industry-with-nearly-10-billion-in-revenue> >. Acesso em 20 jan. 2019

classes de guerreiros que podem participar de uma das duas principais facções do jogo: a Aliança e a Horda. No mundo sintético de *World Of Warcraft*, Aliança e Horda estão em estado constante de guerra, com poucas tréguas ou momentos de tranquilidade. Estas facções são determinantes no desenvolvimento do jogo, já que a escolha de uma delas decide onde o jogador poderá transitar sem conflitos ou contra quem deve batalhar. A escolha de facções determina até mesmo com quem o jogador poderá se comunicar ou trocar itens, já que não é possível conversar com jogadores de facções inimigas.

O usuário participa deste cenário bélico explorando locais e realizando missões para conseguir avançar de nível. Estas missões envolvem desde buscas por itens a exploração de regiões e confrontos com inimigos. Com níveis mais altos o personagem poderá utilizar equipamentos mais resistentes e ataques mais poderosos, além de conseguir novas habilidades. *World Of Warcraft* proporciona diversas atividades ao jogador, que pode participar de guildas, leilões, ou até mesmo seguir uma profissão. A economia do jogo se dá por meio de moedas que podem ser obtidas em missões ou vendas de itens dentro do *game*.

A opção padrão de controle do jogo é realizada pelo teclado e *mouse* do jogador; o jogo também possibilita a adição e configuração de *joystick*. O teclado pode ser acionado para movimentar seu personagem e manipular suas habilidades de batalha, enquanto o *mouse* pode ser usado para movimentar a visualização do jogador, bem como a mira do personagem e a seleção de interação com outros avatares.

FIGURA 2 – INTERFACE DE WORLD OF WARCRAFT



FONTE: <<https://www.kotaku.com.au/2016/04/its-2016-and-im-starting-world-of-warcraft/>>, 2016.

Na interface do usuário (conhecida também por IU) padrão é possível observar ícones e barras fixas nos cantos da tela (FIGURA 2). Na parte superior da tela do jogador estão localizadas as barras de saúde do personagem e de seus inimigos, que podem ser alteradas após receber ou infligir dano. No canto superior direito está localizado o mapa da região, indicando a posição do personagem, assim como possíveis missões a ele designadas no jogo. Na parte inferior está localizada a barra de ações, que mostra habilidades disponíveis de seu personagem, que podem ser ativadas com suas respectivas teclas, além da barra de bate-papo e outras ferramentas de comunicação com outros usuários.

No próximo capítulo serão abordadas questões sobre as ferramentas de criação de personagens em WOW, bem como a customização de avatares e suas ferramentas.

3 REPRESENTAÇÕES VISUAIS E OS JOGOS ELETRÔNICOS

3.1 O AVATAR

Em um jogo eletrônico, o jogador é geralmente representado visualmente por um *avatar*. O avatar é o veículo mediador entre o jogador e o mundo sintético do jogo. O termo deriva da palavra de origem sânscrita *avatāra*, proveniente da religião Hindu, que significa “descida de uma divindade do Paraíso (para a Terra)”, uma encarnação ou manifestação de um ser imortal. O termo “*avatar*” foi introduzido pelo jogo MMORPG “Habitat”, de 1987, porém seu uso só foi popularizado em 1992 pelo livro de ficção científica “*Snow Crash*”, de Neal Stephenson. (KLEVJER, p.12).

A palavra “avatar” inicialmente era associada apenas a personagens customizáveis - atualmente, entretanto, o termo é utilizado para se referir também a personagens não personalizáveis. Apesar de seu significado nos jogos eletrônicos diferir de seu sentido original, a ideia de “encarnação” ou “personificação” persiste (KLEVJER, p.12), com o jogador assumindo ou encarnando o papel de um personagem (ou ser) para transitar naquele mundo “virtual”. Como o usuário não existe sem seu avatar dentro do universo do jogo eletrônico, é possível afirmar que o jogador só existe no jogo através do corpo de outrem. O pesquisador Bob Rehark (2013) explica:

Frequentemente exposto em discussões sobre realidade virtual (VR) para uma correspondência transparente (...), os jogadores realmente existem com seus avatares em uma dialética artística, cuja heterogeneidade essencial não deve ser ignorada. Os jogadores experimentam os jogos através do intermediário exclusivo de outro - o avatar - os "olhos", "ouvidos" e "corpo", componentes de um complexo aparato tecnológico e psicológico. (p.104, *tradução nossa*)

Apesar do jogador assumir o “corpo” e o controle do avatar (e, conseqüentemente, sua identidade), os avatares diferem do jogador por suas habilidades de morrer, viver e reviver (REHARK, p.107), bem como outros poderes super-humanos (voar, invisibilidade, possuir poderes sobrenaturais, etc), desta maneira sendo não uma reflexão perfeita do jogador, e sim uma experiência prazerosa resultante da manipulação da interface com a resposta obediente do avatar, e amplificada pelas diferenças entre a realidade e o mundo sintético (REHARK, 2013). A respeito dessa separação Rehark disserta:

O comportamento [do avatar] é ligado ao do jogador por uma interface (teclado, mouse, joystick): seus movimentos literais bem como seus triunfos

e derrotas figurativos resultam das ações do jogador. Ao mesmo tempo, avatares são inequivocamente outro. Ao mesmo tempo limitados e livres pela sua diferença com o jogador, eles podem conquistar mais do que o jogador sozinho; eles são embaixadores sobrenaturais da vontade (p.106, *tradução nossa*)

Apesar da definição da palavra “avatar” em jogos eletrônicos englobar também personagens não customizáveis, alguns autores propõem que existem diferenças fundamentais entre esses e os avatares com aparências e vestimentas personalizáveis. O autor Zach Waggoner (2009) explicita esta diferença defendendo o uso de outra nomenclatura para personagens controláveis não customizáveis:

Esta noção que a escolha criativa é crucial não apenas para definir avatares em espaços virtuais, mas também para entender exatamente como usuários conectam com videogames e se tornam imersos dentro deles. [...] Pac-Man não pode ser alterado de forma alguma pelo usuário. Ele só pode ser controlado. Sua aparência e habilidades nunca mudam ao longo do jogo. Isto torna Pac-Man um agente. O mesmo é verdadeiro para a nave espacial de *Spacewar!* Lara Croft de *Tomb Raider*, Mario de *Super Mario Bros.*, Frogger, Sonic *The Hedgehog* [...] todos esses personagens famosos de videogames são agentes, já que eles só podem ser controlados pelo usuário e nunca alteram sua aparência ou nível de habilidade (p.16, *tradução nossa*)

Ao chamar os personagens de *videogame* não customizáveis de “agentes”, Waggoner mostra que a etapa de personalização da aparência dos avatares é de grande importância para que o jogador estabeleça relações mais profundas com o personagem escolhido, tornando o *game* mais imersivo e próximo ao mundo que o usuário conhece. Ao customizar a aparência de sua persona no jogo, o usuário cria uma relação com seu avatar, uma identidade visual própria que o jogador tem liberdade de expressar (de acordo com os limites do *design* do próprio *game*).

Os jogos de *role playing game* - ou RPGs - foram os primeiros a apresentar a ferramenta de customização de avatares, que na sua versão de tabuleiro (ou mesa) pede também aos jogadores que criem histórias e habilidades para seus personagens. Atualmente, esta opção está presente na esmagadora maioria dos *games* MMORPGs, que possuem ao menos uma condição de personalização de avatares. A partir livro de Janet H. Murray, *Hamlet no Holodeck* (2003), é possível constatar que jogos do gênero de interpretação de papéis - que incluem a categoria MMORPG - são os que provocam mais impacto emocional e psicológico em seus usuários. Murray afirmava que os usuários, cada vez mais, iriam preferir jogos com avatares e mundos interativos

no lugar de jogos com personagens “agentes” (utilizando a nomenclatura de Waggoner). A escritora ressalta a importância dos jogos de interpretação de papéis (RPGs) não apenas pelo seu impacto cultural, mas também pelo seu poder sobre a mente do jogador.

Acontecimentos encenados tem um poder transformador que excede tanto o dos fatos narrados, quanto dramatizados, pois nós os assimilamos como experiências pessoais. O impacto emocional da encenação dentro de um ambiente imersivo é tão forte que instalações de realidade virtual foram consideradas eficazes para a psicoterapia. [...] Tais resultados ecoam os processos observados em alguns participantes de MUDs que utilizam suas personas imaginárias para praticar habilidades sociais que pretendem desenvolver no mundo "real", isto é, não eletrônico. (2003, p.166 e 167)

De acordo com estes estudos é possível deduzir a importância da representação visual do jogador no mundo sintético – o avatar -, já que este é um meio fundamental para a interação do jogador no *game* e com outros usuários. A escolha e consequente customização do avatar implica em determinar a própria identidade do jogador e, de certa forma, a si mesmo. Com isso, deduz-se que a escolha do gênero pode ser um fator determinante no modo com o qual o jogador transita e interage com outros usuários.

3.2 A REPRESENTAÇÃO VISUAL FEMININA

A escolha de um avatar feminino pode trazer implicações para o usuário na dinâmica do jogo, atreladas a papéis de gênero e outros aspectos sociais. Personagens do gênero feminino possuem visualidades muitas vezes estereotipadas (SALTER; BLODGETT, 2011) (EKLUND, 2011) (JENSON, 2005) e podem ser limitadas a papéis de suporte e cura, geralmente submissos (JANZ; MARTIS, 2007). Não raramente personagens femininas em jogos eletrônicos são reduzidas a vítimas a serem resgatadas por outros personagens (JANZ; MARTIS, 2007). Além de interpretarem papéis limitados em narrativas interativas, personagens femininas também são minoria nos jogos eletrônicos. As pesquisadoras Beasley e Standley

(2002), ao analisarem 597 personagens disponíveis em 47⁶ jogos para consoles, constataram que apenas 82 eram do gênero feminino (13,74%), em contraste aos 472 personagens que pertenciam ao gênero masculino (p.286).

Apesar de ganharem cada vez mais destaque nos *games*, personagens femininas são sexualizadas mesmo quando aparecem em posições de poder ou no papel de heroínas. Janz e Martis (2007) apontam que personagens femininas são representadas geralmente com roupas sensuais, possuindo nádegas e seios avantajados, características estas que persistem em diversos jogos digitais:

Como personagens principais, as mulheres estão em uma posição em que nunca estiveram antes [...] Estereótipos de gênero são particularmente robustos em relação às características físicas. Homens ainda são representados como personagens hiper musculosos e mulheres como personagens hiper sexualizados. Em outras palavras, uma boa quantidade de mulheres se tornou líder nos jogos, mas elas continuam a serem apresentadas de uma maneira sexualizada. (JANZ; MARTIS, 2007, p.147, tradução nossa)

Segundo Beasley e Standley (2002), a objetificação na forma em que mulheres são representadas em jogos digitais parece seguir um padrão para atrair um público jovem e majoritariamente masculino:

A maioria das personagens femininas são vestidas de modo a atrair atenção para seus corpos, particularmente os seios, fato que carrega grande significado sexual para meninos jovens que frequentemente jogam estes jogos. [...] (p.289, tradução nossa)

Personagens femininas em jogos eletrônicos costumam também ter padrões corpóreos que não condizem com a realidade. Ao analisar 150 dos jogos mais vendidos nos Estados Unidos, pesquisadores observaram que as personagens

⁶ 47 jogos aleatoriamente selecionados dos consoles Nintendo 64 e Sony Playstation (Ape Escape, Banjo Kazooie, Battlestations, Donkey Kong 64, Command and Conquer, Retaliation, Body Harvest, Contender Gex, Enter the Gecko, Crash Team Racing, Madden NFL 2000, Dino Crisis Extreme G XG2, Frogger, NBA Courtside 2 featuring Kobe Bryant, Jet Moto 2, Perfect Dark, Legend of Mana, Tom Clancy's Rainbow Six, MTV Music Generator, NFL Quarterback Club 2000, Mortal Kombat, Special Forces Rush 2049, NBA Live 2000, Shadowman, Tomb Raider II, Turok 3 Shadow of Oblivion, Psybadek, Top Gear Rally 2, Ready 2 Rumble Boxing, Top Gear Overdrive, Road Rash, Sydney 2000, Spyro 2: Ripto's Rage, Syphon Filter 2, Thousand Arms, NCAA Football 2000, ECW Anarchy Rulz, WCW Mayhem, Vagrant Story, Saga Frontier 2, NHL Rock the Rink). (p.293)

femininas possuíam cabeças maiores, peitorais, cinturas e quadris menores do que a média das mulheres norte-americanas (MARTINS, et al., 2009). O estudo também constatou que quanto maior o nível de realismo gráfico do jogo, mais magros e menores são os avatares femininos.

Com isso, é possível observar que a escolha de um avatar feminino, apesar de ser puramente visual, possui implicações que ultrapassam as barreiras do mundo sintético. Salienta-se aqui, portanto, a importância de um estudo a respeito das visualidades femininas e seus desdobramentos dentro e fora da narrativa digital.

4 CONSTRUINDO AVATARES

4.1 CONSTRUÇÃO DE AVATARES E MECÂNICA EM *WORLD OF WARCRAFT*

Para começar a jogar *World Of Warcraft*, é necessária a criação de um *avatar* – uma *persona* virtual que representa o jogador no universo do mundo sintético. O jogador pode personalizar seu *avatar*, escolhendo seu nome, gênero (masculino ou feminino), raça e classe. Ao todo, são 135 combinações possíveis para a criação de personagens no jogo.

FIGURA 3 – INTERFACE DA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM EM *WORLD OF WARCRAFT*

FONTE: Adaptado de Blizzard, 2019

A escolha de raça do avatar em *World Of Warcraft* determina sua aparência física no jogo. O jogador pode escolher entre 14 raças distintas; destas, metade pertence ao grupo da “Horda” e a outra metade ao da “Aliança” (com exceção da raça *Pandaren*), facções rivais no universo de WOW que, segundo a história - ou *lore* - do jogo, estão constantemente em guerra.

As raças pertencentes à Aliança são 6 (seis): os Humanos, Anões, Elfos Noturnos, Gnomos, *Draenei* e *Worgen*. Já os Orcs, Mortos-Vivos, *Taurens*, *Trolls*, Elfos Sangrentos e *Goblins* fazem parte da Horda. As raças inicialmente escolhidas sempre pertencerão à facção estabelecida no começo do jogo; portanto, um personagem da raça Orc sempre será aliado da Horda e um personagem Humano sempre integrará a Aliança. A única exceção a esta regra é a raça *Pandaren*, que é neutra – pois a partir dela o jogador pode escolher se aliar a qualquer uma das facções ao longo do jogo.

A classe do personagem determina seus poderes, habilidades, armas, equipamentos e estilo de luta ao longo do *game*. WOW possui 12 classes diferentes, sendo estas as de Guerreiro, Paladino, Caçador, Ladino, Sacerdote, Cavaleiro da Morte, Xamã, Mago, Bruxo, Monge, Druida e Caçador de Demônios. A raça escolhida influencia também na escolha da classe do *avatar*, já que nem todas as raças

possuem as mesmas classes. As classes podem focar em diferentes tipos de dano, especializando-se em diversas modalidades de batalha, que podem ser de longa distância, furtivas, corpo a corpo etc. Cada classe possui suas vantagens e desvantagens no campo de batalha no universo de *World Of Warcraft*, cabendo ao jogador desenvolvê-las da melhor forma para avançar no jogo. A escolha da classe do personagem também determina suas vestimentas, que são as mesmas para todos os personagens independente de sua raça. As roupas dos avatares sofrem algumas adaptações conforme o gênero escolhido, mas tais diferenciações, por serem muito sutis, não serão abordadas nesta pesquisa.

Em relação a opção de customização de gênero nos avatares, observou-se que havia um significativo dimorfismo corporal e facial entre mulheres e homens em WoW. Este assunto, porém, será abordado com maior profundidade nos próximos capítulos.

4.2 ANÁLISE VISUAL: OS AVATARES FEMININOS EM *WORLD OF WARCRAFT*

Para a realização da análise visual dos avatares femininos em WOW foram coletadas capturas de tela da interface de customização de personagens. Nela, é possível personalizar algumas características físicas e faciais do personagem após realizar a escolha de raça e classe.

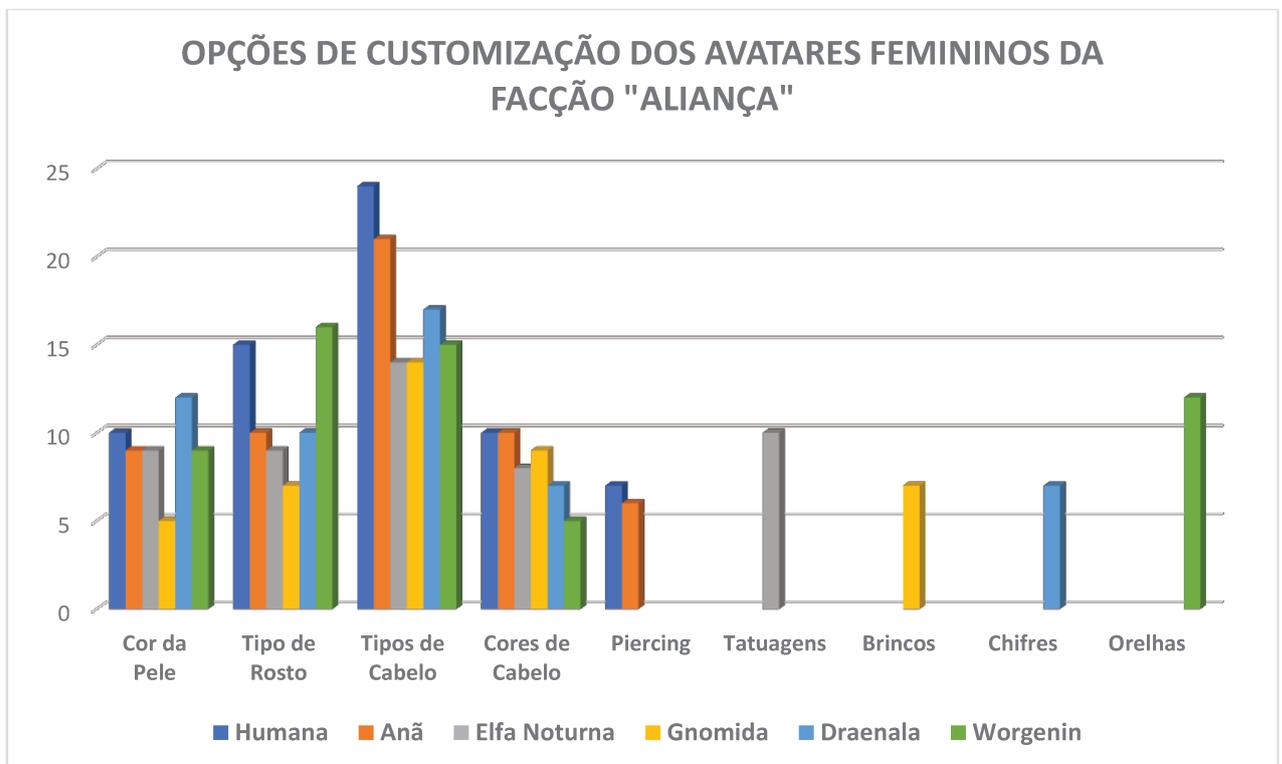
Para padronizar e simplificar a pesquisa foram obtidas duas capturas de tela para cada uma das raças de personagens do gênero feminino: uma que exhibe o corpo inteiro e outra com destaque no rosto. No estudo desconsiderou-se analisar a classe dos personagens, já que nesta categoria apenas diferenciavam-se as roupas e armas, com pouco ou nenhum impacto sobre a características corporais e faciais dos avatares. Nesta pesquisa, para fins de padronização, foi escolhida a classe “Guerreiro” para todas as visualidades.

Devido ao grande número de combinações de customizações disponíveis para os personagens, foram criados avatares selecionando apenas a primeira opção de personalização em cada categoria. Será realizado também um breve comparativo com as visualidades dos personagens do gênero masculino.

Existem em média 5 opções de caracterização para cada avatar feminino em WoW. A maioria destas opções estão disponíveis para todas as personagens, com raras exceções⁷. Para melhor visualização das customizações disponíveis foram elaborados gráficos agrupando personagens conforme suas facções.

Com relação à facção “Aliança”, dos seis personagens que a integram, quatro possuem características customizáveis exclusivas, conforme pode ser observado no (GRÁFICO 1):

GRÁFICO 1 – OPÇÕES DE CUSTOMIZAÇÃO DOS AVATARES FEMININOS DA FACÇÃO “ALIANÇA”



FONTE: Blizzard Entertainment, 2019.

Elaboração da autora.

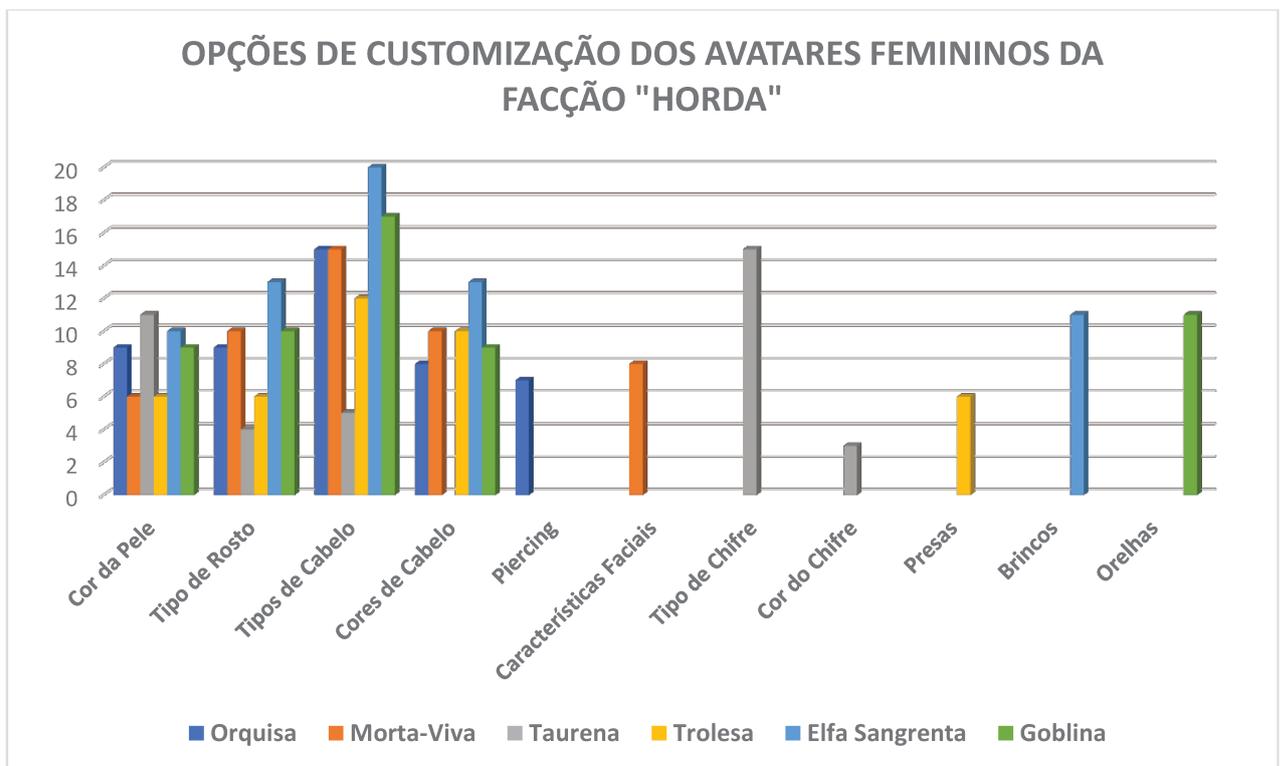
Ao examinar o (GRÁFICO 1), nota-se que as personagens humanoides (Humana e Anã) são as que mais possuem opções de cores de pele, tipos de cabelo e cores de cabelo, com o avatar feminino da raça “Humana” liderando na quantidade de opções em quatro categorias (tipos de rosto, tipos de cabelo, cores de cabelo e piercing). Já as personagens de raças antropomorfizadas ou baseadas em seres

⁷ Algumas customizações estão disponíveis apenas para uma única raça; são elas: Tatuagens (Elfas Noturnas), características faciais (Morta-Viva) e presas (Trolesa).

fantásticos são as que possuem categorias geralmente exclusivas (Elfa Noturna, Gnomida, Draenala, Worgenin). A raça antropomórfica “Worgenin” lidera no número de opções de tipos de rosto, enquanto a raça “Draenala” é a que mais possui variedades de cores de pele.

No caso da facção da “Horda” há mais opções de customizações exclusivas e mais raças antropomórficas ou com características que fogem do padrão corpóreo real, como visto no (GRÁFICO 2):

GRÁFICO 2 – OPÇÕES DE CUSTOMIZAÇÃO DOS AVATARES FEMININOS DA FACÇÃO “HORDA”



FONTE: Blizzard Entertainment, 2019.

Elaboração da autora.

No (GRÁFICO 2) é possível observar que, novamente, as raças com características mais humanóides são as que costumam liderar em número de opções de customização (Elfa Sangrenta e Goblina). A raça “Elfa Sangrenta” é a que mais possui tipos de rosto, tipos de cabelo e cores de cabelo. A raça antropomórfica “Taurena” é a que menos possui caracterizações em comum com outras raças e a que apresenta mais opções exclusivas (duas). Nota-se também que a raça “Morta-

Viva” é a única no jogo que possui opção de customização de características faciais, que incluem formato e posição da mandíbula, expressões faciais, marcas no rosto etc.

4.2.1 Corpos

Para realizar a análise dos corpos dos avatares do gênero feminino foram extraídas capturas da tela de customização sem aproximação. Para melhor compreensão do trabalho, as figuras foram condensadas em dois grupos de acordo com sua facção, com exceção da personagem “Pandarena”, que será observada separadamente. Serão analisados, primeiramente, as personagens femininas pertencentes à facção da Aliança.

FIGURA 4 - CORPOS DAS PERSONAGENS FEMININAS DA FACÇÃO “ALIANÇA”



FONTE: Adaptado de *World Of Warcraft*, 2019.

Na (FIGURA 4) aparecem da esquerda para a direita as personagens da raça “Humana”, “Anã”, “Elfa Noturna”, “Gnomida”, “Draenala” e “Worgenin”. Na imagem é possível observar que os corpos dos avatares femininos são todos magros e curvilíneos, com cinturas diminutas, com bustos e quadris avantajados. As personagens de menor estatura (Anã e Gnomida) possuem ombros e coxas maiores do que outras personagens da facção, porém seus corpos continuam curvilíneos. Já as personagens antropomorfizadas (Draenala e Worgenin), mesmo baseadas em seres fantásticos, possuem corpos muito femininos, modeladas com ênfase nos seios e quadris.

A personagem “Pandarena” (FIGURA 5), mesmo pertencente a uma raça antropomórfica (com a aparência e nome que remetem ao animal panda) também segue o mesmo padrão de modelagem corpóreo feminino: seios e quadris grandes. Apesar de ter um corpo menos esguio do que outros avatares femininos, a personagem ainda é retratada com a forma curvilínea.

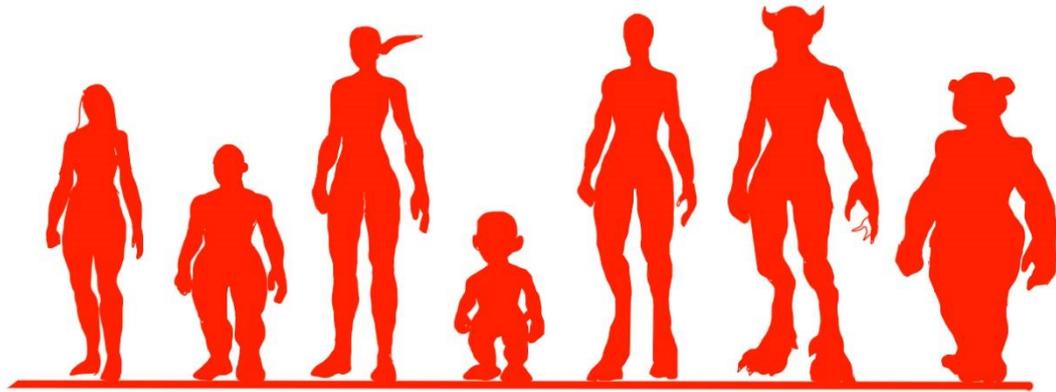
FIGURA 5 – CORPO DA PERSONAGEM “PANDARENA”



FONTE: Adaptado de *World Of Warcraft*, 2019.

Para melhor visualização dos corpos das figuras femininas foram destacadas as silhuetas dos avatares femininos, conforme mostra a (FIGURA 6):

FIGURA 6 - SILHUETAS DAS PERSONAGENS FEMININAS DA FACÇÃO “ALIANÇA” E DA PERSONAGEM “PANDARENA”



FONTE: Elaboração da autora, 2019.

Na (FIGURA 6) é possível verificar de forma mais clara que a visualidades das personagens assemelham-se entre si no que diz respeito ao destaque de algumas características físicas, como busto e quadril. Observando as silhuetas também é possível observar que o modelo corpóreo dos avatares é quase o mesmo, com algumas diferenças em estatura, orelhas e membros inferiores (garras, cascos etc.).

As personagens femininas da facção “Horda” possuem mais visualidades baseadas em seres fantásticos, conforme mostra a (FIGURA 7):

FIGURA 7 – CORPOS DAS PERSONAGENS FEMININAS DA FACÇÃO “HORDA”

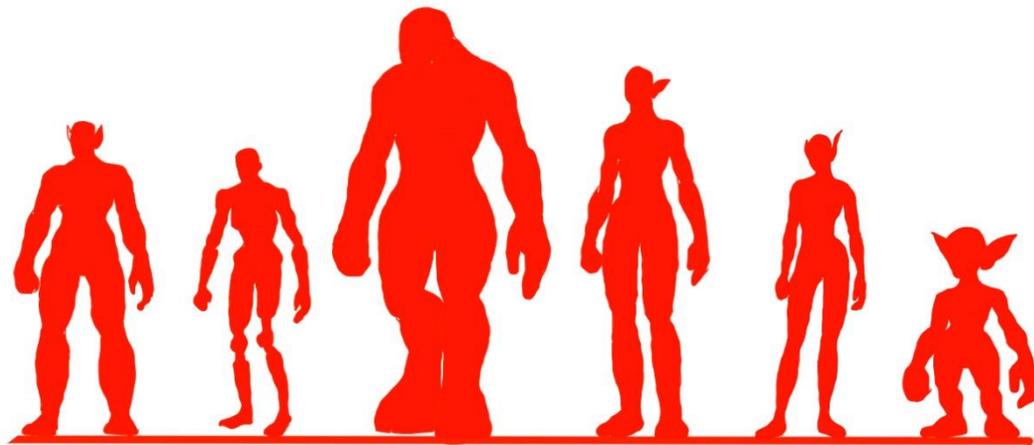


FONTE: Adaptado de *World Of Warcraft*, 2019.

Na (FIGURA 7) aparecem, da esquerda para a direita, as personagens “Orquisa”, “Morta-Viva”, “Taurena”, “Trolesa”, “Elfa Sangrenta” e “Goblina”. Na figura percebe-se que as visualidades das personagens femininas da “Horda” possuem mais variedade de cores e corpos em oposição à facção da “Aliança”. Ainda assim, nota-se que os avatares possuem novamente corpos magros e esguios. A personagem “Orquisa” tem ombros mais largos e coxas mais grossas, mas assim como todas as personagens da imagem, possui uma constituição física curvilínea e delineada. A personagem “Taurena” é a que possui a aparência mais distinta da facção, com estrutura física corpulenta, grande estatura, e pernas e braços grandes – ainda assim,

percebe-se novamente a presença de um corpo curvilíneo e feminino. A personagem “Morta-Viva”, apesar não possuir pele ou até mesmo músculos em algumas partes do corpo, ainda possui seios bem definidos, bem como quadril saliente. Na (FIGURA 8) são destacadas as silhuetas dos avatares da Horda:

FIGURA 8 - SILHUETAS DAS PERSONAGENS FEMININAS DA FACÇÃO HORDA



FONTE: Elaboração da autora, 2019.

Nota-se com mais nitidez na (FIGURA 8) a similitude dos modelos dos corpos das personagens femininas, todos com a presença de cinturas marcadas, quadris grandes e corpos magros. A variação ocorre na estatura das personagens e alguns detalhes nos membros inferiores e superiores.

4.2.2 Rostos

Para a análise dos rostos das personagens femininas foram extraídas capturas da tela de customização facial do jogo. As opções de alteração no rosto dos avatares incluem os tipos de rosto, presas (raça “Trolesa”), piercings e características faciais (raça “Morta-Viva”). Na opção de tipos de rosto é possível escolher dentre alguns tipos

de face disponíveis, as quais podem apresentar características como rugas, olheiras, tamanho dos olhos, cor dos lábios e dos olhos, maquiagem, entre outros (FIGURA 9).

FIGURA 9 – TIPOS DE ROSTO DA PERSONAGEM “GOBLINA”



FONTE: Adaptado de *World Of Warcraft*, 2019.

Para padronizar e sintetizar a pesquisa, foi escolhida apenas a primeira opção de cada possibilidade de personalização. Inicialmente, serão analisados os rostos das personagens femininas pertencentes à facção da Aliança e a personagem “Pandarena”.

FIGURA 10 – ROSTOS DAS PERSONAGENS FEMININAS DA FACÇÃO “ALIANÇA”



FONTE: Adaptado de *World Of Warcraft*, 2019.

Na (FIGURA 10) da esquerda para a direita aparecem as personagens das raças “Humana”, “Anã”, “Elfa Noturna”, “Goblina”, “Draenala” e “Worgenin”. Na imagem é possível observar uma predominância de rostos com traços finos e delicados, lábios carnudos e narizes finos. A maioria das personagens também aparentam usar maquiagem. A raça antropomórfica “Worgenin”, apesar de não possuir algumas características faciais humanoides, tem traços delicados e olhos delineados.

FIGURA 11 – ROSTO DA PERSONAGEM “PANDARENA”



FONTE: Adaptado de *World Of Warcraft*, 2019.

A personagem “Pandarena” (FIGURA 11) é mais um dos avatares antropomórficos. Apesar de ter sua visualidade baseada em um animal, a personagem retém características humanoides como rosto delicado e olhos grandes, bem como seu cabelo, atributo em comum com outras personagens femininas já analisadas.

FIGURA 12 – ROSTOS DAS PERSONAGENS FEMININAS DA FACÇÃO “HORDA”



FONTE: Adaptado de *World Of Warcraft*, 2019.

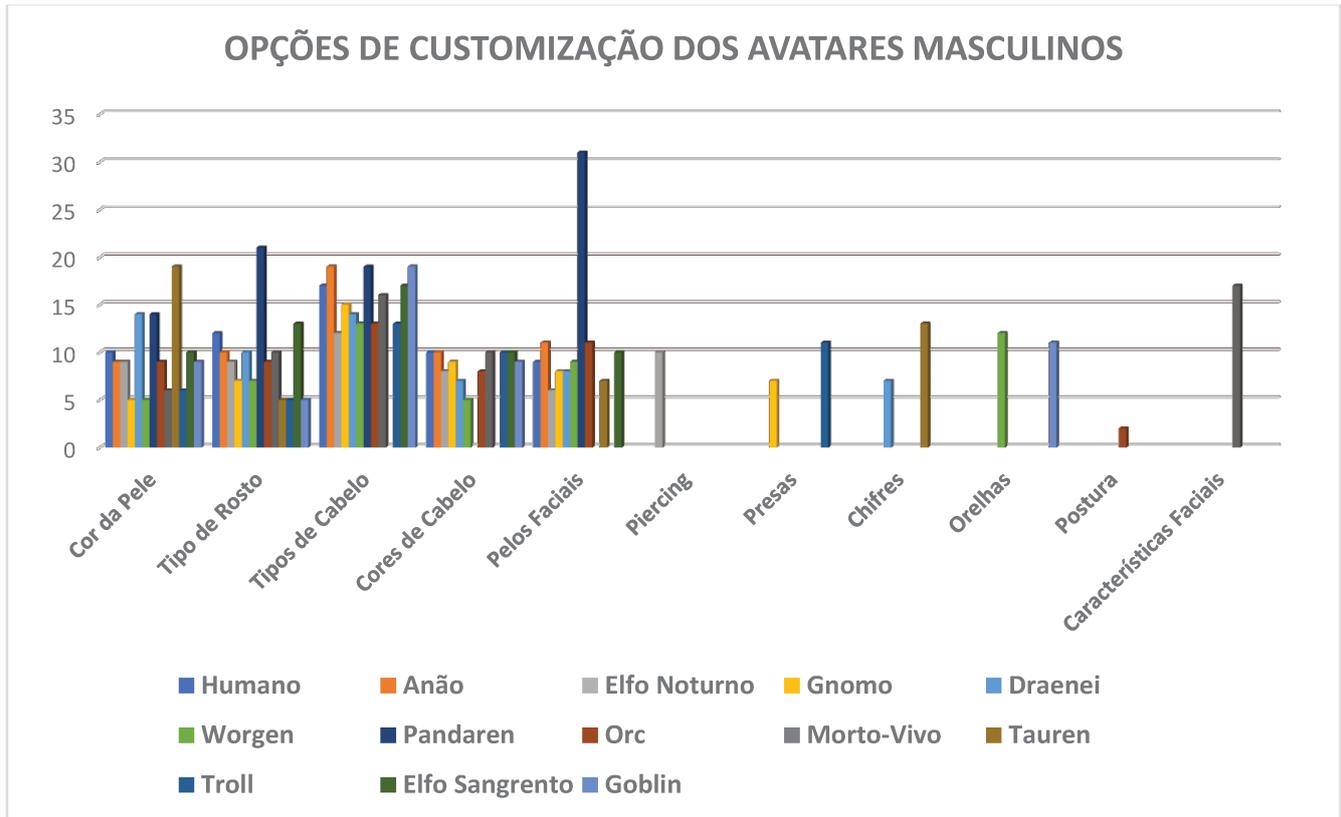
Na (FIGURA 12) os avatares femininos pertencentes à facção da Horda. São eles, da esquerda para a direita: “Orquisa”, “Morta-Viva”, “Taurena”, “Trolesa”, “Elfa Sangrenta” e “Goblina”. As personagens pertencentes à facção da Horda possuem feições mais duras, com rostos menos delicados e não convencionais. Ainda assim, todas as raças mostradas na imagem ainda são representadas com narizes geralmente finos (com exceção da raça antropomórfica “Taurena”), olhos delineados e bocas carnudas, além de aparentarem o uso de maquiagem (batom, sombras, cílios definidos etc.).

Para fins ilustrativos e comparativos, será realizada uma breve análise das visualidades masculinas.

4.2.3 Análise Comparativa: Personagens Masculinos

Os avatares do gênero masculino possuem, em média, 5 opções de customização, com algumas diferenças nas possibilidades de visualidades em contraste com as personagens femininas, como podemos observar no (GRÁFICO 3):

GRÁFICO 3 – OPÇÕES DE CUSTOMIZAÇÃO DOS AVATARES MASCULINOS



FONTE: Elaboração da autora, 2019.

No (GRÁFICO 3) é possível observar que os personagens masculinos não possuem muitas opções de acessórios (brincos e piercings), substituindo-as pela opção de pelos faciais. Nota-se que as raças antropomórficas (Pandaren e Tauren) destacam-se em algumas opções de customização (cor da pele, tipos de rosto e pelos faciais). Três raças possuem customizações exclusivas: “Elfo Noturno” (piercing), “Morto-Vivo” (características faciais) e “Orc” (postura).

Para a exposição do dimorfismo sexual em WoW, foram extraídos alguns exemplos de visualidades que demonstram mais claramente as diferenças gráficas entre os dois gêneros.

FIGURA 13 – EXCERTO DE CORPOS DOS PERSONAGENS MASCULINOS



FONTE: Adaptado de *World Of Warcraft*, 2019.

Na (FIGURA 13) são retratados, da esquerda para a direita, os personagens masculinos da facção Aliança “Anão”, “Draenei”, “Worgen”, e da facção Horda os personagens “Orc”, “Troll” e “Goblin”. Na figura percebe-se que os personagens masculinos possuem corpos mais robustos, geralmente com enfoque nos músculos. A maioria dos personagens do gênero masculino são retratados com formas atléticas e corpulentas, em oposição aos corpos esguios femininos. Os avatares também são mostrados em poses mais diversas, podendo aparecer arcados (Worgen, Orc e Troll) ou eretos (Anão, Draenei e Goblin). O personagem “Orc” dispõe, por exemplo, da opção de customização de postura, que não aparece na tela de sua contraparte do gênero feminino (Orquisa). Já o personagem da raça “Anão” possui visíveis pelos corporais, característica inexistente no avatar feminino da mesma raça. O

personagem “Troll” é retratado com braços mais longos, orelhas e estatura maiores do que a avatar “Trolesa”.

Os avatares masculinos também possuem características faciais distintas ou inexistentes nos avatares femininos. O personagem “Draenei” ostenta uma espécie de saliência no topo de sua cabeça, enquanto o personagem “Worgen” possui uma face menos humanoide, menos delicada e com olhos menores do que as do avatar “Worgenin”. O mesmo acontece com o personagem “Goblin”, que é modelado com feições mais rudes (nariz avantajado, testa pequena, queixo alongado etc.).

5 IDENTIDADE, PERFORMANCE E REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO

5.1 REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO EM WORLD OF WARCRAFT

O gênero, sendo um aspecto performativo, conforme Butler (2011), está atrelado a práticas normalizadas e performances, e é em suma, segunda a teórica, uma série de construções sociais repetitivas:

A performatividade [de gênero] não é então um “ato” singular, porque é sempre a reiteração de uma norma ou de uma série de normas, na medida em que adquire um status de ato no presente, ele concede ou dissimula as convenções das quais é uma repetição. (2011, p.12, tradução nossa)

Estas performances tornam-se visíveis quando se trata de identidades de gênero limitadas em espaços digitais, já que para performar o gênero escolhido é preciso assumir o controle de um avatar, geralmente atrelado a uma iconografia e visualidade específica. A pesquisadora Mary Flanagan (2000) transpõe e atualiza os conceitos de Butler para ciberespaços, explicando a indivisibilidade entre performance e gênero digital:

Ao se descolar da ideia de sexo natural, e corpos do sexo masculino e feminino, podemos [...] considerar gênero como encenado, múltiplo e fluido. As mesmas distinções podem ser estendidas ao ciberespaço: no ciberespaço não há nada que não seja construído e performado. O corpo é fisicamente

separado, e objetos especializados não existiriam sem navegação. Conforme nos movemos em um espaço virtual, nossos avatares ou as nossas perspectivas tornam-se lugares para performance quando os usamos em textos interativos especializados. (2000, p.80, tradução nossa)

A observação das visualidades femininas contidas em *World Of Warcraft*, bem como a análise dos dados coletados e expostos por meio de gráficos, possibilita perceber um padrão de representação que recai em estereótipos de gênero.

As mulheres em *World Of Warcraft* possuem corpos esguios e delineados, visualidades estas que, em sua maioria, salientam características associadas à sexualidade das personagens, como seios e quadris; todas as personagens analisadas possuíam também cinturas diminutas e marcadas. As personagens femininas também não possuem muitas opções ou diversidade nas poses em que são retratadas, sendo mostradas sempre eretas e de forma passiva em contraste com os personagens masculinos. A repetição de padrões é, segundo Butler (2011), um dos principais aspectos necessários para performar gênero e identidade. Porém, ainda de acordo com Butler (2002), as formas de se performar gênero nunca são homogêneas, já que dependem de diversos fatores externos:

[...] porque o gênero não é sempre constituído coerentemente ou de forma coexistente em diferentes contextos históricos, e porque gênero cruza com modalidades de raça, classe, étnicas, sexuais e regionais de identidades discursivamente construídas. Como resultado, torna-se impossível separar “gênero” das interseções políticas e culturais nas quais esses aspectos são invariavelmente produzidos e mantidos. (2002, p. 6, tradução nossa)

Com isso, percebe-se que esta homogeneização na forma de representar gênero em *WoW* não somente perpetua aspectos de estereótipos de gênero mas também não representa a diversidade de visualidades existentes.

As visualidades em *World Of Warcraft* parecem ser modeladas de acordo com um padrão predominantemente masculino e heterossexual. Sobre os corpos em *WoW*, autora Lina Eklund (2011) disserta:

Em *WoW* nossos corpos são, de certa forma, performados para nós. Seus visuais, cabelos, vozes e linguagem corporal foram todos pré-programados em um papel de gênero estereotipado baseado numa expectativa heterossexual. (2011, p.311, tradução nossa)

Não somente as visualidades femininas adequam-se a um estereótipo visual de gênero, mas também é possível notar que existe um dimorfismo sexual explícito entre avatares masculinos e femininos.

FIGURA 14 – COMPARATIVO ENTRE OS PERSONAGENS DRAENALA E DRAENEI, TROLESA E TROLL



FONTE: Adaptado de *World Of Warcraft*, 2019.

Na (FIGURA 14) nota-se de forma mais explícita as diferenças corporais entre os avatares femininos e masculinos em WoW, especialmente no que diz respeito à estatura e estrutura física. Para as mulheres não há demonstração visual aparente de força; todas possuem corpos delicados e magros, muito menores do que os de suas

contrapartes masculinas. Na imagem aparecem os personagens “Draenala” e “Draenei” (parte superior) e abaixo os personagens “Trolesa” e “Troll”. O personagem “Draenei” possui uma aparência muito menos humanoide do que a personagem “Draenala”, com braços corpulentos e muito musculosos, além de chifres que ocupam uma parte maior de seu crânio. Já os avatares da raça “Troll”, além de portarem braços mais alongados, assumem também uma postura arcada e mais agressiva do que as personagens femininas. Os personagens masculinos, ao contrário dos avatares femininos, não possuem características associadas à sexualidade salientadas. De acordo com Rubenstein (2007), os homens em *WoW* são modelados para parecerem viris, mas não sexualizados, ao contrário dos corpos femininos.

Verifica-se também uma padronização das faces dos avatares femininos. Com raras exceções, os avatares do gênero feminino parecem possuir quase a mesma modelagem facial. As opções de customização de rostos também são insuficientes em variedade, já que muitas personagens têm apenas a opção de adição de rugas ou sutis mudanças na expressão facial ou na cor dos olhos e lábios. Novamente figura o dimorfismo sexual entre homens e mulheres, que transparece nas fisionomias e facetas dos avatares:

FIGURA 15 – ROSTOS DOS PERSONAGENS “WORGEN” E “WORGENIN”



FONTE: Adaptado de < <https://www.wowhead.com/news=288371/new-worgen-and-goblin-models-coming-in-a-future-patch> > acesso em Nov. 2019

Na (FIGURA 15) são mostrados os personagens “Worgen” e “Worgenin”. Observa-se a disparidade entre os rostos dos dois personagens, explicitada principalmente pelas expressões faciais. O personagem masculino “Worgen”, além de deter traços mais animais, também ostenta uma expressão agressiva e de confronto. Suas presas são salientes e seus olhos pequenos. Já a avatar “Worgenin”, apesar de antropomórfica, retém diversas características humanóides, como cabelos e olhos grandes, onde se percebe claramente a delimitação entre pupila e esclera, particularidade de raças humanizadas. Pode-se dizer que o avatar masculino dispõe de mais expressividade do que o avatar do gênero feminino, que se adequa a uma visualidade esteticamente mais agradável e próxima de um padrão de beleza feminino.

Esta regra se repete com outras raças em *World Of Warcraft*. Os rostos femininos estão sempre adequados a um padrão estético que salienta uma delicadeza e traços visualmente “agradáveis” (bocas carnudas, olhos grandes, narizes finos etc.). Mesmo quando baseadas em seres fantásticos ou antropomorfizados, as personagens ainda possuem rostos padronizados e femininos. Já os personagens masculinos possuem tanto visualidades “monstruosas” (Worgen, Goblin, Tauren, Orc) quanto faces agradáveis (Humanos, Elfos Noturnos, Elfos Sangrentos) ou austeras (Anão, Draenei).

A “obrigação” em se adequar a uma estética jovial e agradável não é restrita apenas a visualidades femininas sintéticas. Naomi Wolf, em seu livro “O Mito da Beleza” (1992), explica que há uma pressão sobre os indivíduos do gênero feminino a performarem estereótipos de gênero. Segundo ela, o mito da beleza é tão perverso que pauta o comportamento e identidade das mulheres, obrigando-as a serem sempre objetos de admiração.

A qualidade chamada "beleza" existe de forma objetiva e universal. As mulheres devem querer encarná-la, e os homens devem querer possuir mulheres que a encarnem. Encarnar a beleza é uma obrigação para as mulheres, não para os homens, situação esta necessária e natural por ser biológica, sexual e evolutiva. Os homens fortes lutam pelas mulheres belas, e as mulheres belas têm maior sucesso na reprodução. A beleza da mulher tem relação com sua fertilidade; e, como esse sistema se baseia na seleção sexual, ele é inevitável e imutável (WOLF, 1992, p. 15)

Esta homogeneização de corpos e rostos denota uma falta de diversidade e de opções nas representações femininas, não correspondendo, assim, à imensa pluralidade do outro lado da tela. Como conclui WADE (2012):

O dimorfismo em WoW é um ótimo exemplo de como a diferenciação de gênero é, em partes, uma ideologia. É um desejo que impusemos ao mundo, não na realidade em si. Nós fazemos até com que os nossos “eus” fantásticos se conformem a ela. (2012, tradução nossa)

5.1.1 Mulheres e *World Of Warcraft*

Como as jogadoras femininas performam gênero em WoW? Os estereótipos de gênero contidos nas visualidades femininas podem afetar a jogabilidade ou a comunidade do *game*? Como os corpos virtuais podem representar os corpos reais?

De acordo com pesquisa conduzida por Nick Yee (2008), a maior parte do público de jogos MMO eram homens (85,4% dos jogadores). Apesar desta disparidade de números, a quantidade de jogadoras femininas cresceu exponencialmente. Em 2019, no Brasil, 53% dos jogadores eram do gênero feminino, representando 58,8% de jogadores casuais.⁸

Apesar da noção de escapismo que muitos jogos eletrônicos oferecem, ainda é possível observar algumas normas nas formas em que o gênero é mostrado – normas estas que recaem, muitas vezes, em normas patriarcais nas quais o corpo idealizado e sexualizado é o ideal (RUBENSTEIN, 2007). Mesmo com estas limitações em suas visualidades, mulheres preferem conscientemente criar avatares femininos.

Em entrevistas realizadas com oito jogadoras suecas de *World Of Warcraft*, Lina Eklund (2011) constatou que todas as entrevistadas preferiam avatares femininos, tanto por razões puramente estéticas quanto por motivos de representatividade visual no jogo: “Todas as oito mulheres sentiram a necessidade de escolher um avatar feminino [...] porém, as mulheres fazem seus avatares tão fortes quanto o jogo permite.” (EKLUND, 2011, p.330, tradução nossa). Em artigo produzido por Royse et. al (2007), expõe-se que jogadoras femininas criam uma identificação com avatares do mesmo gênero, com jogabilidades que podem encarnar uma narrativa de poder não existente no “mundo real”:

Personagens femininas também podem promover a identificação do jogador e aumentar a satisfação feminina neste ponto. Como Kara [uma das entrevistadas] reportou: ‘eu uso meus personagens para refletir o jeito que eu gostaria de ter a coragem de ser’. Fica claro que para Kara, o controle da representação do personagem aumenta sua satisfação e alegria. É significativo que, em jogos de interpretação de papéis onde ela pode criar seus próprios personagens, ela escolhe uma combinação de sexualidade (feminina) e força (masculino). Para jogos de poder, a tecnologia as encoraja a criar novas definições para o seu eu com gênero. Alguns podem até dizer que elas só querem parecer sexy enquanto estão ‘botando pra quebrar’ (ROYSE et. al, 2007, p.565, tradução nossa)

⁸AZEVEDO, Solange. **Mulheres já são maioria nos jogos de videogame**. Disponível em: < <https://claudia.abril.com.br/noticias/mulheres-ja-sao-maioria-nos-jogos-de-videogame/> >. Acesso 20 Nov. 2019.

Percebe-se que as jogadoras tendem a criar mais vínculo com seus avatares femininos devido a fantasias de poder e de quebra de expectativas de gênero que não acontecem fora do jogo. Segundo Taylor (2009), um aspecto interessante dos jogos MMO é o de “acessar identidades de gênero que geralmente são socialmente proibidas ou deslegitimadas *offline* – uma persona *sexy* e poderosa ou masculina e bela” (p. 97, tradução nossa). O fato de poder construir avatares poderosos independentemente de seu gênero parece ser um fator comum entre as razões pelas quais personagens femininas são escolhidas.

Algumas jogadoras relatam escolher avatares femininos como forma consciente de quebrar com padrões de gênero esperados para mulheres. Taylor (2009), ao relatar sua experiência com o jogo *Everquest*, explica a decisão de escolher o avatar “Gnomo”:

Ter um personagem humano não apelava para meu lado experimental, então eu escolhi o avatar Gnomo porque era o caminho mais claro que eu poderia ver para longe de um tipo de representação de gênero. Em parte, a virtude de não parecer muito com um “humano normal” parecia uma boa opção para quebrar com a forma típica com a qual a feminilidade toma nestes jogos. (p.23, 2009)

Na pesquisa de Eklund (2011), diversas entrevistadas relataram escolher ativa e conscientemente avatares femininos, explicando que a escolha, apesar de estética, também tem como intuito desafiar expectativas de gênero, como mostra o excerto a seguir:

Maria: Eu provavelmente escolhi [um avatar feminino] de um jeito que eu pudesse me identificar com ela, para trazer a garota má à tona, já que eu sou uma [garota]. Na verdade, eu não acho que eu conseguiria entrar no papel do mesmo jeito se eu escolhesse um avatar masculino... Por exemplo, quando você escolhe o sexo você tem que fazer uma decisão, queira você se identificar com o personagem e ir fundo no papel ou apenas se amarrar e não levar muito a sério.

Pesquisadora: Você escolheu se identificar mais com sua personagem; você disse que também gostaria de explorar outros aspectos de si mesma?

Maria: Isso foi uma das razões pelas quais eu escolhi um [personagem] com o qual eu podia me identificar para conseguir testar limites. (p. 329, 2011, tradução nossa)

As jogadoras também escolheram suas visualidades baseadas em critérios estéticos, optando por entrar em conflito com estereótipos de gênero ou simplesmente para criar e customizar um avatar aparentemente agradável. Esta opção também afeta a escolha de outras opções no jogo, como a preferência por determinadas classes ou facções. Em seu artigo, Eklund (2011) cita que raças humanoides e adequadas a uma estética padrão (Elfa Noturna e Humana) foram as mais escolhidas pelas entrevistadas; A mesma preferência é verdadeira para os jogadores de WoW como um todo⁹.

Apesar de possuírem liberdade para customizar seus avatares, estas personalizações ainda são limitadas pelo *design* do jogo, que é construído a partir de expectativas e estereótipos de gênero. Como já apontado anteriormente, estes estereótipos aparecem na forma de corpos e rostos femininos padronizados e adequados a um escopo de características atreladas a sexualidade e hiperfeminilidade. O fato de muitas jogadoras negarem estes estereótipos femininos (geralmente associados à delicadeza e passividade) ao tornarem seus avatares fortes e poderosos indica que as mulheres podem criar identidades diversas nestes espaços, podendo assumir características consideradas “masculinas” e “femininas” ao mesmo tempo.

Existem muitas customizações corporais e faciais disponíveis em *World Of Warcraft*, mas nenhuma delas foge do padrão corporal magro e delineado, com faces marcadas fortemente pelo dimorfismo sexual (homens com fisionomias geralmente austeras e mulheres com rostos delicados e femininos). Jogadores que queiram reproduzir suas identidades visuais no jogo podem não se sentir representados por estas limitações, sendo forçados a escolher dentre os corpos padronizados e estereotipados. Sobre este problema, Rubenstein (2007) disserta:

Da perspectiva de um jogador, Blizzard negou a muitas pessoas a habilidade de jogar com um personagem como elas ou como um personagem que elas gostariam de ser. O extremo dimorfismo sexual nas raças [...] mandou uma mensagem para aqueles que não se encaixam naquele tipo de corpo – não apenas mulheres, mas homens também – de que eles não são bons o suficiente para nem somente um avatar no jogo inteiro representá-los (RUBENSTEIN, 2007, tradução nossa)

⁹ (Ducheneaut et al., 2006).

A perpetuação destes estereótipos pode trazer efeitos negativos para os jogadores que são expostos a estas visualidades. De acordo com Dietz (1998), apesar dos jogos eletrônicos ainda serem um espaço predominantemente masculino, à medida que mulheres ganham mais espaço como jogadoras invariavelmente as visualidades de homens e mulheres nos jogos eletrônicos afetarão suas expectativas sobre o outro gênero (p. 432).

Considerando que os jogos eletrônicos hoje se afirmaram como uma mídia influente principalmente entre a parcela mais jovem da população, é possível deduzir que imagens de corpos inatingíveis tenham tanto efeito sobre seus usuários como em outros veículos. Evidências consideráveis relacionam exposições a corpos idealizados a insatisfação corporal, transtornos alimentares e dietas extremas (BYRD-BREDBENNER e MURRAY, 2003). Como conclui MARTINS et. al (2009) ao observar que corpos femininos em jogos mais foto realistas possuíam padrões corpóreos mais magros do que personagens em jogos cartunescos:

Primeiramente, jogos altamente foto realísticos podem ter maior probabilidade de ativar insatisfação corporal e uma meta de magreza entre jogadoras femininas, e para apoiar a idealização de um corpo feminino marcadamente magro entre jogadores masculinos. [...] Como muito poucas mulheres podem atingir estas proporções naturalmente, a maioria das jogadoras femininas vão se afastar deste ideal, e a maioria dos jogadores masculinos nunca vai conhecer uma mulher cujo corpo é tão magro [...] (MARTINS et. al, p.9, 2009, tradução nossa)

Os espaços de jogos eletrônicos podem parecer hostis para as mulheres por outros motivos que vão além da pressão corporal. Jogadoras relatam se sentirem alienadas e excluídas de jogos *online*, seja por falta de familiaridade com jogos eletrônicos ou por sofrerem com ameaças e pressão dentro do ambiente dos *games*. BRYCE e RUTTER (2003) sugerem em sua pesquisa que mulheres encontram barreiras em atividades como uso da *internet* e de atividades tecnológicas, e estão em desvantagem no acesso a computadores e jogos digitais em comparação com homens. Os pesquisadores argumentam que a tecnologia e seu acesso são atrelados a uma cultura masculina (2003, p.6).

Mulheres relatam não serem aptas para jogar videogames por motivos muitas vezes imaginários, provenientes do mito de que jogos digitais não eram destinados às mulheres (SALTER; BLODGETT, 2012). JENSON (2005) disserta a respeito destes relatos e justificativas:

Ao longo de nossas entrevistas, garotas e mulheres caracterizaram suas formas de jogar como sendo inadequadas e/ou menos competitivas por razões que faziam pouco ou nenhum sentido em relação a suas vidas e suas experiências. Uma mulher jovem relatou que ela não joga mais vídeo games porque os controles “ficaram muito complicados”, outra argumenta que seus “dedos são muito gordos” para trabalhar com os controles para navegar propriamente pelos jogos de interpretação de papéis, e outra ainda, mesmo sendo atleta, diz que não tem a coordenação motora requisitada para jogar jogos competitivos (p.5, 2005, tradução nossa)

Sobre estes mitos, BREHM (2013) também comenta:

Com a ideia de que mulheres são “inerentemente” menos competitivas, pode-se assumir que elas não são tão exemplares em desafios competitivos. [...] Não seria estranho dizer que jogadores masculinos podem estar jogando com uma jogadora feminina particularmente habilidosa, mas seu gênero geralmente é oculto. Porque mulheres são uma minoria que se espera serem de jogadores piores, suas habilidades são escrutinizadas de forma mais intensa do que suas contrapartes masculinas. Então, em essência, se uma jogadora feminina não performa perfeitamente, elas são julgadas de forma mais dura. Mulheres expressam com frequência suas respostas de que mesmo que suas habilidades sejam provadas, seus sucessos eram atribuídos a uma fonte exterior, e não às próprias jogadoras. (p.6, 2013, tradução nossa)

Estes medos são ressaltados pela hostilidade com que jogadoras femininas são tratadas em jogos *online*. Ao serem associadas com uma “incompetência” ou “inabilidade” de jogar de forma competitiva, as mulheres são automaticamente excluídas e assediadas por outros jogadores. Jenson (2005) argumenta:

[...] muitas jogadoras femininas aprenderam que é perigoso revelar seu gênero real em MMOs porque elas serão marcadas como incompetentes e constantemente rebaixadas; em outras palavras, elas devem ou aceitar sua posição inferior ao masculino silenciosamente, ou se arriscarem com constante discriminação e assédio se revelam que são mulheres. (JENSON, p.94, tradução nossa)

A pesquisadora Adrienne Shaw (2012) comenta também sobre ressalvas dos públicos não masculinos em se auto declararem “gamers”. Nele, a autora ressalta que a alcunha “gamer” geralmente traz implicações que podem ser estigmatizadas. Sobre a “identidade” gamer, Shaw argumenta:

(...) pesquisadores devem estar mais atentos ao fato de que jogar jogos não define alguém como ‘gamer’. Como qualquer identidade, ser um gamer intersecciona com outras identidades e é experienciada em relação a diferentes contextos sociais (SHAW, p. 29, tradução nossa)

A preocupação em tornar os espaços de narrativas digitais mais inclusivos para jogadoras femininas deve ir além de questões de mecânica ou *design* do jogo (YEE, p. 95, 2008) e observar que existe uma padronização na forma em gênero é tratado e representado dentro do espaço do jogo eletrônico.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao realizar a análise das representações visuais femininas e das construções gráficas de *World Of Warcraft*, buscou-se neste estudo fomentar um debate acerca das customizações visuais e seus limites no que diz respeito aos corpos femininos.

Após observar os avatares femininos por meio de capturas de tela e da elaboração de gráficos, constatou-se que existe uma padronização facial e corporal das personagens. Todas foram identificadas com corpos pouco diversos, adequados a um padrão estético associado a uma visão masculina e heterossexual, que salienta características físicas associadas à sexualidade dos avatares (busto, quadril, cintura). As composições faciais das personagens femininas também eram marcadas por visualidades limitadas e homogeneizadas, mostrando, em grande maioria, rostos delicados, com olhos grandes, narizes pequenos e lábios carnudos. Mesmo as personagens de raças animais ou antropomorfizadas adequam-se a este padrão, apenas sutilmente diferindo entre atributos (chifres, orelhas, presas etc.)

As opções de customização também não dispunham de grande variedade de feições ou outras particularidades corporais. As escolhas de tipos de rosto eram

limitadas a poucas personalizações, que envolviam, muitas vezes, apenas cores dos olhos, cores dos lábios, rugas e leves alterações nas expressões faciais. Mesmo com as customizações, as personagens do gênero feminino não tinham a opção de não serem “belas” ou esteticamente delicadas.

Os personagens masculinos dispõem de mais opções de visualidades que não pertencem somente ao escopo do belo e delicado. Nas visualidades analisadas, percebe-se que os corpos e as faces dos avatares masculinos possuem maior diversidade, com opções monstruosas e animais e outras esteticamente agradáveis e humanoides.

Apesar de existir uma padronização para os dois gêneros, constatou-se que a estandardização feminina está permeada pela repetição de estereótipos de gênero, associados a uma visão masculina e heterossexual. Esta normatização limita a caracterização e diversidade dos avatares femininos, que são forçados a se adequarem a apenas um tipo de aparência.

Conclui-se que esta regra pode trazer consequências negativas para as jogadoras femininas de WoW, já que visualidades estereotipadas podem acarretar problemas de dismorfia corporal e transtornos alimentares. A aparência objetificada dos avatares femininos também afeta o modo com o qual o jogador masculino percebe e transita no mundo do jogo eletrônico, já que os corpos ali representados são idealizados e, em grande parte, fetichizados. Os corpos femininos disponíveis podem não representar a diversidade de suas jogadoras que anseiam, muitas vezes, por representações que quebrem com expectativas e padrões de gênero.

Hoje já é possível encontrar visualidades mais diversas em outros jogos eletrônicos, devido às vozes de jogadoras e pesquisadoras que apontaram a falta de representações femininas fora do padrão em muitos *games* e devido à inclusão de mais mulheres nas produções de jogos digitais. Apesar do machismo ainda inerente nos jogos *online*, a adição de representações visuais diversas é um grande passo para a inclusão e aceitação de avatares e jogadoras femininas em WoW. Salienta-se aqui a importância da valorização e celebração da diversidade de corpos em jogos eletrônicos para que mais identidades sejam construídas fora do padrão e para que a objetificação não pautar também o corpo das mulheres pixelizadas.

REFERÊNCIAS

ANTHROPY, Anna. **Rise of the videogame zinesters**: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form. Seven Stories Press, 2012.

BEASLEY, Berrin; COLLINS STANDLEY, Tracy. Shirts vs. skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. **Mass Communication & Society**, v. 5, n. 3, p. 279-293, 2002.

Blizzard Entertainment. **World Of Warcraft**. Disponível em: < <http://worldofwarcraft.com/> >. Acesso em 10 Jul. 2019.

BREHM, Audrey. Navigating the feminine in massively multiplayer online games: gender in World of Warcraft. **Frontiers in psychology**, v. 4, p. 903, 2013.

BRYCE, J. O.; RUTTER, Jason. Gender dynamics and the social and spatial organization of computer gaming. **Leisure studies**, v. 22, n. 1, p. 1-15, 2003.

BYRD-BREDBENNER, Carol; MURRAY, Jessica. A comparison of the anthropometric measurements of idealized female body images in media directed to men, women, and mixed gender audiences. **Topics in Clinical Nutrition**, v. 18, n. 2, p. 117-129, 2003.

BUTLER, Judith. **Gender trouble**. Routledge, 2002.

BUTLER, Judith. **Bodies that matter: On the discursive limits of sex**. Routledge, 2011.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play And Games**. University Of Illinois Press, 2001.

CASTRONOVA, Edward. **Synthetic worlds: The business and culture of online games**. University of Chicago press, 2008.

DIETZ, Tracy L. An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. **Sex roles**, v. 38, n. 5-6, p. 425-442, 1998.

DUCHENEAUT N, Yee N, Nickel E, and Moore RJ (2006) **Building an MMO with mass appeal: A look at gameplay in World of Warcraft**. *Games and Culture* 1(4): 281–317.

EKLUND, Lina. Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players. **Convergence**, v. 17, n. 3, p. 323-342, 2011.

FLANAGAN, Mary. **Navigating the narrative in space: Gender and spatiality in virtual worlds**. *Art Journal*, v. 59, n. 3, p. 74-85, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

JANZ, J.; MARTIS, R. **The Lara phenomenon: powerful female characters in video games**. In: *Sex Roles*, Springer Science, (pg 141–148), 2007.

JENSON, Jennifer. **Her own boss: Gender and the pursuit of incompetent play**. 2005.

JØN, A. Asbjørn. The development of MMORPG culture and the guild. **Australian Folklore**, v. 25, 2010.

KLEVJER, Rune. **What is the avatar?** Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games. 2006.

MARTINS, Nicole et al. A content analysis of female body imagery in video games. **Sex roles**, v. 61, n. 11-12, p. 824, 2009.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação: como extensões do homem**. Editora Cultrix, 1964.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Unesp, 2003.

NARDI, Bonnie. **My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft**. University of Michigan Press, 2010.

REEVES, B.; NASS, C. **The Media Equation: How people treat computers, television, and new media like real people and places**. New York: Cambridge University Press Center for the Study of Language and Information, 1996.

REHAK, Bob. Playing at being: Psychoanalysis and the avatar. In: **The video game theory reader**. Routledge, 2013. p. 125-150.

ROYSE, Pam et al. **Women and games: Technologies of the gendered self**. *New media & society*, v. 9, n. 4, p. 555-576, 2007.

RUBENSTEIN, Andrea. **Idealizing fantasy bodies**., v. 16, p. 2011, 2007. Disponível em:<<https://web.archive.org/web/20111007133041/http://theirisnetwork.org/2007/05/26/idealizing-fantasy-bodies/>>. Acesso em: 20 nov. 2019.

SALTER, Anastasia; BLODGETT, Bridget. Hypermasculinity & dickwolves: The contentious role of women in the new gaming public. **Journal of broadcasting & electronic media**, v. 56, n. 3, p. 401-416, 2012.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **New Media & Society**, v. 14, n. 1, p. 28-44, 2012.

SHEFF, David. **Os mestres do jogo: por dentro da Nintendo**. São Paulo: Best Seller, 1993.

SHERRY, John L. et al. Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. **Playing video games: Motives, responses, and consequences**, v. 24, p. 213-224, 2006.

TAYLOR, Tina L. **Play between worlds: Exploring online game culture**. Mit Press, 2009.

WAGGONER, Zach. **My avatar, my self: Identity in video role-playing games**. McFarland, 2009.

WADE, Lisa. **Sexual Dimorphism in World of Warcraft**, 2012. Disponível em: <<https://thesocietypages.org/socimages/2012/07/14/gendered-fantasy-sexual-dimorphism-in-world-of-warcraft/>>. Acesso em 20 Nov. 2019.

WOLF, Naomi. **O Mito da Beleza**. Rocco, 1992.

YEE, Nick. Maps of digital desires: Exploring the topography of gender and play in online games. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming**, p. 83-96, 2008.

YEE, Nick. **Understanding MMORPG addiction**. Retrieved February, v. 15, p. 2008, 2002.