

Relações de gênero em mecânicas de jogos

Mariana Michels Fontoura, Letícia Rodrigues, Patricia da Silva Leite, Marília A. Amaral,
Leonelo Dell Anhol Almeida, Luiz Ernesto Merkle
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade (PPGTE)
Grupo de Pesquisa Xuê: Participação, Interação e Computação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)
Curitiba, Brasil

marimfontoura@gmail.com, let.designer@gmail.com, patriciasleite@gmail.com, mariliaa@utfpr.edu.br,
merkle@utfpr.edu.br, leoneloalmeida@utfpr.edu.br

Resumo— Este artigo tem por objetivo discutir as relações de gênero apresentadas por intermédio das mecânicas de jogos, em alguns tipos de jogos contemporâneos. Apontamos que as discussões de gênero no âmbito dos jogos têm se tornado mais frequentes, porém dificilmente possuem enfoque nas mecânicas. Buscando integrar essas duas categorias de discussão, este artigo parte do pressuposto de que algumas mecânicas de jogos são marcadas por vieses de gênero que auxiliam na construção de estereótipos em relação às capacidades cognitivas e motoras de “mulheres” e “homens”. Argumenta-se que há mecânicas de jogos que reiteram determinismos biológicos de gênero que operam a partir da heteronormatividade de modo a regular os imaginários acerca de quem joga. A partir disso, busca-se apontar como uma compreensão crítica sobre mecânicas, sob a perspectiva de gênero, pode auxiliar na produção de jogos digitais mais conscientes e inclusivos, ao contrapor essas premissas essencialistas.

Palavras-chave: *Relações de gênero; mecânicas de jogo; game design; estereótipos; tecnologia*

I. INTRODUÇÃO

A frequência de discussões sobre relações de gênero no escopo das comunidades de jogos digitais e analógicos têm crescido [1]. Em embates entre diversas instâncias das comunidades de jogos, identificam-se questões sobre representatividade e denúncias sobre situações de xingamentos, abuso, assédio e violências outras, muitas vezes pautadas por aspectos tais como o gênero, raça/etnia e/ou orientação sexual [1].

Este artigo articula e relaciona a categoria social gênero às mecânicas de jogos. Estas nem sempre são o alvo dos estudos de gênero em jogos, que usualmente focam nos aspectos visuais ou narrativos. O interesse em identificar marcações de relações de gênero nas mecânicas de jogos, e em ferramentas para sua produção, também visa contrapor o panorama excludente para mulheres, lésbicas, gays, bissexuais, travestis, transexuais, pessoas trans e intersex (LGBTI) presente na cultura dos jogos digitais.

Em sua seção sobre mecânicas, Leite [2] discorre a respeito de considerar os princípios de inclusão das pessoas com deficiência na criação de mecânicas. Leite [2, pp.112] sugere a criação de “mecânicas diferentes para atenderem objetivos e realizarem ações semelhantes”, de modo a possibilitar formas diversas de jogar por meio de recursos que alcancem o mesmo objetivo em um jogo.

Sob esta ótica, entendemos que mecânicas podem ser meios para propiciar inclusão em jogos, podendo estar

alinhas com diversas questões sociais. Considerando que a criação de mecânicas de jogos pode ser socialmente engajada, é possível identificar um caráter político no desenvolvimento delas, de modo que podem ser utilizadas para incluir alguns grupos que estão à margem dos processos tecnológicos.

Leite [2, pp.112], também aponta que “mecânicas serão utilizadas por jogadoras e personagens com características diferentes (...) e por isso, deve-se evitar que mecânicas sejam projetadas somente para pessoas ou personagens com características específicas”. Deste modo, este trabalho considera que as mecânicas podem denotar modos de como se consome o jogo, bem como aqueles que poderão jogá-lo. Afinal, elas propiciam maneiras de jogar, que por vezes não consideram limitações físicas, estruturais, econômicas e cognitivas.

Este artigo está organizado da seguinte maneira. A segunda seção, apresenta a compreensão dos conceitos que serão utilizados neste artigo. Na terceira seção discute-se, por meio de exemplos, como construções de gênero se mostram imbricadas nas mecânicas de alguns jogos. Na quarta seção é discutido, a partir de dois jogos da franquia *Dragon Quest*, como algumas mecânicas reiteram estereótipos de feminilidade e homossexualidade. Na quinta seção, aprofunda-se sobre outras bibliografias que complementam a discussão entre mecânicas e gênero. Por fim, a sexta seção apresenta discussões sobre potenciais desdobramentos das questões apresentadas nas seções anteriores, assim como sugestões para trabalhos futuros.

II. MECÂNICAS, GÊNERO E TIPOS DE JOGOS

Para o desenvolvimento deste trabalho é necessário indicar a compreensão dos termos “mecânicas” e “gênero” neste artigo, permitindo com isso entrar na discussão que permeia essas categorias de análise. É importante destacar que as descrições apresentadas, de cada termo, não têm como objetivo serem prescritivas, mas sim estabelecerem o entendimento dos termos nesta pesquisa.

Segundo Leite e Almeida [3], não há consenso sobre os elementos que compõem os jogos, assim como não há consenso nas definições de termos da área. Leite e Almeida [3] elencam em sua revisão os seguintes elementos: (1) tecnologia; (2) elementos visuais, aurais e hápticos (E.V.A.Hs); (3) narrativa; (4) objetivos; (5) regras; e (6) mecânicas.

A tecnologia é considerada como o elemento que propicia a estrutura de hardware e software para que o

jogo seja apresentado ou expressado. Os E.V.A.Hs remetem aos elementos sensoriais do jogo (audição, visão e tato). A narrativa refere-se aos eventos do jogo que são contados ou exibidos para as jogadoras e os jogadores. Os objetivos são os elementos que propiciam motivação às pessoas para realizar atividades no jogo. As regras são instruções ou definições do jogo que estabelecem as características dos objetos e do mundo do jogo. Por fim, as mecânicas são os recursos disponibilizados pelo jogo, que são usados pelas jogadoras e pelos jogadores para interagirem com o jogo e modificarem o estado do mundo do jogo [3].

A. MECÂNICAS DE JOGOS

Parte-se neste artigo da definição de mecânica apresentada por Salen e Zimmerman [4]. A autora e o autor indicam que mecânicas são usadas repetidamente pelas jogadoras e pelos jogadores ao jogarem, propiciando padrões de comportamento. As mecânicas de um jogo representam os recursos disponíveis para que as jogadoras e os jogadores possam fazer suas escolhas no jogo, realizar ações e construir sua experiência com aquele artefato [4].

Esses recursos que compõem a mecânica de um jogo, são, por exemplo, os que compõem a direção de um veículo em casos de jogos do tipo corrida (e.g. *Forza*¹, *Need for Speed*² e *Horizon Chase*³). Outro exemplo é a mecânica de usar um controle direcional e um botão para movimentar um/a personagem e indicar seu comportamento, como em jogos das franquias *Mario Bros*⁴ e *Donkey Kong*⁵. Jogos como *Overwatch*⁶ envolvem outros recursos para ações, como movimentar a/o personagem, mirar, atirar, criar barreiras, curar aliados/os, entre outros.

É importante destacar que, além de atuar como recursos que propiciam ações em um jogo, as mecânicas estão diretamente relacionadas às regras e aos objetivos do jogo. As mecânicas podem ser relacionadas às regras pois estas definem comportamentos gerais do mundo do jogo como, por exemplo, indicar que um veículo se move mais rapidamente que um/a personagem, enquanto as mecânicas especificam exatamente quão rápido esse veículo se move em relação a um/a personagem [3]; ou ainda, regras definem as leis de física e os objetos existentes no jogo, enquanto as mecânicas determinam o comportamento específico desses objetos ou de personagens ao, por exemplo, saltarem ou correrem [5] [6]. As mecânicas também podem ser relacionadas diretamente aos objetivos do jogo pois estes indicam o que quem joga precisa alcançar para vencer o jogo. As mecânicas são as ações que podem ser usadas para alcançar os objetivos [3] [5] [7].

¹ <https://www.forzamotorsport.net/en-us/>

² <https://www.ea.com/pt-br/games/need-for-speed>

³ <https://www.horizonchaseturbo.com/>

⁴ <https://www.nintendo.pt/Jogos/Portal-Nintendo/Portal-Super-Mario/Portal-Super-Mario-627604.html>

⁵ <https://www.nintendo.pt/Jogos/Portal-Nintendo/Portal-Donkey-Kong/Portal-Donkey-Kong-846642.html>

⁶ <https://playoverwatch.com/pt-br/>

Salen e Zimmerman [4] também indicam que as mecânicas têm relação com o sistema de saída (*ouput*) e sensorial do jogo. Assim, podemos relacionar as mecânicas aos E.V.A.Hs, de modo que os elementos visuais, aurais e hápticos das mecânicas do jogo exibem para as jogadoras e os jogadores os resultados de suas ações. Um exemplo disso pode ser encontrado em jogos que envolvem mecânicas de magias, cujo *feedback*, por meio dos E.V.A.Hs, denota a força ou o poder daquela ação para as jogadoras e os jogadores, e podem assim induzir na escolha dessas mecânicas pelas pessoas. Além disso, mecânicas e E.V.A.Hs podem ser relacionadas às/aos personagens disponibilizadas/os no jogo, o que também pode resultar na priorização de algumas escolhas, pelas pessoas, sobre outras.

Uma vez que mecânicas, neste trabalho, referem-se aos recursos para realizar ações no jogo, é possível listar tipos de mecânicas recorrentes em diferentes jogos. Rogers [8] indica que os tipos de mecânicas mais comuns são:

1. Abrir e fechar portas;
2. Mover blocos;
3. Ligar e desligar interruptores e alavancas;
4. Usar paredes e pisos com comportamento diferenciado (escorregadios, inflamáveis, destrutíveis, entre outros);
5. Usar esteiras, elevadores e plataformas móveis;
6. Acionar armadilhas como espinhos, chamas e alçapões.

As mecânicas também podem ser relacionadas aos meios de entrada de dados pelas jogadoras e jogadores como controles, câmeras para leitura de movimentos, teclado, mouse, entre outros dispositivos. É por meio desses dispositivos que as mecânicas disponibilizadas pelo jogo, como as listadas acima, serão acionadas no mundo do jogo.

B. RELAÇÕES DE GÊNERO

É necessário diferenciar gênero de termos que são utilizados como análogos (e.g. sexo, tipo de jogo, categoria literária). O conceito de gênero passou a ser utilizado como distinto do sexo, a partir das feministas anglo-saxãs [9]. Essa terminologia tem por objetivo evitar o determinismo biológico, que acontece quando “naturaliza-se” uma diferenciação histórico social com base em um aspecto fisiológico/morfológico atribuído ao nascimento, o dito sexo biológico.

Samantha Breslin e Bimlesh Wadhwa [10], baseadas no trabalho de Simone de Beauvoir⁷, apontam para as definições: 1) sexo, como identidade sexual atribuída ao sujeito no nascimento; e 2) gênero, como os atributos e valores da masculinidade e feminilidade, que no meio social são vinculados a determinadas biológicas (sexo) e aprendidos durante a vida. Guacira Lopes Louro [9] aponta o caráter social do gênero, voltando o olhar para os processos de construção, mas não como algo que existe *a priori*.

⁷ de Beauvoir, S. *The Second Sex*, Vintage, New York, USA, 1989.

A morfologia dos corpos de quem joga não interessa a este trabalho, pois seria de difícil correlação com a arquitetura do jogo, ou com as atividades de jogar. Curiosamente, identifica-se no comportamento de quem joga, recorrentes atribuições ao sexo, à sexualidade etc. durante o jogar e nas respectivas comunidades, conforme explorado na seção V. Reconhece-se gênero como um elemento importante da construção social e cultural dos sujeitos, uma vez que tem desdobramentos na sociedade

É relevante também chamar a atenção para as particularidades contextuais do gênero, pois ele adquire múltiplos significados nas distintas sociedades, momentos históricos [9] e meios culturais [10]. Louro [9, pp.23] ressalta inclusive que mesmo dentro de uma dada sociedade as concepções de gênero podem variar, ao considerar “os diversos grupos (étnicos, religiosos, raciais e de classe) que a constituem”. Este modo de olhar para o gênero tem como objetivo afastar-se de noções universais de masculinidades e feminilidades.

Outra questão trazida à análise pelos estudos de gênero e pelos estudos *queer*⁸ refere-se ao conceito de **heteronormatividade**, ou em outras palavras a naturalização da heterossexualidade como única forma de sexualidade “normal” ou “saudável” [11].

Louro [11] argumenta que os pólos da heterossexualidade e da homossexualidade devem ser encarados como mutuamente dependentes, e que existe a necessidade de desconstruir o processo que normaliza determinados sujeitos e marginaliza outros. Isso desestabilizaria a heteronormatividade de sua posição de identidade sexual legitimada, de modo a evidenciar as formas como ela necessita de constante reiteração de suas normas regulatórias em diversas instâncias sociais e culturais.

Utilizar o conceito de heteronormatividade permite ir além dos binarismos homem/mulher, hetero/homo para olhar para os processos que constituem discursos, imaginários, práticas, etc. que reiteram a naturalização da heterossexualidade e subalternização consequente das formas de sexualidade que dela diferem, tornando opacas as estruturas que são usualmente transparentes e portanto não se tornam objeto de discussão e análise.

A utilização deste conceito permite também observar como a polarização dos binários de gênero se faz necessária para a manutenção da heteronormatividade, logo prescrições sobre o que é ser “homem” ou “mulher”, “masculino” ou “feminino”, passam a adquirir características específicas, relacionais e opostas, de modo a reforçar a norma.

Consonante a esta perspectiva de gênero, Teresa De Lauretis [12] [13], propõe por meio de seu conceito de “tecnologias de gênero” que gênero é constituído por “múltiplas tecnologias”, que auxiliam no processo de

subjetivação de sujeitos. Essas tecnologias podem se referir a diversas instâncias sociais, como o próprio discurso acadêmico ou os artefatos produzidos e marcados pelo gênero, e por vezes por estereótipos.

A partir da compreensão de gênero apresentada nesta seção, considera-se que as relações de gênero encontram-se imbricadas em mecânicas de jogos. Essa perspectiva sobre gênero também torna possível analisar criticamente como alguns comportamentos, corporalidades e atividades são sancionados por meio de discursos, práticas, estereótipos e imaginários presentes em nossa sociedade de modo mais amplo.

Neste sentido, este trabalho considera que jogos e seus elementos (como narrativa, E.V.A.H.s e mecânicas, entre outros) podem funcionar como reiteradores de normatizações de gênero e sexualidade, apresentando marcadores da heteronormatividade da sociedade na qual o jogo é produzido e consumido. Com base nisso pode-se argumentar que os jogos são tecnologias de gênero nos termos de De Lauretis, ou seja, tecnologias que auxiliam na construção do gênero.

No entanto, é necessário apontar que, diferentemente do que já foi discutido em outras pesquisas em relação à mecânicas de jogos e relações de gênero [14] [15], não há uma característica biológica que justifique as preferências de jogadoras e jogadores por alguns tipos de jogos e mecânicas. Embora com frequência, desenvolvedoras de jogos optem por encontrar seu público sem questionar a construção social de seus interesses, como foi o caso de Brenda Laurel com os jogos “lilases” durante o Movimento de Jogos para Meninas da década de 1990 [16].

É possível encarmos a relação da produção de determinadas mecânicas de jogos para públicos específicos, marcados pela diferença de gênero (homens/mulheres), nos termos apontados por De Lauretis sobre “a interpelação” de Louis Althusser [13]. A “interpelação” se refere ao processo pelo qual “uma representação social é aceita e absorvida por uma pessoa como sua própria representação” [13, pp. 220]. Essa era a mesma indagação que Mary Bryson e Suzanne De Castell [17] traziam para a educação tecnológica voltada para meninas. As autoras exemplificam isso ao perguntar se estamos produzindo “ferramentas para meninas ou se estamos produzindo as próprias meninas, ao realizar a interpelação – nos termos de Althusser – do desejo de se tornar uma menina” [17, pp. 251].

Ao escapar dos determinismos biológicos e considerar os efeitos da heteronormatividade podemos focar nossa análise nos aparatos e estruturas por meio dos quais o gênero está sendo construído e funcionando como “tecnologias de gênero”.

Cabe lembrar, no entanto, que assim como apontam as autoras [9] [11] [12] [13], embora prescritivas, essas normatizações nunca são aceitas passivamente pelas comunidades, e movimentos de contestação e resistência operam constantemente em questionamento a essas normas. Devido ao recorte proposto neste artigo, esses movimentos e comunidades não são discutidos, mas é válido comentar sua relevância neste contexto.

⁸ “A política queer está estreitamente articulada à produção de um grupo de intelectuais que, ao redor dos anos de 1990, passa a utilizar esse termo para descrever seu trabalho e sua perspectiva teórica. Ainda que esse seja um grupo internamente diversificado, capaz de expressar divergências e de manter debates acalorados, há entre seus integrantes algumas aproximações significativas” [11, pp. 39].

C. TIPOS DE JOGOS

O qualificativo gênero também se refere à categorização de jogos. Diversos trabalhos na área de jogos usam o termo para classificar e diferenciar seus tipos, como sendo de ação, de aventura, de simulação, entre outros [18] [19] [20] [21].

Sato e Cardoso [21] indicam que o termo gênero (neste artigo compreendido como “tipo”), associado a jogos foi implementado inicialmente por sua semelhança à classificação comercial adotada na literatura e no cinema (e.g. terror, ficção científica, romance e comédia). Entretanto, a utilização do termo “gênero” (tipo) para classificar os diferentes tipos de jogos diverge da sua utilização neste trabalho.

Este trabalho utiliza o termo “Tipos de Jogos” para diferenciar e classificar os jogos analisados e as mecânicas recorrentes em cada um desses grupos.

Ainda sobre a relação entre mecânicas e tipos de jogos, trabalhos como os de Adams [5], Bates [22] e Sato e Cardoso [21], associam os jogos às mecânicas que eles apresentam. Deste modo, jogos que têm como mecânicas principais a movimentação de um personagem por meio de plataformas, são classificados como jogos do tipo plataforma, enquanto que jogos que têm como mecânica a condução de veículos, são classificados como jogos do tipo corrida ou simulação. Alguns dos tipos de jogos categorizados nesses e outros trabalhos são: ação, RPGs⁹, aventura, estratégia, simulação, esportes e quebra-cabeças [5] [21].

Bates [22] e Fullerton [7] apresentam ainda como tipo os jogos educacionais, entretanto tal categoria refere-se primordialmente ao objetivo do jogo, que nesse caso é educar enquanto entretém, o que difere da classificação de jogos pelos tipos de mecânicas que apresenta. Outros jogos que podem representar classificações divergentes da associação entre tipos de jogos e mecânicas, são os jogos “cor-de-rosas” e “lilásas” citados anteriormente [23]. Esses jogos representaram um movimento iniciado nos anos 1990 para a produção de jogos para meninas. Embora tenham provocado mudanças importantes na cultura dos jogos, os jogos “cor-de-rosas” e “lilásas” reforçavam (e reforçam) estereótipos de feminilidade associados à moda, consumo, beleza, romance e ao cuidado por meio de seus elementos como narrativa e E.V.A.Hs.

A partir dos exemplos apresentados em relação aos tipos de jogos, é possível destacar a relevância da utilização contextualizada do termo gênero para evitar compreensões equivocadas sobre pesquisas e jogos desenvolvidos. Além disso, a associação de mecânicas e outros elementos a tipos específicos de jogos, denotam a importância da discussão sobre como os jogos contribuem para construções de gênero. Essas discussões são apresentadas na seção seguinte.

⁹ Do inglês *Role-Playing Games* ou, em português, Jogo de Interpretação de Papéis.

III. RELAÇÕES DE GÊNERO E MECÂNICAS DE JOGOS

Como é compreendido neste texto que os sujeitos constituem suas identidades de gênero em meio às relações sociais, perpassadas por discursos, representações e práticas [9], é ressaltado que alguns discursos estão incorporados em tecnologias, prescrevendo noções de gênero e modos de consumir e utilizar essas tecnologias, conforme discutido nos exemplos a seguir.

Na área de Design de Interação, Breslin e Wadhwa [10] apontam que pesquisas sobre as práticas de design/projeto iniciadas nos anos 1980, e que seguem até hoje, mostram como projetistas frequentemente modelavam as práticas do usuário a partir dos comportamentos do desenvolvedor (*I-methodology*), incorporando implicitamente na tecnologia “roteiros”¹⁰ sobre conhecimento, práticas de aprendizagem e uso. Sugerimos que esses roteiros não estão somente associados a vivência do projetista, mas também ao público-alvo do projeto. Projetar para um público específico implica em suprir demandas que são associadas a ele, e neste sentido a criação de roteiros de uso são baseados em informações e suposições a respeito das identidades destes sujeitos.

Rodrigues e Merkle [24] apontam que o discurso mercadológico geralmente faz referência a jogos como sendo de interesse de homens, de modo a reforçar e reproduzir estereótipos de gênero, de masculinidade e de feminilidade. Esse discurso também incorpora ou vem acompanhado de uma hiperssexualização de personagens, usualmente justificada pelo suposto interesse do público-alvo. Essa forma de representar as personagens femininas e masculinas em jogos, já naturalizada, é repleta de expectativas sob o gênero e a sexualidade dos jogadores e das jogadoras. Prescreve-se uma maneira de olhar para essas representações, bem como projetam-se expectativas sobre quem pode/deve consumi-las.

Isto dialoga com o conceito de heteronormatividade, reiterada neste caso na cultura visual das personagens, mantendo assim sua posição naturalizada. É necessário recordar que o projeto de um jogo não é livre de valores, ele sempre ocorre dentro de um contexto cultural (é situado) e carrega marcas deste meio (do comportamento esperado, ou tido como normal, na comunidade).

A atividade projetual possui sempre uma dimensão política e social, podendo por meio de seu produto (como por exemplo o jogo) dificultar ou facilitar identidades por meio do reforço de certos comportamentos. Tal visão requer um olhar crítico sobre o desenvolvimento de jogos, entendendo que ali (bem como em diversas outras mídias) circulam valores, expectativas e prescrevem-se formas de consumo. A cultura heteronormativa presente na sociedade permeia jogos, e isso resulta em, por exemplo, mecânicas como as apresentadas nos jogos *MapleStory*¹¹ e *Ragnarök Online*¹².

Em ambos existe a possibilidade de personagens se casarem. Essa ação no primeiro jogo propicia, entre outros

¹⁰ As autoras utilizam o termo “scripts”, em inglês.

¹¹ <http://maplestory.nexon.net/>

¹² <https://playragnarokonlinebr.com/>

benefícios, acesso a cidade de *Amoria* e missões de grupo exclusivas desta cidade. Ou seja, o acesso a estes conteúdos do jogo são limitados pelo sistema de casamento. Já no jogo *Ragnarök Online* o casamento possibilita habilidades exclusivas aos personagens casados, como a de compartilhamento de pontos de vida (Amor Verdadeiro), ou de pontos de magia (Amor Eterno), e teletransporte para a/o cônjuge (Saudades de Você).

Em ambos os jogos, o casamento é permitido somente entre personagens de gêneros opostos (homem/mulher), impossibilitando casamento dentro de uma relação homoafetiva¹³. No *Ragnarök Online* o casamento ocorre dentro de uma igreja, oficializado pelo NPC *Rei Tristan III*. Os personagens permanecem durante uma hora após o casamento vestidos com as roupas tradicionais associadas a este evento, que são o terno e o vestido de noiva. No *MapleStory* o casamento também é associado a religião, sendo oficializado pelo NPC¹⁴ *Sumo Sacerdote*¹⁵.

A narrativa que se constrói a partir destas mecânicas se volta para a valorização do casamento heteroafetivo e normativo, através da aquisição de benefícios em jogo por meio desta mecânica, além de sua associação a simbologias específicas, como a Igreja e vestimentas tradicionais. A impossibilidade de adquirir os benefícios do casamento dentro de uma relação homoafetiva entre personagens também reforça estereótipos ligados às noções de gênero e sexualidade, bem como prescreve uma forma de “ser” dentro do jogo. Os dois jogos foram lançados no início dos anos 2000, mas ainda possuem manutenções de seus servidores e uma comunidade ativa, fazendo desta ainda uma discussão atual.

IV. MECÂNICAS, MASCULINIDADES E FEMINILIDADES EM JOGOS DA FRANQUIA DRAGON QUEST

Em jogos do tipo RPG é comum que os personagens tenham uma gama de atributos (tais como defesa, ataque, destreza, entre outros) que influenciam em sua forma de combate. Uma mecânica que oferece ao/a jogador/a ter melhor controle em como se desenvolve sua/seu personagem é a de controlar como são distribuídos os pontos desses atributos.

Cada atributo implica no desenvolvimento de ações de combate no jogo, como por exemplo: quanto maior a força, maior será o dano com armas físicas, ou quanto maior a destreza, maior será o dano com armas de longo alcance. Essa mecânica, se descolada de seu contexto, pouco representa para este artigo, visto que se refere a elementos (atributos) que conforme são alterados implicam em mudanças na ação de jogo (combate, por exemplo). O que possui relevância no exemplo discutido

aqui é a maneira como isso se relaciona com o contexto do jogo.

Nos jogos do tipo RPG, da franquia intitulada *Dragon Quest*¹⁶, as mecânicas, junto às narrativas (presentes na própria história do jogo e em elementos audiovisuais), têm sido um meio para reforçar estereótipos heteronormativos. Dentre diversos jogos da franquia, dois serão destacados nesta seção, *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King*¹⁷ (edição para PlayStation 2) e *Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age*¹⁸ (edição para PC).

A escolha destes títulos se deu baseada em dois fatores: 1) os jogos são da mesma franquia, mas possuem uma diferença temporal considerável (o primeiro foi lançado em 2004 e o segundo em 2017), possibilitando que haja tempo hábil para as/os desenvolvedoras/es promoverem mudanças na maneira como o jogo é estruturado; e 2) limitações de acesso, pois esses foram os jogos da franquia disponíveis para testes e uma breve análise.

O procedimento de análise dos jogos foi realizado em três etapas: (1) os dois títulos selecionados foram jogados; (2) foram identificadas as diferenças entre as mecânicas e as habilidades de alguns personagens de cada jogo; e (3) foram analisados os estereótipos de gênero e sexualidade presentes em cada jogo ou identificados durante a experiência com os jogos. Essa última etapa envolveu a análise dos usos das mecânicas, para identificar seus aspectos narrativos e audiovisuais nos dois jogos.

Durante a experiência com os jogos e a análise de suas mecânicas, foram consideradas duas categorias: (1) a caracterização do sexo biológico das personagens e as identidades de gênero e de sexualidade sob ele construídas; e (2) suas habilidades no jogo (apresentado detalhadamente na Tabela 1). A partir dessas classificações, analisamos os potenciais desdobramentos das mecânicas dos personagens em relação à narrativa do jogo e seus EVAHs, conforme detalhado nesta seção.

Dragon Quest VIII (versão para PlayStation 2) apresenta 4 personagens jogáveis em combate (contando com o protagonista), cujo desenvolvimento de habilidades pode ser controlado pelo/a jogador/a. No entanto, somente a personagem *Jessica* possui um painel de habilidades¹⁹ de “*sex appeal*”²⁰, o qual implica na personagem adquirir habilidades²¹ tais como “*puff-puff*” (é utilizada para

¹⁶ <https://dragonquest.square-enix-games.com/>

¹⁷ Disponível para as plataformas PlayStation 2, Nintendo 3DS

(<http://dragonquest.nintendo.com/dq8/>), iOS

(<https://apps.apple.com/app/id862972069>) e Android

(https://play.google.com/store/apps/details?id=com.square_enix.android_googleplay.dq8)

¹⁸ Disponível para as plataformas PC, PlayStation 4, Nintendo 3DS e

Nintendo Switch. Informação a este respeito disponíveis em:

https://square-enix-games.com/en_GB/games/dragon-quest-xi e

<https://www.nintendo.com/games/detail/dragon-quest-xi-s-echoes-of-an-elusive-age-definitive-edition-switch/> e <https://www.dq11.jp/>

¹⁹ Refere-se a grupos de habilidades que podem ser escolhidas pelo/a jogador/a, e que podem se distinguir baseado em diversas critérios, como tipo de arma (espada, cajado, arco e flecha), atributo (força, destreza, inteligência) ou até função da/o personagem no jogo (ataque, cura).

²⁰ “Apelo sexual”, em tradução nossa.

²¹ Outras habilidades adquiridas por meio do atributo *sex appeal* são: *sexy beam* (dança sensualizada, onde *Jessica* atira um coração), *blow*

¹³ Discussão entre jogadores a este respeito estão disponíveis em:

<http://forums.maplestory.nexon.net/discussion/22072/when-is-same-gender-marriage-finally-happening> e

<https://sites.levelupgames.com.br/forum/ragnarok/showthread.php?1586-02-Sobre-o-casamento-GAY-L%E9sbico-no-Ragnarok>

¹⁴ *Non-player character*, em inglês. “Personagem não jogável”, em português.

¹⁵ “*High Priest*” em inglês.

atordoar o inimigo por meio de uma narrativa de sedução/sensualidade, porém fora de combate também remete a conteúdo de cunho sexual²²) e “*hustle dance*” (pode ser adquirida ao alocar certa quantidade de pontos em “*sex appeal*”, e promove a cura de múltiplos aliados em batalha, sem gastar pontos de magia). Parte das habilidades adquiridas por tal painel de habilidades não apresentam dano em combate, porém providenciam ações de suporte que podem ser valiosas no *gameplay*, como “*puff-puff*” e “*hustle dance*”, citadas anteriormente. Essas habilidades estão diretamente relacionadas com o modo como o/a jogador/a controla pontos de habilidade da personagem, permitindo que sejam, junto a outras configurações de habilidade, uma opção viável para o percurso do jogo.

Não existe um consenso a respeito da melhor configuração de habilidades para *Jessica*, no entanto discussões a este respeito apontam tanto para pontos benéficos quanto para desvantagens da utilização de “*sex appeal*” da personagem²³. Entretanto, ressaltamos que as habilidades de cura e atordoamento atreladas ao “*sex appeal*” de *Jessica* são bastante úteis no jogo. A habilidade “*puff-puff*” (Fig. 1), por exemplo seduz e desvia a atenção do inimigo, funcionando como uma forma de atordoamento.



Figura 1. *Jessica* realizando a habilidade *puff-puff*²⁴.
Fonte: Imagem retirada do jogo *Dragon Quest XI*

Desse modo jogadoras/es são incentivadas/os a engajar com tais mecânicas. No entanto, os efeitos desse engajamento não devem ser entendidos de modo determinante, visto que jogadoras e jogadores reinterpretem e se relacionam de modos particulares com os jogos que consomem, conforme aponta Adrienne Shaw em sua etnografia com jogadoras/es [25]. Entretanto, determinados estereótipos têm também efeito no imaginário coletivo e nas expectativas sobre os sujeitos e

estão auxiliando na construção de práticas e discursos excludentes, opressivos e por vezes violentos [26].

As mecânicas relacionadas às habilidades de *Jessica* e aplicadas no contexto do jogo, ao associarem um melhor desempenho de combate de uma personagem mulher com o atributo “*sex appeal*”, constroem uma narrativa para a personagem e para a representação de feminilidade no jogo. A sexualidade e a sensualidade são então deslocadas para o contexto de batalha, apresentando-se como formas de combate para *Jessica*. A representação dessa personagem, em conjunto com as mecânicas do jogo, reforçam o estereótipo associado a representações visuais e narrativas de mulheres em jogos, mantendo o erotismo e a sensualidade das personagens mesmo em ambientes de guerra e batalha. Essa narrativa é naturalizada pelas mecânicas disponibilizadas para a personagem e que apresentam eficiência e resultados para o objetivo do jogo.

Os efeitos das representações de feminilidade estereotipadas podem ser vistos também nos modos como algumas jogadoras e desenvolvedoras são tratadas na comunidade de jogos. Jogadoras são constantemente insultadas por discursos que remetem diretamente a questões de gênero, ou seja, são agredidas verbal ou fisicamente por serem “mulheres” e sofrem com assédio sexual por parte de jogadores homens ao jogar²⁵ ou no trabalho²⁶, ao atuar como desenvolvedoras²⁷.

Embora essa cultura não advenha e seja propagada apenas pelos jogos, eles corroboram na construção social da figura da mulher como inerentemente relacionada à sensualidade e cujo valor atribuído se dá por meio de sua aparência e capacidade de seduzir. Esse estereótipo aparece muito nos jogos na figura da “mulher fatal” [27] um tipo de feminilidade que, embora questione alguns pressupostos tradicionais de feminilidade relacionados à “mãe” ou a “esposa”, mantém o valor da mulher em sua sensualidade. Também relaciona a figura da mulher com uma noção de perigo.

Essas representações de feminilidade estão sujeitadas à lógica heteronormativa que supõe um olhar específico dos jogadores (homens, heterossexuais) cujo interesse em personagens mulheres deve ser localizado na perspectiva do “prazer visual”. O interessante em observar nesse exemplo de *Jessica* é que essa estrutura não está presente apenas na narrativa da personagem ou em sua visualidade, mas também em sua função no jogo e quais ações é capaz de executar ou não. Em particular quando comparada aos outros personagens (homens). Em outras palavras, “*sex appeal*” se torna na lógica heteronormativa um atributo diretamente vinculado à feminilidade e à figura da mulher, reiterando estereótipos de gênero.

kiss (lançamento um beijo no oponente) e *hip drop* (ato de bater com o quadril no oponente).

²² Vídeo com a animação do jogo e a ação de “puff puff” fora do combate gravado por jogador/a, disponível em: <https://youtu.be/u3s17HPG16Q>

²³ Discussões entre jogadores a este respeito estão disponíveis em: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/583527-dragon-quest-viii-journey-of-the-cursed-king/65373059> e <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/160146-dragon-quest-viii-journey-of-the-cursed-king/74892239>

²⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=P7RH91bLr-0>
Acesso em: 02 set 2019.

²⁵ Disponível em: Sexual harassment in the world of video gaming <<https://www.bbc.com/news/magazine-18280000>>. Acesso em 03 jul 2019.

²⁶ Disponível em: A Look Into The Dark Side Of Video Games <<https://www.marieclaire.com.au/sexism-and-video-games>>. Acesso em 03 jul 2019.

²⁷ Disponível em: Não é fácil ser mulher na indústria de games <<https://www.redbull.com/br-pt/feminismo-industria-brasileira-games>>. Acesso em 03 jul 2019.

Seguindo para o segundo jogo selecionado, há diferenças notáveis entre ele e o anteriormente apresentado. Enquanto o *Dragon Quest VIII* foi lançado em 2004, *Dragon Quest XI* teve como ano de lançamento 2017, possuindo 13 anos de diferença. O jogo mais recente conta com mais personagens jogáveis na equipe do protagonista. A Tabela 1 apresenta um quadro comparativo entre os dois jogos, em termos de quantidade de personagens jogáveis e painéis de habilidade disponíveis.

TABELA 1. PERSONAGENS JOGÁVEIS EM DRAGON QUEST XI E DRAGON QUEST VIII

Dragon Quest VIII		Dragon Quest XI	
Personagens	Painéis de Habilidade	Personagens	Painéis de Habilidade
Hero	Swords; Spears; Boomerangs; Fisticuffs; Courage	Hero	Swords; Greatswords; Swordmastery; Luminary
Yangus	Axe; Club; Scythe; Fisticuffs; Humanity	Erik	Swords; Knives; Boomerangs; Guile
Jessica	Knives; Whips; Staffs; Fisticuffs; Sex Appeal	Veronica	Heavy Wands; Whips; Vim
Angelo	Sword; Bow; Staff; Fisticuffs; Charisma; Magic.	Serena	Wands; Spears; Harpistry
		Sylvando	Swords; Knives; Whips; Liteness; Showmanship; Chivalry
		Jade	Claws; Spears; Fisticuffs; Allure
		Rab	Heavy Wands; Claws; Enlightenment
		Hendrik	Swords, Shields, Axes, Greatswords, Heroism, Fraternity

Dentre os 8 personagens (contando com o protagonista), 3 são mulheres e nenhum personagem apresenta “sex appeal”. No entanto, um atributo apresenta relevância para análise, o “charm” (em português, charme). Diferentemente de “sex-appeal” o “charm” não se trata de um painel de habilidades, mas sim de um atributo que influencia em habilidades de alguns personagens (tal como explicado no início desta seção, a respeito de atributos e ações de combate).

Painéis de habilidade que oferecem o aumento de “charm” estão disponíveis para 3 personagens, que são: *Sylvando*, *Jade* e o protagonista (*Hero*). No entanto, a possibilidade de melhoramento deste atributo com habilidades passivas²⁸ aparece em dois painéis de habilidade (intituladas *Litheness* e *Showmanship*) para o personagem *Sylvando*, em oposição a somente uma para

²⁸ Consideramos habilidades passivas aquelas que não necessitam de ativação, ou seja, o/a jogador/a não necessita realizar ação durante o combate para receber seus benefícios. Para o contexto do jogo citado refere-se a aumento permanente de atributos como “charm” e “agility”.

os outros personagens (*Luminary* para o *Hero*, e *Allure* para *Jade*). Os painéis de habilidades disponíveis para cada personagem podem ser vistos na Tabela 1 (página 6).

O que chama a atenção é a narrativa que se constrói baseada nas combinações disponíveis para o desenvolvimento das habilidades de combate dos personagens, que associa com maior enfoque o atributo “charm” ao *Sylvando*. E isso não ocorre descolado da narrativa contada pelo jogo, que representa este personagem associando-o a características entendidas cultural e socialmente como femininas. A história de *Sylvando* também tem relação com atividades circenses, o que influencia em sua representação visual e narrativa.

Outro fator relevante é a própria percepção das/os jogadoras/es quanto à combinação de habilidades que são mais valiosas investir para utilizar *Sylvando* em combate, as quais²⁹ tendem a priorizar os dois painéis de habilidade que apresentam “charm”, assim como o aumento deste atributo para melhor eficiência do personagem.

Uma das roupas que podem ser utilizadas por *Sylvando* ao longo do jogo e que aumenta consideravelmente o atributo “charm” (em 60 pontos) está representado no lado esquerdo da Fig. 2, composta pela “*Tiara Tremenda*” e a roupa “*Glad Rabs*”, que remete a elementos culturalmente e socialmente compreendidos como femininos. Essa combinação de equipamentos é chamada de “*SuperStar Set*”.



Figura 2. Vestimentas de *Sylvando* e do *Hero*.
Fonte: Imagem retirada do jogo *Dragon Quest XI* [28]

É possível ver no lado direito da Fig. 2, que o protagonista (*Hero*) também possui a opção de roupas associadas a elementos estereotipados de feminilidade, mas sua utilização tem outro direcionamento no jogo. Essa roupa chama-se “*Mardi Garb*” e é recebida pelo protagonista através de *Sylvando* (que também a possui e pode equipá-la) e providencia muitos pontos de “charm”

²⁹ Discussões entre jogadores a este respeito estão disponíveis em: <<https://gamefaqs.gamespot.com/boards/179347-dragon-quest-xi-echoes-of-an-elusive-age/77052405>> , <https://www.reddit.com/r/dragonquest/comments/9i6661/best_skill_tree_for_sylvando/> e <<https://gamefaqs.gamespot.com/boards/179347-dragon-quest-xi-echoes-of-an-elusive-age/77008915>>

ao personagem. Na Fig. 1 a roupa representada em *Sylvando* (chamada “*Glad Rabs*”) é opcional, e só pode ser adquirida por meio de recursos de criação de equipamento. Entretanto, a vestimenta do *Hero* (a “*Mardi Garb*”), do lado direito da Fig. 2, deve obrigatoriamente ser vestida para que o/a jogador/a prossiga com a história do jogo. Essa roupa pode ser trocada posteriormente pelo/a jogador/a, e por conta de seus atributos não apresentarem um apelo competitivo às outras opções de armadura e vestimenta que o herói pode utilizar neste momento do jogo, geralmente ela é substituída por outras.

A partir das discussões apresentadas neste trabalho, é proposto refletir sobre a implicação de mecânicas de jogos promoverem melhorias em batalhas (no caso dos jogadores que optaram por um painel de habilidades que se beneficia do atributo “*charm*”), associadas a determinadas representações (como o caso de *Sylvando*). Existem modos de ser e de jogar, tipos de comportamentos e noções de gênero que são reforçados quando as mecânicas são associadas a essas representações estereotipadas e promovem efeitos benéficos em combate.

Estes questionamentos têm como objetivo chamar a atenção para que tipo de benefício as mecânicas trazem em jogo, e de que modo elas favorecem certas representações em detrimento de outras. Também vale ressaltar que *Sylvando* é representado durante o jogo a partir de diversos estereótipos de gênero e sexualidade, em consonância com expectativas sociais e culturais acerca das identidades, representações e imaginários sobre homens homossexuais.

Consideramos importante apontar que *Dragon Quest VIII*³⁰ e *Dragon Quest XI* foram originalmente lançados no Japão³¹, porém tendo também a sua versão em inglês direcionada para o Ocidente (chamada *Western Version*³² no caso do segundo jogo, e apresentando conteúdo adicional). Sua origem, contexto e direcionamento ao público são características que implicam na forma como o jogo se configura, carregando marcas da cultura onde foi produzido, assim como expectativas sobre o público que irá consumi-lo. Por isso é necessário pontuar que nossa análise é feita a partir da *Western Version* (versão ocidental) do jogo, além de carregar marcas de nosso contexto, de onde consumimos essa mídia.

V. DISCUSSÃO

Além dos pontos elencados na seção anterior, outra maneira de observar as noções de gênero incorporadas em mecânicas, está associada ao entendimento de certas funções em jogos como apropriados às pessoas de acordo com sua identidade de gênero (enquanto “homens” e “mulheres”). Isto é, funções de suporte/cuidado

associados a feminilidade, enquanto funções de ataque ou proteção física/bruta associados à masculinidade.

No trabalho de Nascimento [29] são analisados e apontados estereótipos de gênero em personagens mulheres do jogo *League of Legends*³³. A partir das funções “Tanque³⁴” e “Suporte³⁵”, essa autora aponta que a própria comunidade do jogo as associa a noções de gênero específicas, de modo a considerar a atividade de jogar como suporte algo apropriado a “mulheres jogadoras e a homossexuais” [29, pp.58]. A associação de tarefas relacionadas ao cuidado como cultura feminina pode ser encarada como um desdobramento de imaginários sociais acerca das funções atribuídas a homens e mulheres [30] [31].

Um segundo aspecto que concerne esta discussão refere-se à desvalorização de determinadas funções e jogadoras/es no jogo. As contribuições da função de suporte são frequentemente invisibilizadas ou inferiorizadas em relação a outras funções do jogo³⁶, majoritariamente associadas ao combate direto e conseqüentemente à masculinidade³⁷. A oposição e valoração entre as funções de suporte e combate podem ser encaradas nas mesmas bases da invisibilização e desvalorização do trabalho doméstico, associado como função das mulheres e relacionado a questões do cuidado [31] [32].

Nesse sentido, referente ao exemplo anterior, a relação entre as mecânicas de jogos e as associações feitas pelas comunidades de jogadoras/es não podem ser consideradas como deslocadas do meio no qual estão inseridas, não apenas em relação ao próprio artefato (o jogo), mas em relação à sociedade de modo mais abrangente. Deste modo essas mecânicas ganham significado de acordo com imaginários sociais presentes nas culturas que dão origem a estes jogos, assim como naquelas onde são consumidos.

Para Fristoe et al. [33], as ferramentas de desenvolvimento de jogos para iniciantes providenciam acesso a mecânicas específicas, as quais propiciam a programação de determinados tipos de jogos em detrimento de outros. Os autores afirmam que quem desenvolve essas ferramentas dificilmente atenta para as mecânicas que são facilitadas por seus softwares, de modo que podem não contemplar alguns públicos. Fristoe et al. [33] apontam os jogos baseados em dinâmicas de relacionamento e interações sociais como o gosto de

³⁰ Informações sobre o jogo disponíveis em:

<http://level5ia.com/product/dragon-quest-viii-us-november-2005/>

³¹ Informações sobre o lançamento do jogo no Japão disponíveis em:

<https://www.dq11.jp/products/index.html>

³² Informações sobre o conteúdo da *Western Version do Dragon Quest XI*, disponíveis em: <https://dragonquest.square-enix-games.com/xi/en-us/features/#western-updates>

³³ <https://br.leagueoflegends.com/pt/>

³⁴ Tanque, ou *tank* em inglês, é uma função relacionada a personagens com bastante vida e defesa que usam tais atributos para segurar o dano direcionado a personagens mais frágeis. Tais personagens são focados /as na defesa e não no ataque por possuírem menos habilidades ofensivas.

³⁵ Suporte, é uma função atribuída a personagens de jogos que têm habilidades focadas em auxiliar outras personagens, como através de cura, recuperação de vida, escudos, distribuição de aprimoramentos etc.

³⁶ Disponível em:

<<https://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/mecanicas-de-jogo-e-balanceamento/xKFwdbHr-porque-ao-taeco-chato-jogar-de-suporte>>.

Acesso em 16 jun. 2019.

³⁷ Disponível em: <<https://forum.br.leagueoflegends.com/t5/Outros-Assuntos-de-LoL/De-onde-veio-o-quot-MULHER-S%C3%93-JOGA-DE-SUPORTE-quot/td-p/488681>>. Acesso em 16 jun. 2019.

crianças e garotas, e ressaltam que eles não são priorizados pelos softwares de criação de jogos para iniciantes. Discussões a respeito deste tema promovem reflexões a respeito dos modos de jogar que são possibilitados por essas ferramentas, a partir das mecânicas disponibilizadas, e quais são excluídos neste processo.

Por último é necessário considerar como alguns tipos de jogos estão também relacionados a expectativas de gênero. Os jogos “cor-de-rosa” e “lilásés”, que foram criados como oposições aos jogos “hegemônicos” e masculinizados na década de 90, são exemplos dessas expectativas em relação a jogos direcionados às mulheres [34]. Estes jogos foram construídos a partir de algumas mecânicas e tipos de jogos, em diálogo com expectativas de gênero pré-existentes sobre o consumo de jogos por homens e mulheres com base em noções estereotipadas de gênero.

Como apontam Cassell e Jenkins [35], formaram-se também noções, por exemplo, de que jogos de combate/violência têm maior público entre homens e que jogos de quebra-cabeças e plataforma, podem ter maior público entre mulheres. Ainda que hajam resistências, esse imaginário ainda influencia o modo como as comunidades desenvolvedoras de jogos e a jogadora interagem com os mesmos, vide o exemplo anteriormente trabalhado nesta seção a respeito de *League of Legends* [29].

A pesquisa de Caroline Pelettier [36] considera aspectos de relações gênero, ao ilustrar como crianças subjetivam seus interesses de acordo com determinados contextos de socialização. A autora, em entrevista com crianças, percebeu que meninos e meninas se associavam a determinados jogos dependendo da relação de pertencimento que buscavam de acordo com imaginários de gênero já pré-estabelecidos. A associação de alguns meninos com determinados jogos, aponta a autora, buscava distanciar-se de qualquer jogo considerado “do interesse de meninas”, de modo a afirmar “não somos meninas” [36, pp.151].

A processo de interpelação apontado por De Lauretis [13] mostra-se evidente por meio dessas estruturas que permeiam a subjetivação dos sujeitos. Ao aderir a determinados tipos de jogos, afirmam-se também premissas e imaginários de gênero que por sua vez reiteram determinados demográficos.

Por fim, a análise realizada corrobora a premissa dos estudos de gênero que afirma que a construção de que alguns jogos são apropriados à determinado gênero se faz no meio social e cultural. Com isto, mecânicas e tipos de jogos são atrelados ao imaginário de gênero. Deste modo, estes elementos passam a fazer parte da própria construção da identidade dos sujeitos que jogam, por meio das formas de jogar que são prescritas, os valores que são atrelados a elas e os espaços que são delimitados em suas aplicações no contexto do jogo.

VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS E DESDOBRAMENTOS FUTUROS

Este artigo buscou trazer alguns apontamentos sobre como as mecânicas também têm contribuições para a

estruturação de determinados imaginários e estereótipos de gênero, em conjunto com outros aspectos do jogo como a narrativa e os E.V.A.Hs (como discutido na seção IV sobre os personagens de *Dragon Quest VIII e XI*).

Essa discussão busca apontar que não basta observar apenas aspectos narrativos e visuais se desconsiderarmos como determinadas mecânicas e tipo de jogos carregam um peso historicamente construído acerca das percepções e expectativas de gênero presentes na cultura dos jogos de modo abrangente.

Ademais, o aporte de gênero realizado neste trabalho, por meio das autoras selecionadas, nos permite ir além de premissas essencialistas sobre homens e mulheres ao analisar os aparatos que dão sentido às preferências e subjetivações dos sujeitos em relação aos jogos e às mecânicas que consomem.

Conforme aponta De Lauretis [13], há também de se considerar os espaços das resistências e dos cruzamentos que promovem novas perspectivas acerca do gênero. Considerar nesse sentido, os jogos enquanto tecnologias de gênero que promovem determinados vieses acerca das representações dos sujeitos não implica cristalizar essas posições ideológicas. Pelo contrário, ao observar criticamente essas construções temos a possibilidade de reestruturar novas maneiras de trabalhar questões de gênero nos jogos e optar por diferentes modos de apresentar mecânicas e tipos de jogos para públicos diversos, questionando assim a necessidade de vincular estereótipos ao desenvolvimento de jogos.

Este artigo apresentou uma breve discussão acerca do panorama de jogos e mecânicas considerando as questões de gênero. Foi buscada uma compreensão crítica sobre mecânicas a partir da perspectiva de gênero. Entendemos que uma visão crítica a este respeito pode auxiliar na produção de jogos digitais mais conscientes e inclusivos, além de contribuir para pesquisas da área de gênero e jogos, introduzindo uma abordagem que inclua mecânicas.

Como direcionamento a pesquisas futuras, é considerado relevante o aprofundamento de análises de mecânicas em jogos de outros tipos, visto que neste trabalho a discussão focou-se em RPGs (tanto na seção III como na IV).

Não obstante, buscar exemplos de mecânicas e tipos de jogos que apresentem perspectivas não-estereotipadas de gênero mostra-se também uma etapa a contribuir para futuras pesquisas. Em especial abordando mecânicas em jogos desenvolvidos pela cena *queer* [34].

AGRADECIMENTOS

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

REFERÊNCIAS

- [1] L. A. Goulart. Jogos vivos para pessoas vivas : composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital, Tese de Doutorado em

- Psicologia – Programa de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.
- [2] P. S. Leite, Elementos de jogos digitais inclusivos para *gameplay* no contexto das pessoas com deficiência sob a perspectiva da interação corporificada, Dissertação de Mestrado em Tecnologia e Sociedade – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba 2018.
- [3] P. S. Leite e L. D. A. Almeida, “Modelo artefato experiência para elementos dos jogos e *gameplay*”, In SBC - Proceedings of SBGames 2017, 2017, pp. 125–134.
- [4] K. Salen e E. Zimmerman, Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica: volume 3. São Paulo: Blucher, 2012, vol. 3.
- [5] E. Adams, Fundamentals of game design, 2nd ed. Berkeley: Pearson Education, 2010.
- [6] B. Mitchell, Game design essentials. Indianapolis: Wiley, 2012.
- [7] T. Fullerton, Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games, 3rd ed. Boca Raton, FL: CRC Press, 2014.
- [8] S. Rogers, Level up: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2012
- [9] G. L. Louro, A emergência do gênero. In. Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis, RJ, 1997, pp. 14-36.
- [10] S. Breslin and B. Wadhwa, "Exploring nuanced gender perspectives within the HCI community". IHCI '14, New Delhi, India, In ACM Digital Library - Proceedings of the India HCI 2014, 2014, pp.45-54.
- [11] G. L. Louro, Um Corpo Estranho - Ensaios sobre sexualidade e teoria queer. Belo Horizonte, Autêntica, 2004.
- [12] T. De Lauretis. Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction. Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- [13] T. De Lauretis. A tecnologia do gênero. Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. pp. 206–242.
- [14] J. Cassell e H. Jenkins. From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games. Cambridge, Mass: MIT Press, 1998.
- [15] Y. B. Kafai e H. Jenkins. Beyond Barbie to Mortal Kombat – New Perspectives on Gender and Gaming. Cambridge, Massachusetts London: MIT Press, 2011.
- [16] B. Laurel. 2 Notes from the Utopian Entrepreneur. In. Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2011. p. 21–32.
- [17] S. De Castell e M. Bryson. Chapter 11. Retooling Play: Dystopia, Dysphoria, and Difference. In. From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. pp. 232–261
- [18] A. Bilgihan, C. Cobanoglu, K. Nusair, F. Okumus, and M. Bujisic, “A quantitative study exploring the difference between gaming genre preferences,” The computer games journal, vol. 2, no. 1, pp. 19–40, 2013.
- [19] T. T. Cota, N. V. Junior, and L. Ishitani, “Impacto do gênero de jogo digital na motivação dos idosos para jogar,” in SBC - Proceedings of SBGames 2014, 2014, pp. 361–368.
- [20] R. Lima and L. Lima, “A estrutura narrativa dos jogos eletrônicos,” pp. 695–698, 2015. [Online]. Available: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-short/147515.pdf>
- [21] A. K. O. Sato and M. V. Cardoso, “Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos,” SBC– Proceedings of SBGames 2014, vol. 8, pp. 54–63, 2014.
- [22] B. Bates, Game design : the art & business of creating games. Cambridge, Mass: Thomson Course Technology, 2004.
- [23] H. Jenkins and J. Cassell, “From quake grlls to desperate housewives: A decade of gender and computer games,” Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming, pp. 5–20, 2011.
- [24] L. Rodrigues and L. E. Merkle, "Tecnologias de gênero na customização de personagens em jogos digitais", Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 & 13th Women's Worlds Congress (Anais Eletrônicos), Florianópolis, Brasil, 2017.
- [25] A. Shaw. Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture. Minneapolis, MN: University Of Minnesota Press, 2014.
- [26] L. Rodrigues. Questões de Gênero em Jogos Digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização, Dissertação de Mestrado em Tecnologia e Sociedade – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.
- [27] L. Rodrigues. Um Estudo em Representações Gráficas nos Jogos Eletrônicos na Perspectiva de Gênero: Os Tipos de Feminilidade em League of Legends, Trabalho de Diplomação – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014.
- [28] Square Enix. Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age. Disponível em: <<https://dragonquest.square-enix-games.com/xi/en-us/home/>>. Acesso em 24/06/2019.
- [29] J. Nascimento. Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online: um estudo sobre representações de gênero em league of legends, Dissertação, 2016
- [30] P. Casteleni e M. A. Amaral. Capítulo 4. Construções Identitárias das Mulheres na Computação: Imagens, Aproximações e Distâncias. In. Fundamentos da Ciência da Computação, 2019, pp. 40-49.
- [31] M. R. Santos. O design pop no Brasil dos anos 1970: Domesticidades e relações de gênero na decoração de interiores. Curitiba, Paraná: Editora UFPR, 2015.
- [32] J. Hollows. Domestic Cultures. 1 edition ed. Maidenhead: Open University Press, 2008.
- [33] Fristoe, T; Denner, J; MacLaurin, M; Mateas, M; Wardrip-Fruin, N. "Say it with systems: expanding kodu's expressive power through gender-inclusive mechanics". FDG'11, Bordeaux, France, In ACM Digital Library. 2011, pp.227-234.
- [34] B. Blanco. "Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate." Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba - PR – 04 a 09/09/2017.
- [35] J. Cassell e H. Jenkins. Chapter 1. Chess for Girls? Feminism and Computer Games. In. From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. pp. 2–45.
- [36] C. Pelletier. Gaming in Context: How Young People Construct Their Gendered Identities in Playing and Making Games. In. Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2011. p. 145–160.