

Identidade em Jogos Digitais: Entre a Identificação e a Mecânica do Jogo¹

Identity and digital gaming: between identification and game mechanics

Vanderlei J. Zacchi*

* Universidade Federal de Sergipe, UFS, São Cristóvão - SE, 49100-000,
e-mail: vanderleiz@yahoo.com

RESUMO: James Paul Gee (2007) define identidade, para o jogador digital, de três maneiras: virtual, real e projetiva. Ele afirma também que a aprendizagem pode ser um convite para se experimentar uma nova identidade ou se tornar uma nova pessoa. Neste trabalho, discutirei a maneira como jogadores se identificam com suas personagens ou avatares durante o jogo. Alguns deles podem se identificar com essas personagens, mas por outro lado podem escolhê-las simplesmente porque a mecânica do jogo lhes dá condições mais vantajosas. Nesse processo, aspectos como gênero e etnia podem assumir papel relevante.

PALAVRAS-CHAVE: identidade; jogos digitais; estereótipo; aprendizagem

ABSTRACT: James Paul Gee (2007) states that, during game play, three different types of identity are at stake: virtual, real-world and projective identities. He also claims that learning can be an invitation to try on a new identity or to become a new type of person. In this presentation, I will discuss how players can identify with their characters or avatars while playing. Some of them may identify with these characters, but on the other hand they may choose characters simply because the game mechanics gives them better chances to be successful. In this process, gender and ethnicity play an important role.

KEYWORDS: identity; digital games; stereotyping; learning

INTRODUÇÃO

O processo de identificação com personagens em narrativas tem um longo histórico. Mais recentemente, esse processo passou a abranger também os jogos digitais. Quanto a isso, há muitas diferenças entre essas diversas formas de narrativa no que concerne o papel das personagens. Os jogos digitais divergem pelo fato de, em muitos casos, dar ao jogador a oportunidade de escolher uma ou mais personagens e moldá-las

¹ Uma versão anterior deste trabalho foi apresentada no IV Congresso da ABRAPUI, em novembro de 2014. Este trabalho é resultado de pesquisa realizada nos anos de 2012 a 2014 com apoio financeiro do CNPq.

de acordo com os seus interesses ou identificações. Além disso, permite ao jogador fazer escolhas no decorrer do jogo que vão ter consequências na narrativa de uma maneira inédita em comparação com formas ficcionais mais tradicionais. Esse dois aspectos podem dar ao jogador, embora não necessariamente, condições mais favoráveis para a identificação com as personagens. No entanto, muitas vezes a escolha da personagem pode atender a interesses mais instrumentais do que propriamente relacionar-se com algum tipo de identificação. É importante, nesse caso, o conceito de mecânica do jogo. É ela que pode definir a jogabilidade de um jogo e quais ações são possíveis ao jogador. Assim, muitas vezes personagens e avatares são escolhidos pelo que podem fazer e não tanto pela sua aparência ou papel na narrativa.

No que se refere à identidade, Gee (2007) nos oferece um importante esquema teórico para a análise de jogos e jogadores digitais assentado sobre três noções: identidade real, virtual e projetiva. Embora essas noções possam funcionar separadamente, é na sua intersecção que seu papel se intensifica, conforme apresentarei abaixo. Gee reforça também a relação entre identidade, jogos digitais e a sala de aula. Embora não seja o tema principal deste trabalho, essa relação está vinculada ao projeto de pesquisa que deu origem a esta discussão e será abordada em alguns momentos.

A pesquisa foi realizada com graduandos de Letras Inglês-Português de uma universidade federal. Um critério fundamental aos participantes da pesquisa foi o interesse pelos jogos digitais, sem a exigência de que fossem jogadores proficientes ou experientes. Os instrumentos de geração de dados incluem o preenchimento de um questionário e a participação em uma comunidade *online* criada especificamente para essa pesquisa. Este trabalho se baseia numa das discussões efetuadas nessa comunidade, referente ao grau de identificação que esses jogadores sentiam em relação à escolha das personagens para o jogo *The Cave* (THE CAVE, 2013). A seguir, farei uma breve discussão sobre conceitos de identidade e também sobre o conceito de mecânica do jogo. Depois, apresentarei com mais detalhamento o contexto de pesquisa, incluindo uma descrição do jogo escolhido para o desenvolvimento da pesquisa. Por fim, farei uma análise dos dados coletados na plataforma *online* a partir das variantes identidade e mecânica do jogo, seguida de uma breve discussão envolvendo identidade, gênero, etnia e educação.



Ao se falar em identidade, primeiramente é preciso levar em conta que o sujeito não é uma “entidade predeterminada” (HAND; MOORE, 2006, p. 177), mas em constante construção, como resultado da “contínua interação com os outros e com artefatos materiais”. Um sujeito múltiplo e dinâmico é o que Hall (2007) denomina de pós-moderno. Para Hand e Moore (2006, p. 176), jogadores digitais desenvolvem diferentes “auto-identidades” no ato de jogar, já que, em geral, não seguem simplesmente as regras e convenções do jogo, mas também se apropriam delas para os seus próprios fins.

Para Gee (2007), identidade tem uma forte relação com aprendizagem. No processo, há a possibilidade de se estabelecer relações entre novas e velhas identidades (p. 222). Aprender é um convite para experimentar uma nova identidade, afirma o autor, assim como para se tornar um novo tipo de pessoa. Gee compara esse processo com o que ocorre com jogadores digitais – em especial de RPG (*Role-playing games*) –, que a todo instante estão (re-)construindo suas identidades, não apenas em termos do presente, mas fazendo também uma projeção para o futuro.² Para isso, ele categoriza as identidades de três maneiras: virtual, real e projetiva. Basicamente, a identidade virtual (p. 49) corresponde à personagem virtual naquele mundo também virtual. Ela é uma combinação das escolhas do jogador e daquilo que a mecânica do jogo oferece, conforme discutirei na próxima seção. A identidade real, como é de se supor, refere-se à identidade do jogador propriamente dito, embora seja mais apropriado usarmos, nesse caso, o plural, pensando-se nas diversas identidades que habitam um mesmo sujeito, que Hall (2007) descreve como pós-moderno.³

Por fim, a identidade projetiva, segundo Gee (2007, p. 50), combina dois sentidos da palavra “projeto”: “projetar seus valores e desejos na personagem virtual” e enxergar nessa personagem um “autoprojeto” em andamento, “uma criatura à qual eu atribuo uma certa trajetória através do tempo e que é definida pelas minhas aspirações por aquilo que eu quero que aquela personagem seja ou venha a ser”. Esse três tipos de identidade não

²Norton (2011, p. 3), referindo-se mais especificamente a aprendizes de línguas estrangeiras, fala de “identidades imaginadas”. Segundo ela, “os aprendizes podem ter um senso de comunidade com pessoas que eles ainda não conheceram, inclusive relações futuras que existem apenas na sua imaginação. [...] Investir numa comunidade imaginada pressupõe o investimento numa identidade imaginada, que pode se transformar continuamente no tempo e no espaço”.

³Waggoner (2009, p. 1) discorda do uso da palavra “real” nesse contexto por acreditar que as identidades virtuais dos jogadores podem ser tão reais quanto as não-virtuais. Por isso, ele recomenda o uso do termo “não-virtual” em substituição a “real”. Por questões de clareza, no entanto, mantereí neste trabalho a denominação de Gee (2007).

aparecem isoladamente, mas, em geral, se combinam de diferentes formas e em diferentes momentos, dentro e fora do jogo.

Gee (p. 53-54) acrescenta ainda que esse “jogo” de identidades proporciona uma identificação maior com as personagens de jogos digitais do que com personagens de filmes ou romances, pois pressupõe tanto ação quanto reflexão. Fazer escolhas, de alguma maneira, pressupõe agência e um certo grau de autonomia. Diferentemente do que acontece com tipos de texto ficcional mais tradicionais, esses jogos em geral permitem ao usuário fazer escolhas que na maioria das vezes vão influenciar na narrativa.⁴ Isso quer dizer que diferentes jogadores podem trilhar diferentes caminhos, ou um mesmo jogador pode trilhar diferentes caminhos cada vez que joga um mesmo jogo, ainda que o resultado final acabe sendo invariável. Murray (1997, p. 128), no entanto, afirma que a agência vai além da mera participação ou atividade. Ela requer autonomia e uma grande gama de escolhas possíveis. Já Aarseth (2004, p. 366) acredita que as escolhas são parte integrante de qualquer jogo. No entanto, nos primeiros jogos de aventura, segundo ele, tinha-se a impressão de que o enredo dominante era “descoberto pelo usuário”, mas na verdade ele estava presente desde o começo. O que os caracterizava, portanto, era a redescoberta do único caminho possível. Gee (2007) também pondera que a autonomia do jogador em muitos casos é determinada pelos próprios idealizadores dos jogos. Isso pode ir desde a possibilidade de escolher o nível de dificuldade até situações – como nas narrativas de final indefinido – em que os jogadores deixam de acatar os objetivos dos idealizadores e fazem suas próprias escolhas. Para ele, enfim, bons jogos são aqueles em que os usuários sentem que suas ações e decisões colaboram para a criação do mundo em que estão imersos e para as experiências que estão tendo.

Em relação à agência, Schott (2008, p. 134) aponta que jogar não é muito diferente de outras áreas da atividade humana. Agência, segundo ele, implica não somente responder a um estímulo, mas também explorar e manipular o ambiente e tentar exercer influência sobre ele. Assim como na vida real, portanto, o ato de jogar envolve atividades reguladas em ambientes que restringem os comportamentos. Mas, se por um lado os jogadores podem procurar se adequar a essas restrições, por outro podem também tentar transgredi-las e exercer algum tipo de controle. A agência pressupõe, portanto, uma

⁴Esta é a proposta, inclusive, dos desenvolvedores do jogo *Dishonored*, parte 3 (DISHONORED, 2012). Um deles afirma que não se trata apenas de ter opções de escolha, mas também de arcar com as consequências dessa escolha. Essa interdependência entre o jogo e o jogador é o que, segundo Giddings e Kennedy (2006, p. 139), marca a especificidade dos jogos.

“intencionalidade” (p. 139), de modo que os jogadores podem agir visando à geração de certos acontecimentos futuros. No entanto, nada garante que esses resultados sejam alcançados. Assim, as ações e intenções dos jogadores (assim como na vida real) podem levar a resultados não planejados, ou até mesmo não desejados.

GAME MECHANICS

Conforme discutido acima, o grau de agência/autonomia de um jogador em geral está relacionado com a mecânica do jogo. O jogo, portanto, impõe limites (em maior ou menor grau) às escolhas que os jogadores podem fazer. Mas, por outro lado, mais e mais opções e possibilidades vão surgindo com as constantes transformações operadas pela indústria dos jogos digitais.

A mecânica do jogo é algo que interessa muito mais a produtores do que a jogadores propriamente ditos. Estes, na verdade, vão fazer uso dela com base em apenas seus aspectos mais visíveis, sem necessariamente entender seu funcionamento. A discussão que existe em torno desse conceito e sua definição são, portanto, voltados em geral para quem trabalha com a produção e criação de jogos. Mesmo assim, é um conceito ainda bastante aberto e sem maiores consensos em sua definição. O que nos interessa aqui, na verdade, não são tanto seus aspectos técnicos, mas como essa mecânica pode influir nas escolhas do jogador e nos seus modos de jogar, levando-se em consideração, neste caso, a opção por determinadas personagens.

Lundgren e Björk (2016) acreditam que um jogo é uma combinação de pequenos componentes que se influenciam mutuamente, e é nesse processo que a mecânica assume papel decisivo. Sicart (2008) a define como “algo que conecta as ações dos jogadores com o propósito do jogo e seus principais desafios”, ou ainda como “métodos invocados por agentes para interagir com o mundo do jogo”, sempre em função das regras estabelecidas. Fabricatore (2014) sumariza as definições anteriores da seguinte forma: “subsistemas interativos, atômicos e baseados em regras capazes de receber comandos e reagir produzindo efeitos”.

Os elementos que definem a mecânica do jogo, em geral, são decididos durante o processo de produção, pois levam em consideração aspectos como o gênero do jogo, o público-alvo e conseqüentemente o grau de dificuldade que se espera. No que se refere mais especificamente às personagens, é preciso lembrar que a mecânica não diz respeito

apenas a elementos técnicos, mas deve também levar em consideração os diferentes graus de identificação entre jogador e avatar, como discutido na seção anterior. Obviamente, o que há é apenas uma projeção, pois os produtores do jogo não têm como determinar seu uso de forma integral.

De acordo com Sykes (2006, p. 83), a criação e produção de jogos, quando centradas no jogador, devem levar em consideração aspectos tais como: dar suporte à experiência de jogo; recompensar o jogador pela sua habilidade; facilitar a aprendizagem de como jogar; e ao mesmo tempo fornecer um certo grau de complexidade. É por isso que, no desenvolvimento de um jogo, é fundamental levar em consideração seu estilo e público-alvo. Sykes (p. 84) considera ainda que a mecânica de um jogo deve ser projetada para recompensar as habilidades do jogador. Da mesma forma, os fracassos devem ser imputados ao próprio jogador e não a algum fator fora de seu controle ou influência. Por fim, jogos de um mesmo gênero em geral apresentam mecânicas similares, de modo que se pode contar com uma certa familiaridade do jogador. Ao mesmo tempo, deve-se pressupor graus crescentes de complexidade para manter seu interesse. Um grau excessivo de familiaridade ou complexidade pode ser desestimulante. Para Fabricatore (2014), a jogabilidade é um aspecto crucial na escolha e na avaliação de um jogo, pois para muitos jogadores ela é mais importante do que o contexto, a narrativa ou os próprios objetivos do jogo.

De acordo com Sicart, a mecânica geralmente é configurada para superar obstáculos, tendo como resultado modificações específicas no andamento do jogo. Assim, ela é criada correlacionando-se os obstáculos com os mecanismos necessários para superá-los. Mas mais importante que isso, pondera ele, é o fato de que

Embora essa definição formal determine que os jogos são estruturados como sistemas com mecânica, regras e desafios, entendidos como a gramática essencial de jogos de computador (e provavelmente de todos os jogos), o ato de jogar envolve mais do que apenas interagir com a mecânica, com limitações impostas por regras. No ato de jogar, os jogadores vão se apropriar da agência dentro do mundo do jogo e se comportar de maneira imprevisível. Uma coisa é o que o desenvolvedor prevê, outra, bastante diferente, é como os jogadores de fato interagem com o mundo do jogo. A compreensão formal, analítica, de mecânica apenas permite-nos projetar e prever cursos de interação, mas não determinar como o jogo será jogado sempre, ou qual será o resultado dessa experiência. (SICART, 2008)⁵

⁵A tradução de textos originalmente em inglês é de minha responsabilidade.

Além disso, prossegue ele, se as regras são normativas, a mecânica é performativa, de modo que, para qualquer agente num jogo, é a mecânica que permite a agência. No sistema do jogo, portanto, há uma conexão entre mecânica e agência.

METODOLOGIA

O CONTEXTO DA PESQUISA

Este trabalho está vinculado a um projeto de pesquisa que teve duração de dois anos (2012-2014) e cujos informantes – cerca de vinte pessoas – foram, na sua maioria, alunos dos cursos de licenciatura em Letras Inglês e Letras Português-Inglês de uma universidade pública federal. O grau de proficiência desses informantes em jogos digitais varia muito, incluindo desde aqueles que são jogadores assíduos àqueles que apenas demonstraram interesse em se inserir nesse universo. Os instrumentos de pesquisa foram: um breve questionário acerca de seus hábitos e preferências quanto a jogos digitais; e discussões conduzidas numa plataforma *online* chamada Steam (steampowered.com), especializada em jogos e frequentada basicamente por jogadores. Isso permitiu aproximar-nos mais do mundo desses estudantes/jogadores, deixando-os mais à vontade na pesquisa e na interação. As informações apresentadas aqui foram extraídas principalmente dessa segunda fonte. O grupo de pesquisadores era composto por mim e por três alunos de graduação.

O grupo criado na plataforma *Steam* era, portanto, constituído tanto pelos informantes quanto pelos pesquisadores.⁶ A plataforma é um local onde se pode comprar e baixar jogos, criar grupos e fóruns, postar e consultar vídeos e tutoriais, interagir com outros jogadores, entre outras atividades. Após formado o grupo e terminada a primeira etapa de levantamento de dados (questionário), os membros do grupo foram solicitados a baixar o jogo *The Cave* (descrito com mais detalhes abaixo) e participar das discussões. O processo de interação funcionou, basicamente, com os membros do grupo de pesquisa postando perguntas e propostas, e os informantes da pesquisa respondendo essas perguntas e dando sugestões. No total, foram criados oito tópicos, variando de duas a catorze postagens em cada tópico.

⁶Sou grato aos bolsistas e voluntários de Pibic que auxiliaram na pesquisa.

O JOGO

O jogo escolhido para o desenvolvimento da pesquisa foi *The Cave* (THE CAVE, 2013). O primeiro critério adotado pelo grupo de pesquisadores para a sua adoção foi o da faixa etária, já que o trabalho em questão tinha como proposta uma hipotética utilização sua na educação básica. *The Cave* é, portanto, um jogo bastante simples e acessível, voltado para um público predominantemente pré-adolescente. É um jogo de aventura e exploração que se passa numa caverna, a qual faz também o papel de narrador. Nessa caverna, há diferentes tipos de cenários, tais como parque de diversões, castelo medieval, mina de ouro, pirâmide, laboratório científico, loja de souvenirs, entre outros. As trajetórias e os cenários dependerão das personagens escolhidas pelo jogador.

É necessário escolher três personagens, que trabalharão sempre em conjunto para resolver os desafios e charadas. São oferecidas sete personagens: a Aventureira, que busca tesouros e companheiros; o Monge, que está atrás da sabedoria; a Cientista, que procura uma nova descoberta; a Viajante do Tempo, que procura consertar um erro cometido no passado; os Gêmeos, que procuram pelos pais; o Caipira, que está em busca de um amor; e o Cavaleiro, que quer se tornar um herói. Desses, somente três poderão ser escolhidos, e os desafios a serem explorados dependerão dessa escolha. Existe também a possibilidade de três jogadores participarem do jogo simultaneamente, cada um com uma personagem. Além das personagens manipuláveis, há também as não manipuláveis, habitantes da caverna, como o mineiro, o vendedor, o rei, a princesa e o dragão. Na figura abaixo, as personagens aparecem na seguinte ordem: o Monge, a Aventureira, o Caipira, a Cientista, os Gêmeos, o Cavaleiro e a Viajante do Tempo.



Figura 1: personagens do jogo

É importante destacar que, como apontado por Waggoner (2009), essas

personagens são agentes e não avatares. *The Cave* não é um jogo de desempenho de papel (RPG). As personagens já vêm prontas e o jogador não tem o poder de construí-las ou modificá-las. Mesmo assim, como discutirei na análise, parto do pressuposto de que a escolha das três personagens obedece a questões de identidade e/ou às habilidades que as personagens possuem, equipadas pela mecânica do jogo. Todas as personagens têm habilidades semelhantes, necessárias para a solução dos problemas. Mas cada personagem tem uma habilidade exclusiva, também necessária para resolver os desafios próprios da sua trajetória. Por outro lado, tem também um ponto fraco, ou melhor, uma qualidade negativa na sua personalidade ou na sua narrativa de vida, embora isso não fique necessariamente claro para o jogador, que pode simplesmente avançar no jogo sem tomar notícia dos detalhes da narrativa. A caverna, portanto, além da sua dimensão espacial, comporta também uma dimensão psicológica: proporcionar às personagens um conhecimento melhor de si mesmas e do que podem vir a se tornar (THORNTON, 2013). O quadro a seguir resume as qualidades de cada personagem.

Personagem	Qualidade especial	Habilidades	Características pessoais
O Cavaleiro (The Knight)	Evocar um anjo da guarda.	Essa qualidade o torna invencível, mas tem curta duração, além de deixar o cavaleiro imóvel, limitando as possibilidades de uso.	O Cavaleiro é, na verdade, um camponês que, quando menino, presenciou a morte de um cavaleiro por ataque cardíaco. O menino toma posse, então, do seu cavalo e armadura, transformando-se ele mesmo num “cavaleiro”. Como é de se supor, faltam-lhe as qualidades necessárias para desenvolver o papel, principalmente nas batalhas. Assim, suas tentativas de heroísmo nunca são bem sucedidas.
O Caipira (The Hillbilly)	Criar uma bolha de ar ao redor da cabeça	Pode prender a respiração para atravessar longas passagens debaixo d’água, em situações em que outras personagens não sobreviveriam.	O Caipira, apesar de viver numa família numerosa, se sente solitário. Trabalhando em parques de diversão, se apaixona por uma colega de profissão, que, não correspondendo essa paixão, deixa-o frustrado. Sua frustração é, então, aplacada colocando fogo em parques de

			diversão.
A Viajante do Tempo (The Time Traveller)	Teletransportar-se	Pode atravessar barreiras físicas inacessíveis para outras personagens.	A Viajante do Tempo vem do futuro para eliminar o ancestral de um colega de trabalho com quem ela não tem boas relações. Para isso, ela faz uso de uma máquina do tempo, que a faz chegar à caverna.
A Cientista (The Scientist)	Fazer <i>hacking</i>	Pode abrir portas ou acionar eventos previamente programados.	Deixou-se corromper pelo dinheiro que recebeu para suas pesquisas, restando-lhe apenas recorrer ao Exército, que lhe propõe a construção de uma arma de destruição em massa em troca de muito dinheiro.
A Aventureira (The Adventurer)	Fazer uso de um gancho para se pendurar	Atravessar longas e perigosas fendas e escalar alturas intransponíveis para outras personagens.	Arrogante e egoísta, arma uma armadilha para os colegas de expedição para ficar com os créditos das suas descobertas.
Os Gêmeos (The Twins)	Criar um fantasma de si mesmos	O fantasma assume a ação atual dos gêmeos, liberando-os para praticar outras ações.	São crianças (uma menina e um menino) de comportamento duvidoso, que gostam de pregar peças nas pessoas. A uma certa altura, decidem se livrar dos pais, por acharem que eles estão atrapalhando suas brincadeiras.
O Monge (The Monk)	Fazer uso de telecinesia	Ele pode mover ou alcançar objetos que estão fora do alcance.	Quando menino, o monge é levado para ser treinado num templo, mas demonstra inúmeras falhas de caráter que o impedem de prosseguir, tais como impaciência, agressividade e vingança.

Fonte: <http://thecave.wikia.com/wiki/Characters>

Como se pode perceber, há um equilíbrio de gênero identitário nas opções de escolha, com quatro personagens femininas e quatro masculinas (incluindo os gêmeos), uma iniciativa deliberada do criador do jogo, Ron Gilbert (CORRIEA, 2012). Esse já é um aspecto considerável para atender tanto a jogadores quanto a jogadoras. Mesmo assim, como se verá na análise a seguir, esse não parece ter sido um critério determinante nas escolhas feitas pelos/as jogadores/as desta pesquisa.

Os dados analisados abaixo foram retirados das discussões iniciadas no grupo criado na plataforma *Steam*, conforme mencionado acima. Serão analisados dois tópicos específicos, iniciados em 2 de fevereiro (“The Cave – characters”) e 17 de abril de 2014 (“The Cave – characters/identity”). Os comentários dos participantes não serão apresentados necessariamente na sequência cronológica de suas postagens. O primeiro tópico, postado por um membro do grupo de pesquisadores, iniciou-se com a seguinte pergunta:

Pergunta 1

Gostaria de saber primeiramente quais personagens vcs escolheram para o jogo. Por que razão vc fez essa escolha?

Mesmo sem tocar explicitamente na questão da identidade, essa pergunta propiciou o seguinte comentário:

Comentário 1

Sabemos que nossa escolha por algum tipo de avatar muito tem a ver com nossas crenças e nossa identidade, por isso escolhi "The Hillbilly" por ser um senhor de mais idade e que poderia me ajudar com sua experiência adquirida com os anos; a "The Time Traveller" poderia me auxiliar com algo relacionado ao tempo, um tipo de tempo extra, e também por poder voar e ser mais rápida; e "The twins" por serem 02 e por serem pequeninos, caso tenha que avançar em pequenos espaços. (A.)⁷

Em primeiro lugar, a jogadora se refere à personagem como um “avatar”. Conforme já mencionei, seguindo Waggoner (2009), no caso desse jogo trata-se de um agente, por não dar a opção de sua configuração pelo jogador. Em segundo lugar, a jogadora faz menção à ideia de que as nossas escolhas espelham a nossa identidade. Embora ela use “crenças” no plural, “identidade” está no singular, refletindo uma noção corrente de que o sujeito é dotado de uma identidade única, que em geral se mantém inalterada no curso da vida. Mesmo assim, as personagens escolhidas por ela, de acordo com o seu comentário, pouco demonstram desse vínculo com a(s) sua(s) identidade(s). A Viajante do Tempo e os Gêmeos foram escolhidos por ela por suas características técnicas, suas habilidades, e como elas poderiam auxiliar na progressão do jogo. Não fica clara, portanto, qual relação ela faz entre suas escolhas e suas identidades, pois, mesmo no caso

⁷Os nomes foram suprimidos para se manter o anonimato dos participantes.

do Caipira, “sua experiência adquirida com os anos” mais parece estar relacionada com a resolução de tarefas no interior do jogo. Seria o caso de se perguntar como uma jovem mulher se identificaria com um homem idoso, a não ser pelo fato de que, com o passar do tempo, ela talvez deseje possuir essa “experiência adquirida com os anos”.

Comentário 2

Olá, pessoal! Escolhi o "time traveller", pois essa é uma habilidade q eu, particularmente, gostaria de ter. Poder ver especialmente fatos passados podem ajudar a tomar as decisões no presente. Tb escolhi os "twins", por serem dois e - como são crianças, possuem muita agilidade e rapidez. Por último, "the adventurer", porq acredito q uma característica dessa personagem seja o de não ter medo de arriscar!! (T.)

No caso dessa jogadora, percebe-se que ela transpõe para si mesma as habilidades das personagens. Usando-se a terminologia de Gee (2007), ela projeta para a sua identidade real as identidades virtuais das personagens. Embora viajar no tempo seja algo humanamente impossível, ao mencionar que a Aventureira não tem “medo de se arriscar”, ela projeta para si uma qualidade que tem ou gostaria de ter, uma qualidade que, por sinal, pode estar vinculada às características da personagem, embora não necessariamente se traduza em uma mecânica que permita à jogadora uma melhor progressão no jogo. O mesmo se aplica a M., que escolheu a Aventureira por razões bastante semelhantes:

Comentário 3

Primeiramente escolhi a aventureira, pois me identifiquei bastante com ela justamente por ter vontade de ser uma pessoa mais ativa e passar por certas aventuras. Além disso, achei que ela seria uma ótima personagem para explorar a caverna devido aos seus equipamentos. (M.)

Portanto, M. escolhe a Aventureira tanto por uma questão de identidade quanto de mecânica do jogo. A questão da identidade fica mais evidente na fala seguinte. Diferentemente de T. e M. nos comentários acima, o jogador se identifica com as personagens, não por causa de suas personalidades, mas por uma questão de gosto pessoal, projetado sobre a aparência delas.

Comentário 4

Então, em primeiro lugar eu escolhi os Twins, pelo fato de me lembrar muito as artes de Tim Burton e por serem extremamente lindos e fantasmagóricos, no decorrer do jogo eu percebi que eu não poderia escolher só um, mas sim 3, aí eu escolhi a Cientista, acho que por algum fator de habilidade inteligencia, eu acho que talvez a sabedoria dela tenha algum uso a frente e o Monge, talvez ele seja um bom healer, sempre é bom ter um healer na pt. (W.)

Sendo um jogador experiente e, ao que tudo indica, amante da cultura popular norte-americana, W. opta pelos gêmeos porque sua estética “fantasmagórica” lembra os filmes de Tim Burton. Quanto à Cientista, a escolha por ela já reflete totalmente uma possível vantagem na progressão do jogo. A “sabedoria” dela não é algo, portanto, que o jogador deseje para si, mas pode ser algo que ajude a personagem a superar as barreiras do jogo. O mesmo se aplica ao Monge, embora o jogador traga para esse jogo aspectos comuns a outros, como o *World of Warcraft* (WoW). Há uma diferença crucial, no entanto, já que são jogos de gêneros diferentes. No caso do WoW, o monge é uma classe de personagens que têm grande poder de cura (*healer*). Como é um jogo para ser jogado coletivamente, essa característica se mostra útil quando outros avatares/jogadores da mesma equipe são feridos. Como já apresentei acima, essa não é uma característica do Monge, cuja única habilidade especial é a telecinesia. Mesmo assim, o interessante sobre essa fala é que ela deixa claro que o jogador traz para o jogo seus conhecimentos de outros ambientes, como filmes e jogos de outros gêneros, que aparentemente influenciaram nas suas escolhas.

O comentário seguinte segue uma lógica semelhante:

Comentário 5

escolhi o Knight, dentre todos os personagens ele parece ser o único capaz de usar de força, além disso gosto muito do ambiente medieval, então eu diria que esse foi o personagem que escolhi prq realmente gostei. (F.)

No caso de F., sendo ele também um jogador assíduo, o ambiente medieval lhe é familiar por ser comum em jogos e outros produtos culturais norte-americanos.

O que é comum na maioria dos comentários é a referência tanto aos aspectos identitários quanto às habilidades das personagens. Na maioria dos casos, há portanto uma mescla dos dois. Conforme mencionado acima, a mecânica do jogo, a jogabilidade e os aspectos técnicos são também importantes nas decisões dos jogadores, até mesmo para a escolha de um jogo, que não se limita apenas a questões como gênero e narrativa.

O mesmo se nota no comentário a seguir:

Comentário 6

De início escolhi o Hillbilly, porque cresci convivendo com pessoas com as mesmas características do personagem: barba grande, caipira, feliz (independente de dificuldades) e sempre forte em questões físicas. Também achei que ele seria adequado para fazer as devidas funções que o jogo pede: como pular, correr, nadar, quebrar e arrastar objetos etc. (R.D.)

O Caipira, nesse caso, atende tanto ao desejo de uma identificação do jogador com a personagem, mesclando, portanto, suas identidades real e virtual, quanto à necessidade de superar os obstáculos no jogo.⁸ Como se pode ver nos comentários 5 e 6, os dois jogadores escolheram personagens diferentes, mas aparentemente com uma característica em comum: a força.

Por fim, o jogador a seguir vem a se identificar com as personagens apenas depois de começar a jogar, embora não deixe claro por quê:

Comentário 7

Bom, fiz minha escolha sem pensar muito. Confesso que nem sabia que tinha que escolher três personagens. Quando vim perceber, já estava com Hillbilly, The Knight e The Time Traveler. A apresentação da Cave não diz muito sobre as capacidades de cada personagem, mas acabei m'identificando com eles. (R.T.)

Devemos levar em consideração que a escolha do jogo não ficou a cargo dos jogadores. A escolha já havia sido feita pelo grupo de pesquisadores, que consideraram muito complexo e demorado o processo de consulta aos jogadores para auxiliá-los na escolha. Como mencionei acima, o critério principal foi escolher um jogo que se encaixasse na faixa etária da educação básica para contemplar outras etapas da pesquisa que lidariam mais diretamente com a sala de aula. Nesse caso, R.T. não chegou a prestar muita atenção nos critérios do jogo. Ignorando as habilidades das personagens, deixou de considerar inclusive os aspectos que poderiam previamente fazê-lo identificar-se com elas. Na última sentença, fica implícita a ideia de que a identificação do jogador aconteceria, acima de tudo, em função das “capacidades de cada personagem”.

Além disso, era necessário escolher um jogo que fosse acessível a todos os participantes da pesquisa, cujos graus de proficiência em jogos variavam muito. Conforme mencionei acima, um grau excessivo de familiaridade ou complexidade pode ser desestimulante, e esse foi um risco que corremos na escolha do jogo. Uma das participantes descreveu⁹ a dificuldade encontrada para lidar com os mecanismos do jogo:

Comentário 8

Bom, [...] esse é o primeiro game q jogo na vida! E tenho q confessar q estou tendo bastante dificuldade com comandos e para descobrir soluções para os puzzles. Típico de uma baby boomer!! srs. No

⁸Sicart (2008) defende que a mecânica do jogo pressupõe ações, podendo ser, portanto, formalizada em verbos. Outros “elementos sintáticos”, como as regras, exercem influência sobre a maneira como esses verbos funcionam no jogo.

⁹Esse comentário foi retirado de outro tópico, não vinculado aos dois em análise neste trabalho.

começo, então, nem sabia como escolher os personagens, eu achei que eu tinha q clicar sobre os characters e "salvar" a opção em algum lugar!! Para eu descobrir q era somente usar as teclas para que se movimentassem, tive q recorrer a tutoriais no you tube. (T.)¹⁰

Waggoner (2009, p. 32) compara esse processo com o de aprender a dirigir um carro: de início é preciso dominar uma “interface complexa”, com inúmeras tarefas a desempenhar, mas com o tempo conseguimos dominar essa “interface” de forma quase inconsciente e então passamos a “contemplar o mundo externo através do para-brisa”. O que acontece no caso dos computadores e consoles é que essa “interface” se torna “transparente”, no dizer de Waggoner, permitindo ao jogador uma maior imersão no jogo. Assim, como apontam Giddings e Kennedy (2006, p. 142), “Conforme o jogador vai se tornando mais proficiente em manusear os controles e entender as limitações do *software*, a sensação de que o jogo é algo separado do jogador vai desaparecendo.”

Dessa forma, conforme mencionei acima, a mecânica do jogo não chama tanto a atenção do jogador, a não ser nos momentos iniciais, quando se está configurando personagens e outras opções e tentando entender os mecanismos do jogo. Para Waggoner, quanto antes o jogador superar essa fase, melhor, pois poderá navegar pelo jogo de maneira mais fluida, de modo que suas identidades – real, virtual e projetiva – possam se integrar mais facilmente. Isso, obviamente, implica variados graus de imersão, cujo conceito tem sido alvo de inúmeras discussões, tanto no âmbito dos jogos quanto de outras formas de narrativa.¹¹ Além do domínio da mecânica do jogo, o grau de identificação do jogador com outros aspectos, como narrativa e personagem, será determinante para o seu grau de imersão no jogo.

Para dar continuidade a essas discussões e obter mais detalhes sobre o tema, foi postada posteriormente uma segunda pergunta:

Pergunta 2

Vcs estão contentes com as personagens que escolheram? É possível incorporar a identidade delas como se vcs estivessem mesmo dentro do jogo (playing the role accordingly)? Ou a escolha das personagens/papéis não faz diferença nenhuma?

¹⁰ No questionário prévio, T. informa que *The Cave* é o seu primeiro jogo e que joga em média 4 horas por semana, em geral aos domingos.

¹¹ Ver, por exemplo, Aarseth (2004), Murray (1997) e Waggoner (2009).

Por não ser um RPG, *The Cave* poderia dar a impressão de que qualquer personagem escolhida propiciaria resultados (ou, quem sabe, emoções) semelhantes, não obstante o fato de que diferentes personagens implicam diferentes narrativas. Porém,

Comentário 9

Como a gente não sabe a história dos personagens, inicialmente as pessoas vão escolher os avatares que mais se identificam, ou o que acham visualmente mais legais, daí a gente leva em conta vestimenta, se os personagens usam ou não armas ou acessórios a mostra (A viajante do tempo usa uma armadura), poderes cognitivos (O monge fica sempre de olho fechado) (W.)

W. continua fazendo uso de seus conhecimentos prévios advindos de sua experiência como jogador (*vide* comentário 4). Os avatares “visualmente mais legais” para ele aparentemente remetem a personagens de outros jogos que ele já conhece. Na verdade, ele ainda está falando do momento da escolha das personagens. Por não saber exatamente as histórias das personagens e do jogo em si, ele se apoia sobre suas experiências anteriores para tentar decifrar suas características. No entanto, o visual das personagens em *The Cave* tem um fundamento mais estético do que mecânico. A armadura da Viajante do Tempo é futurista, mas não tem de fato uma função no jogo. Os “poderes cognitivos” do Monge se limitam à sua capacidade especial de telecinesia, criada especificamente para dar conta das tarefas que sua narrativa exige.

F., por sua vez, procura incorporar as características da sua personagem:

Comentário 10

De forma geral, a escolha dos personagens afeta tanto o desenrolar do jogo quanto a forma como jogamos. Fiquei satisfeito com os personagens que escolhi [...]. Acho que o jogo permite sim essa junção entre jogador e personagem, em certo momento eu pensava; não posso fazer isso como cavaleiro, preciso ser/de outro personagem, apesar de tentar sempre seguir em frente com ele. (F.)

Temos aqui, portanto, uma primeira menção explícita à fusão entre a identidade real e a virtual. O jogador percebe que a escolha das personagens tem efeitos diferentes no jogo. Ele dá ênfase à forma de jogar e não está se referindo especificamente à mecânica do jogo ou a comandos específicos. Ele assume a identidade da personagem até certo ponto e também traz para o jogo suas experiências de jogos e textos passados ao prescrever a maneira como um cavaleiro deve agir e tentar aplicar isso ao jogo. No entanto, essa prescrição fica limitada pelo próprio desenho do jogo, que na maioria das vezes se impõe. Isso fica bastante evidente no comentário seguinte:

Comentário 11

Estou contente com aqueles que escolhi. [... Mas] algumas ações de meus personagens me deixaram um pouco triste, pq não agiria assim na vida real, porém compreendo que faz parte das características do jogo. Como exemplo, cito a parte em que meus twins jogaram veneno na sopa e todos morreram. Fiquei tão sem jeito com aquela atitude (rsrsrs)!! (A.)

Nesta fala, podemos ver em (inter)ação as três identidades de Gee. A jogadora projeta sua identidade real sobre as personagens, desaprovando sua conduta. A. dá a entender que as ações da personagem são de sua (da jogadora) própria responsabilidade, o que implica dizer que, ao menos em determinadas passagens, suas identidades real e virtual se fundem. No entanto, como o jogo deixa pouca margem de ação ao jogador em momentos cruciais, este tem de escolher entre abandonar o jogo, assumindo totalmente sua identidade real, ou fazer o que o jogo exige, apenas contrariando sua identidade real. O grau de distanciamento varia entre proximidade/fusão – quando as ações da personagem se adéquam à identidade real da jogadora – e distanciamento – quando a identidade real da jogadora desaprova a conduta de sua personagem.

Essa variação fica evidente na sua fala. Ao afirmar que “algumas ações de meus personagens me deixaram um pouco triste, pq não agiria assim na vida real”, ela está primeiramente se distanciando da personagem ao usar a terceira pessoa. Ao mesmo tempo, ela demonstra seu engajamento com a personagem – como se esta fosse responsável pelas ações da jogadora na vida real – ao afirmar que ficou “tão sem jeito com aquela atitude”. Essa postura traz à tona a identidade projetiva. A. projeta sobre sua personagem seus valores e crenças da vida real, esperando que a personagem corresponda às suas expectativas. A questão da agência nesse caso é importante. É possível identificar-se com uma personagem de ficção em outras formas narrativas e desaprová-las algumas de suas atitudes. Nos jogos, no entanto, essa experiência é muito mais presente porque pressupõe uma ação concreta do jogador, em termos físico-corporais, que pode dar a impressão de que é ele próprio quem está realizando aquela ação no interior da narrativa, podendo ainda fazer paralelos mais substanciais com sua vida real. Esse tipo de dubiedade é definida por Juul (2005) como meio-real (*half-real*):

Meio-real implica que os *videogames* são duas coisas distintas ao mesmo tempo: são reais porque consistem de regras reais com as quais os jogadores interagem de fato, e porque ganhar ou perder um jogo é um evento real. No entanto, ao ganhar um jogo matando um dragão, o dragão não é real, mas ficcional. Jogar um videogame significa, portanto, interagir com regras reais num mundo ficcional, imaginado, e

um *videogame* é tanto um conjunto de regras quanto um mundo ficcional. (JUUL, 2005, p. 1)

Esse tipo de conflito é bem documentado na literatura crítica e teórica dos jogos. Gee (2007, p. 49), para ilustrar seu conceito de identidade projetiva, menciona uma experiência própria ao jogar *Arcanum*, um RPG. Sua personagem Bead Bead “é uma deliciosa mistura entre o meu agir e o meu não-agir”. Em vários momentos, ele descreve seu desconforto ao precisar tomar decisões no jogo que contrariam seus valores/ideais, como quando ele (ou sua personagem) vende um anel que lhe havia sido generosamente doado por um ancião. Gee expressa seu descontentamento por desejar que sua personagem não fosse gananciosa e pudesse “revisitar seus atos passados sem arrependimento” (p. 53). Murray (1997, p. 54), ao jogar *Mad Dog McCree* – um jogo que nem sequer requer um avatar ou agente, mas apenas o uso de uma arma para acertar nos alvos –, descreve o prazer que lhe proporciona eliminar seus oponentes. Ela, uma pacifista na vida real, de repente se dá conta de um lado “autêntico e desconcertante” da sua personalidade e de que era, portanto, “duas pessoas muito diferentes”.

CONSIDERAÇÕES ADICIONAIS

A análise acima mostra que, quanto à identidade real, os jogadores, em geral, trouxeram para *The Cave* experiências anteriores, mas a partir de duas possibilidades diferentes: experiências pessoais ou com base em suas *performances* em outros jogos. Como resultado, suas identidades de jogadores variavam desde as de principiantes às de proficientes, já que o critério para fazer parte da pesquisa era ter interesse nos jogos e não necessariamente ser um jogador experiente. Uma característica evidente na construção dessas identidades é que os jogadores mais experientes tendiam a adotar, nas discussões, um nome de perfil, já anteriormente existente ou criado especificamente para a pesquisa. Os menos experientes simplesmente mantiveram seus nomes da vida real.

Pode-se notar que os jogadores mais experientes fazem mais conexões com suas experiências de jogo anteriores, de modo que sua identidade de jogador se sobressai. W., por exemplo, escolheu os Twins, por “lembrarem muito as artes de Tim Burton” (comentário 4) e o Monge porque “talvez ele seja um bom healer, sempre é bom ter um healer na pt”, e pelo fato de que ficar sempre de olhos fechados pode indicar poderes cognitivos (comentário 9). Assim, o jogador busca, no seu repertório de formas ficcionais,

experiências anteriores para fazer previsões quanto às habilidades das personagens em *The Cave*. O mesmo acontece com F. quando diz “gosto muito do ambiente medieval” (comentário 5) e “não posso fazer isso como cavaleiro”, trazendo para o jogo seu conhecimento prévio sobre o gênero em questão.¹² Esses aspectos são ilustrativos de como as identidades real e virtual se entrelaçam em muitos momentos. A identidade virtual de um jogador em um determinado momento pode contribuir para a construção de um repertório de ações e experiências, que farão parte da sua identidade real e que poderão ser acionados posteriormente em outra situação. Segundo Waggoner (2009, p. 81), as experiências virtuais são armazenadas como memórias reais pelo usuário e podem ser acessadas no futuro para ajudar nas tomadas de decisão em novos momentos de vivência virtual.

Sicart (2009) acrescenta também que quem joga usa sua cultura e tradição como jogador para encontrar formas de experimentar um jogo em particular. Assim, “Conhecimento do gênero, leitura de resenhas ou interação pessoal com outros jogadores fornecem as ferramentas interpretativas iniciais” (p. 87). Jogar, complementa ele, é o ato de interpretar as regras do jogo por meio do conhecimento adquirido em jogos anteriores do mesmo gênero, acrescido de novos elementos, que fazem daquele jogo, portanto, algo singular. Por fim, conclui ele, é o ato de interpretar a adoção de uma certa lógica e a maneira como ela se relaciona com ideias, valores da vida real e contextos culturais.

Quanto aos demais jogadores, suas identidades reais se expressam mais em função de suas experiências pessoais. Quando mencionam os aspectos físicos das personagens, fazem-no mais com base nas suas semelhanças com pessoas reais do que com personagens de outros jogos, deixando mais clara a fusão entre suas identidades real e virtual, mas nesse caso com base nas suas experiências de vida. Tanto T. como M. apontaram qualidades nas personagens que elas gostariam de ter. T. gostaria de poder “viajar no tempo” (comentário 2) e M. gostaria de ser uma pessoa ativa como a Aventureira (comentário 3). Por fim, R.D. escolhe o Caipira por ter convivido “com pessoas com as mesmas características” (comentário 6).

Voltando ao comentário 1 acima, podemos notar que A. faz suas escolhas pensando na mecânica do jogo, mas sem necessariamente fazer correlação com experiências de jogo anteriores nem com aspectos da vida real. Essa talvez seja a escolha mais focada na identidade virtual e com maior ênfase na mecânica do jogo. É curioso

¹² No questionário, F. informa que começou a jogar aos 4 anos de idade e que joga em média 4 horas por dia. W. começou a jogar aos 5 anos de idade e joga em torno de 7 horas por dia.

notar que a identidade projetiva de A., nesse caso, está totalmente ausente, mas ela vem com força total no comentário 11, quando a jogadora afirma sua decepção com a ação dos Gêmeos. Portanto, ao fazer a escolha das personagens, ela se baseou muito fortemente na mecânica do jogo, mas no decorrer da narrativa ela acabou se envolvendo com as ações das personagens, projetando sobre elas valores da sua vida real.

Outro aspecto que quero salientar aqui são os estereótipos que muitas vezes estão embutidos na mecânica do jogo e como eles podem também estar implícitos em questões de identidade. É comum, em RPGs principalmente, a designação de características de força física a personagens negras, as quais muitas vezes estão ausentes de personagens femininas, cujos atributos acabam se baseando em visões estereotipadas da mulher na sociedade. Esses aspectos vão muito além da mera aparência física das personagens e podem influenciar jogadores a escolhê-las mais pelo que elas oferecem em termos de mecânica do que pela identificação (nesse caso, étnica ou de gênero) que elas possam suscitar. Sean Gouglas e Leah Hackman (RACE..., 2014) salientam essa conexão entre raça e mecânica, citando como exemplos personagens indianos que se caracterizam como *yogis* ou pacifistas e personagens brasileiras que vivem na selva amazônica e lutam capoeira. São personagens que não vêm equipadas com armas ou artefatos, mas dependem basicamente de seus próprios atributos físicos. Dessa forma, raça, em muitos jogos, está em estreita conexão com a mecânica do jogo, influenciando o próprio processo de jogar, e não tanto por uma questão estética ou em função da narrativa.

Taylor (2009), por sua vez, fala de uma tendência em jogos em retratar negros como *rappers* ou atletas. Para ela, esse é um problema que já existia nas mídias tradicionais, mas os jogos apresentam outra dimensão no processo de “leitura” das representações, já que “sua estrutura codifica não apenas a estética, mas estratégias, regras, opções de jogo” (p. 116). De qualquer maneira, tanto na mecânica quanto na estética ou narrativa, a representação de etnia e gênero, entre outras, pode acabar reforçando estereótipos. Hand e Moore (2006, p. 179) acreditam que “a *performance* da masculinidade e da femininidade no ciberespaço não transcende os papéis de gênero, mas os *reproduz*” (ênfase no original). Embora seja possível concordar com os autores em que as identidades reais e virtuais não são totalmente separadas, é difícil aceitar a ideia de que estas apenas *reproduzem* aquelas. A análise acima mostra que elas se intersectam e podem influenciar umas às outras, deixando em aberto possibilidades de transformação.

Esse viés estereotipista se deve em grande parte aos responsáveis pela produção e desenvolvimento dos jogos. Na sua maioria, são homens brancos norte-americanos.

Rodriguez (2016) aponta esse problema quando afirma que as poucas mulheres de outras etnias envolvidas nessa indústria acabam por se sentir isoladas e tendo poucas chances de imprimir um outro viés aos jogos. Para Shaw (2011, p. 28), a indústria raramente pensa nos membros de grupos marginalizados como potenciais jogadores. Dessa forma, a falta de representatividade desses grupos nos jogos se deve ao fato de que o mercado é constituído primordialmente de homens jovens, heterossexuais e brancos (p. 39). No entanto, acrescenta ela, o público não se tornará mais diverso pela simples adição de diversidade nos jogos. Jenkins (2015) afirma que sistemas tecnológicos e práticas estéticas existem em estreita correlação com sistemas culturais. Assim,

Existe uma crença recorrente de que raça, gênero ou sexualidade podem ser deixados de lado ao atentarmos para as formas e os sistemas tecnológicos. Essa crença só é possível porque tende a tratar conceitos como raça ou gênero no nível do conteúdo e não no nível da forma ou do sistema. Nesse paradigma, você poderia criar um jogo digital ou uma exposição sobre raça, mas as formas ou tecnologias seriam vistas como sistemas de difusão neutros. (JENKINS, 2015)

Em *The Cave*, não se nota esse tipo de estereotipação baseada em gênero ou etnia, que acaba recaindo nas profissões ou classes. As vestimentas do Monge e da Viajante do Tempo são baseadas em representações ficcionais típicas. A caracterização do Caipira também recai sobre visões do senso comum que remetem, no Brasil, ao Jeca Tatu de Monteiro Lobato e Mazzaropi. Mas, por outro lado, e talvez mais significativamente, o jogo quebra algumas expectativas ao colocar, por exemplo, uma mulher como a Aventureira, característica comumente atribuída aos homens, o que acabou atraindo a atenção de T. (comentário 2) e M. (comentário 3). Não está explícito nas falas das jogadoras, mas estes talvez tenham sido os dois únicos momentos em que há uma identificação por etnia ou gênero entre os participantes. O fato de ser uma mulher aventureira pode lhes ter influenciado na escolha da personagem.

Fora isso, o jogo joga com certas expectativas de forma bastante sarcástica às vezes. Uma cena bastante marcante se dá na narrativa do Cavaleiro. Como já mencionei, ele precisa salvar a princesa, trancada num castelo e guardada por um dragão. Essa é uma narrativa derivada do imaginário medieval, presente num amplo universo ficcional que envolve a literatura, o cinema e uma grande gama de jogos. Os autores de *The Cave* de certa forma parodiam esse formato, invertendo alguns elementos. A princesa se mostra claramente entediada com aquele desfile de cavaleiros se voluntariando para salvá-la. A certa altura, ela afirma: “Eu só queria ser uma engenheira elétrica”. O jogo rompe com a

expectativa, portanto, de três maneiras, pelo menos: i) ao trazer para uma narrativa medieval uma característica da era Moderna; ii) ao introduzir um elemento de sátira na narrativa, relativizando a *quest* do cavaleiro, já maculada desde o início por não ser ele um cavaleiro de verdade; iii) por fim, ao colocar nas bocas de uma herdeira do trono o desejo de se entregar a uma atividade mundana e normalmente atribuída ao gênero masculino. Dessa forma, o jogo problematiza uma tradição em jogos digitais que, de acordo com Taylor (2009), coloca as mulheres como objetos de desafios (*quests*) masculinos. E, como se sabe, o papel da “donzela em apuros” tem um histórico ainda maior na literatura e no cinema.

Conforme mencionei acima, Gee (2007) defende que a identidade tem uma forte relação com a aprendizagem, de modo que o aprender é um convite para se experimentar uma nova identidade, assim como para se tornar um novo tipo de pessoa. O autor compara esse processo com o que ocorre com jogadores digitais, que a todo instante estão (re-)construindo suas identidades, não apenas em termos do presente, mas fazendo também uma projeção para o futuro. Ensino e aprendizagem não são o foco deste trabalho, mas foi um dos fatores explorados no projeto em questão. Seria interessante pensar quais identidades são essas que os alunos poderiam reconstruir com base na sua aprendizagem. Para se evitar os estereótipos e contestar certas relações sociais vigentes, uma boa proposta seria fazer os alunos refletir sobre que implicações pode haver para as mulheres que optam por profissões, como engenharia, que não sejam aquelas muitas vezes tradicionalmente aceitas pela sociedade. Ou ainda: o que implica ser um advogado ou médico negro?

Basta lembrar que, há pouco tempo, um professor da Universidade Federal do Espírito Santo afirmou em sala de aula que preferia ser atendido por um médico branco do que por um negro. Argumentando contra o sistema de cotas na universidade, o professor teria dito que “os negros, em média, vêm de sociedades, comunidades, menos privilegiadas [...]. E nesse sentido, eles não têm uma socialização primária, na família, que os torne receptivos aos trâmites da universidade [...]. Eles têm muito mais dificuldades para acompanhar determinadas exposições” (PROFESSOR..., 2014).¹³ Pode-se pensar então em formas de se propiciar ao jovem negro oportunidades de

¹³No início deste ano um deputado estadunidense, opondo-se à legalização da maconha, afirmou que os negros estão mais predispostos ao uso de drogas por causa “da sua genética” e “da formação do seu caráter” (OLMSTEAD, 2018). Steve Alford, republicano do Kansas, de 75 anos, se desculpou mais tarde. Tanto no caso brasileiro como no estadunidense, estamos diante da manifestação de um duplo determinismo: racial e social.

reconstrução de suas identidades para a criação de futuros imaginados (BRYDON; COLEMAN, 2008) e identidades imaginadas (NORTON, 2011) em vez de se adequar a um futuro previamente determinado por parcelas da sociedade. Jogos digitais podem indicar o caminho, mas a escola pode, e deve, ter um papel decisivo nesse processo.

CONCLUSÃO

A dimensão e o alcance dos jogos digitais, nos dias de hoje, são uma amostra da relevância que eles estão assumindo como itens culturais. Mais do que meros produtos criados pela indústria do entretenimento, eles proporcionam experiências significativas aos jogadores, que podem efeitos de longo prazo. Por isso, é pertinente conectar essas experiências com questões de identidade, educação, linguagem e cultura, entre outras. Como artefatos culturais largamente difundidos, os jogos digitais se inserem numa ampla teia de significações e representações, propiciando contextos para a construção de identidades.

Este trabalho procurou explorar apenas uma parcela desse processo, mais especificamente a intersecção entre identidades dos jogadores dentro e fora do jogo. Muito embora, na maioria dos jogos, os jogadores tenham a opção de escolher suas personagens, ou avatares, e ainda configurá-las, há passagens do jogo que lhes fogem do controle, por terem sido programadas de antemão. A maneira como os jogadores interagem com o jogo e o seu grau de imersão dependem muito da identificação que eles sentem com suas personagens. Assim, um jogador pode escolher uma personagem que reflita sua identidade real, projetando-a, portanto, em sua identidade virtual. No decorrer do jogo, essa identificação pode aumentar ou diminuir, mas pode também causar surpresas ou decepções, como foi o caso mencionado acima no episódio do patricídio efetuado pelos Gêmeos. A identidade projetiva, nesse caso, sofre um revés, forçando o jogador a rever sua identidade virtual e possivelmente também sua identidade real, já que o jogo aponta um cenário alternativo, ao qual o jogador, de outra forma, talvez não tivesse acesso. A simulação invoca, portanto, uma identidade projetiva que terá efeitos sobre a identidade virtual e a real. No caso dos Gêmeos, A. teve acesso, no jogo, às consequências da sua ação (ou da ação de sua personagem), o que lhe deu a oportunidade de também rever, problematizar, refutar ou simplesmente ratificar valores pessoais e sociais.

Neste trabalho procurei abordar a dinamicidade dos processos de identificação dos

jogadores em função de suas escolhas, mais especificamente a escolha das personagens, tendo como suporte teórico os conceitos de identidade real, virtual e projetiva de Gee (2007). A identificação com as personagens foi um item preponderante no momento da escolha, mas muitos jogadores preferiram se apoiar sobre as possibilidades que a mecânica do jogo oferecia em função de cada personagem. Mesmo nesse caso, é possível afirmar que a escolha obedece a critérios tanto da identidade real quanto da virtual, pois o jogador traz para o jogo experiências de mundo e de jogos anteriores.

Dessa dinâmica, novas identidades são construídas, em maior ou menor grau, dependendo do contexto. É importante pensar como essa reconstrução de identidades, ou a criação de novas identidades, segundo Gee (2007), pode ser relevante para a educação, ao proporcionar aos alunos, principalmente aqueles de grupos não privilegiados, a possibilidade de criarem futuros imaginados (BRYDON, COLEMAN, 2008) ao construírem um novo ser, fugindo assim do determinismo social a que muitos estão sujeitos.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Quest games as post-narrative discourse. In: RYAN, Marie-Laure (Ed.). *Narrative across media: the languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004. p. 361-376.
- BRYDON, Diana; COLEMAN, William D. Globalization, autonomy, and community. In: BRYDON, Diana; COLEMAN, William D. (Ed.). *Renegotiating community: interdisciplinary perspectives, global contexts*. Vancouver: UBC Press, 2008. p. 1-28.
- CORRIEA, Alexa R. Inside Ron Gilbert's *The Cave*. *Polygon*. 10 set. 2012. Disponível em: <<http://www.polygon.com/2013/1/24/3655312/inside-ron-gilberts-the-cave>>. Acesso em: 12 dez. 2014.
- DISHONORED, Part 3. *Machinima*. 13 set. 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OGd-9QNGvTo&feature=player_embedded&has_verified=1>. Acesso em: 7 abr. 2013.
- FABRICATORE, Carlo. Gameplay and game mechanics design: a key to quality in videogame. Disponível em: <<http://www.oecd.org/edu/ceri/39414829.pdf>> Acesso em: 27 ago. 2014.
- GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave MacMillan, 2007.
- GIDDINGS, Seth; KENNEDY, Helen W. Digital games as new media. In: RUTTER, Jason; BRYCE, Jo (Ed.). *Understanding digital games*. London: Sage, 2006. p. 129-147.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 7. ed. Trad. Tomaz T. da Silva e Guacira L. Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- HAND, Martin; MOORE, KARENZA. Community, identity and digital games. In: RUTTER, Jason; BRYCE, Jo (Ed.). *Understanding digital games*. London: Sage, 2006. p. 166-182.
- JENKINS, Henry. Bringing critical perspectives to the digital humanities: an interview with Tara McPherson (part three). Disponível em:

- <<http://henryjenkins.org/2015/03/bringing-critical-perspectives-to-the-digital-humanities-an-interview-with-tara-mcpherson-part-three.html>>. Acesso em: 12 dez. 2014.
- JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- LUNDGREN, Sus; BJÖRK, Staffan. Game mechanics: describing computer-augmented games in terms of interaction. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download;jsessionid=fd9a811b8e2f1297692877efdde4e72?doi=10.1.1.13.5147&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 1 nov. 2016.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: The MIT Press, 1997.
- NORTON, Bonnie. Identity, literacy, and English-language teaching. *TESL Canada Journal*, vol. 28, n. 1, p. 1-13, 2011.
- OLMSTEAD, Molly. Kansas Lawmaker Apologizes for Saying Black People Are More Likely to Abuse Drugs Because of Their “Character Makeup”. *Slate*. 9 jan. 2018. Disponível em: <<https://slate.com/news-and-politics/2018/01/kansas-state-rep-steve-alford-apologized-for-his-remarks-about-marijuana-and-black-people.html>>. Acesso em: 1 set. 2018.
- PROFESSOR causa polêmica ao dizer que prefere ser atendido por médicos brancos a negros. *Correio 24 horas*. 5 nov. 2014. Disponível em: <<http://www.correio24horas.com.br/detalhe/noticia/professor-causa-polemica-ao-dizer-que-prefere-ser-atendido-por-medicos-brancos-a-negros/?cHash=c06bb430dd8c3e686e7111ab6c9d7cab>>. Acesso em: 7 dez. 2016.
- RACE as mechanic. Produzido por: Sean Gouglas e Leah Hackman. Vídeo. 10’11”. [S.l.: s.n., 2014.]
- RODRIGUEZ, Sarah. How does ethnicity influence game design? *Remeshed.com*. 3 fev. 2016. Disponível em: <<http://remeshed.com/2016/ethnicity-influence-game-design/>>. Acesso em: 7 dez. 2016.
- SCHOTT, Gareth. Agency in and around play. In: CARR, Diane et alii. *Computer games: text, narrative and play*. Cambridge: Polity Press, 2008. p. 133-148.
- SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, vol. 14, n. 1, p. 28-44, 2011.
- SICART, Miguel. Defining game mechanics. 2008. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>. Acesso em: 2 nov. 2016.
- SICART, Miguel. *The ethics of computer games*. Cambridge: The MIT Press, 2009.
- SYKES, Jonathan. A player-centred approach to digital game design. In: RUTTER, Jason; BRYCE, Jo (Ed.). *Understanding digital games*. London: Sage, 2006. p. 75-92.
- TAYLOR, T.L. *Play between worlds: exploring online game culture*. Cambridge: The MIT Press, 2009.
- THORNTON, Simon. *The Cave*: Review. *Pushsquare*. 27 jan. 2013. Disponível em: <<http://www.pushsquare.com/reviews/psn/cave>>. Acesso em: 18 nov. 2016.
- THE CAVE. San Francisco: Double Fine Productions, 2013.
- WAGGONER, Zach. *My avatar, my self*. Jefferson: McFarland, 2009.

Data de recebimento: 03/09/2018

Data de aprovação: 03/12/2018