



## Do Survey ao Campus<sup>1</sup>

Mayara Araujo Caetano<sup>2</sup>

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

### RESUMO:

Através da netnografia durante duas semanas - final de Janeiro e início de Fevereiro - de 2014 recolhi dados aplicando a técnica de *survey*. O trabalho dá conta de duas redes - Rede Ego e Rede Campus Party - para apresentar seus resultados parciais, com análises e entrecruzamentos de informações demográficas e hábitos de jogo. Trago também problematizações da técnica para elaboração e aplicação do levantamento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Video Games; Games Online; Jogadores; Metodologia.

### Reconstrução em Campus

Em 25 de Janeiro de 2014, elaborei a partir da plataforma *Survey Monkey*, um *survey* com nove questões, das quais oito eram obrigatórias, e uma para contato futuro com o participante do piloto. A natureza das questões variavam entre fechadas, semi abertas e abertas, dependendo da expectativa e complexidade das respostas.

Quanto a estrutura do *survey* haviam cinco páginas, uma introdutória a proposta de pesquisa declarando que os mesmos não seriam identificados; três páginas que continham perguntas: demográficas, hábitos de jogo e opinião sobre mulheres e jogadores que trocam de gênero em ambientes virtuais; e a última folha com agradecimento e preenchimento opcional de email para contato.

A motivação principal para elaboração desse piloto era recolher opiniões de jogadores do gênero masculino, sobre a participação de mulheres e *gender swappers*<sup>3</sup> nos ambientes de jogo. Na literatura sobre *game studies* há o interesse sobre jogos, gênero, sexualidade e representatividade, no entanto minhas leituras eram acompanhadas com ressalvas quanto as técnicas metodologias utilizadas e reflexões teóricas que por vezes corroboravam o senso comum. (CONSALVO, 2012; DUNN e GUADAGNO, 2012; FANTONE, 2003; GRACE, 2013; MIKULA, 2003;

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Rádio, TV e Internet no XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 4 a 6 de junho de 2015.

<sup>2</sup> Mestranda na Linha de Pesquisa Informação, Redes Sociais e Tecnologias do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

<sup>3</sup> O termo não comporta tradução literal, mas trata se de indivíduos que trocam de gênero - masculino-feminino e vice versa - sem necessariamente ser transgênero.



NAKAMURA, 2012; SCHLEINER, 2001; SCHRÖDER, 2008; STABILE, 2014 e TURKLE, 1999/2000)

A opção por focalizar no grupo de jogadores do gênero masculino contrapõem aos estudos sobre o gênero feminino, porque desloca o centro reflexivo de análise. Reconheço que os estudos de gênero feminino e a teoria *queer* têm um histórico de embates em diversas frentes, incluindo à academia, porém me abster do olhar do outro gênero seria permanecer em uma perspectiva unilateral a medida que práticas socioculturais não são apenas do feminino.<sup>4</sup>

Ainda sobre as implicações de gênero, o campo de observação têm como características práticas de '*gender in technology*' e '*gender blind*'. (PRESCOTT e BOGG, 2013) As mesmas pontuam as dificuldades de equidade de gênero nas áreas relacionadas à tecnologia, sejam essas profissionais ou de entretenimento - como é o caso dos jogos digitais. Na esfera micro - jogadores e suas práticas cotidianas -, o ano de 2014 foi marcado pelo escalonamento de assédios direcionados a mulheres vinculadas as áreas tecnológicas, conhecido publicamente como "*Gamergate*". Desse modo, identificar se como mulher pode acarretar reatividade dos jogadores - homens e/ou mulheres.

Em 26 de Janeiro de 2014, disponibilizo na minha conta pessoal do site de rede social Facebook, o link para o *survey*, na expectativa de que os 'nós' da rede ego (GRANOVETTER, 1983) repliquem e se engajem no piloto. Entre as implicações de utilizar essa abordagem está a falta de variedade da amostra, uma vez que os 'nós' são contatos pessoais e compartilham algumas semelhanças, criando um 'filtro invisível' do campo de análise. (PARISER, 2012)

Para extrapolar o mesmo, em 02 de Fevereiro de 2014, disponibilizo o link para o *survey* na comunidade aberta - no site de rede social Facebook - Campus Party Brasil que reunia no período 7.510 membros<sup>5</sup>. A escolha vai de encontro com potencialidades da comunidade como: quantidade de participantes interagindo pela internet e/ou no evento anual em São Paulo; diversidade de perfis sob identificação 'nerd'; postagem e retratação de um usuário da comunidade, mobilizando os temas: jogos digitais, identificação de gênero e orientação sexual. Não cabe indicar o conteúdo nem o dia da

<sup>4</sup> A proposta não é inclusiva aos indivíduos transgêneros e não compreende a variedade de orientações sexuais. Apesar do problema já ser identificado não será possível trazer a discussão pela complexidade teórica e a duração do mestrado.

<sup>5</sup> Atualmente a comunidade é fechada, possui regras de conduta e conteúdo de postagens. Reúne 12.627 membros. [acesso em Abril de 2015]



postagem, pois a partir desses dados seria fácil identificar e conseqüentemente expor o membro da comunidade, indo contra os princípios éticos das pesquisas científicas.

A entrada em campo não se deu apenas pelo *survey*, pois naquele ano participava fisicamente do evento e esse foi outro catalizador para a postagem da pesquisa na comunidade. Desse modo, encarnava não mais uma '*lurker*', mas me posicionava como '*insider*' ao passar os dias do evento interagindo com a comunidade de '*campuseiros*'<sup>6</sup>, imersos em painéis, atividades, competições relacionadas à tecnologia. (FRAGOSO, RECUERO E AMARAL, 2011)

Houve exposição pessoal, a medida que utilizei meu perfil pessoal para a postagem. Isso acarretou quatro mensagens privadas, três de homens e uma de mulher. O princípio de assédio à mulheres dentro de ambientes tecnológicos se dá pela corte. Dois homens se aproximaram com essa intenção e contornei a situação não respondendo os contatos. Já o outro homem - além de indicar participação na pesquisa - e a mulher manifestaram interesse no tema e estavam na expectativa pelos resultados. Desse modo, as normas do campo atuaram sob meu gênero não do mesmo modo e intensidade, pela qual outras mulheres ressentiram o assédio. (GUBER, 2001)

O período de acesso do link para o *survey* é de 26 de Janeiro a 10 de Fevereiro de 2014. Ao longo desse período, alguns dias não contabilizam nenhuma entrada de dados. Já o momento de maior incidência corresponde o momento de postagem do link no grupo da Campus Party Brasil, confirmando a eficácia da estratégia de romper o 'filtro' da rede ego. O tracejado indica a tendência de respostas levando em conta o período e os dados recebidos. (Gráfico 01)

---

<sup>6</sup> Modo como os frequentadores do evento se autodenominam.

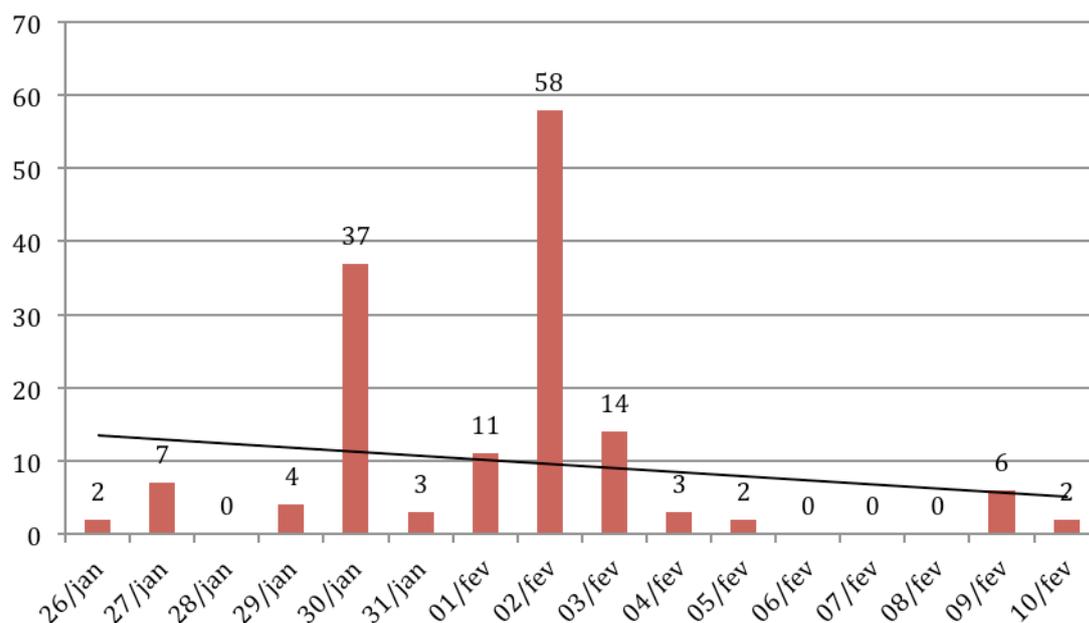


Gráfico 01: Progressão de Respostas por Tempo

O *survey* recebeu durante o tempo que esteve disponível, 148 respostas<sup>7</sup> e a medida que avançam o número de questões e complexidade na elaboração de respostas das mesmas, o número de respondentes reduz. Nas quatro primeiras questões não há perdas no número total de respondentes, mas a partir da quinta questão temos uma perda de 9 respondentes (6,082%) que se mantém até as duas últimas questões onde a perda sobe para 14 (9,458%). Ao final dos questionários temos a redução da amostra para 125 participantes (84,459%), indicando a perda total de 15,540%.<sup>8</sup> (Tabela 01)

Assim, quanto mais as questões tornam se abertas à entrada de informações dos participantes, menor é sua disponibilidade em fornecê-las, visto que esses têm sua atenção fragmentada em diversas atividades, em ambiente digital ou não.

Questões	Número da Amostra	Perda
1ª Questão (semiaberta)	148	0%
2ª Questão (fechada)	148	0%
3ª Questão (fechada)	148	0%
4ª Questão (semiaberta)	148	0%
5ª Questão (semiaberta)	139	6,082%
6ª Questão (semiaberta)	139	6,082%
7ª Questão (aberta)	125	9,458%
8ª Questão (aberta)	125	9,458%

<sup>7</sup> O questionário nº112 foi descartado por não responder nenhuma das questões.

<sup>8</sup> Apesar da nona questão ser opcional, por falha de interpretação e/ou desatenção, 05 participantes utilizaram o campo para registrar que não gostariam de fornecer o contato. Desse modo, são válidas 73 respostas da amostra de 125, totalizando a perda de 58,4%.



Total de participantes	125 (84,459%)	15,540%
------------------------	---------------	---------

Tabela 01: Participantes da amostra e perdas por questão

As pesquisas científicas são dotadas de intencionalidade. Nas ciências sociais aplicadas a intenção é dar visibilidade à dinâmicas socioculturais. No entanto, estar ou não visível, não depende da 'revelação' dos pesquisadores, mas da disponibilidade dos atores sociais em 'estar à vista'. (PIRES, 2008) Desse modo, o contato 'sujeito-sujeito', subentende normas, prenoções, valores, perspectivas, entre outras características subjetivas da observação participante, seja essa em um ambiente físico ou a-localizado, como a internet. (ANGROSINO, 2009 e JOHNSON, 2010:29)

O contato mediado por computadores, a ampliação das redes de telecomunicações, o barateamento e facilidade de acessibilidade tornaram as tecnologias digitais intrínsecas ao cotidiano da maior parte dos cidadãos no mundo. Estamos imersos na 'cultura de conectividade' (DIJCK, 2013) e há momentos tanto para usufruir de todas as comodidades, quanto de reflexão e desnaturalização, a fim de perceber as disputas de poder entre diferentes atores, nos níveis macro e micro, característicos das instabilidades presentes. (COHEN, 2012 *apud* DIJCK, 2013)

Há amplas discussões sobre as diferentes terminologias aplicadas as pesquisas na Internet e/ou mediadas por computadores e demais dispositivos de tecnologia digital. (FRAGOSO, RECUERO e AMARAL, 2011 e WINOCUR, 2013) Ao mesmo tempo que essas tornam se complexas e reúnem interessantes considerações sobre práticas socioculturais, temos fragilidades como a dificuldade em conciliar diferentes técnicas - entrevistas presenciais, virtuais, material audiovisual, imagens, *survey*, *print screen*, entre outros - e posteriormente tratar esses dados utilizando triangulações, recuperando discussões teóricas e epistemológicas. (JOHNSON, 2010 e FRAGOSO, RECUERO e AMARAL, 2011)

A opção pela técnica de *survey* é uma entre muitas possibilidades da netnografia. Há diferenças entre 'ir a campo' no sentido literal e 'fazer se' em campo mediado por tecnologias. No entanto, não é trivial apontar vantagens e/ou desvantagens pela maleabilidade de condução, elaboração e conhecimento técnico necessários. O aparente controle, a comodidade, a facilidade de disseminação de um link podem ser desconstruídos no momento de tratamento dos dados pela quantidade de informações recolhidas, na dificuldade de engajar os participantes, em questionar a veracidade das informações fornecidas, entre outras.



O piloto apresentado pretendia reunir dados de jogadores do gênero masculino, porém a fragilidade está em : Como saber se o participante realmente pertence ao gênero de interesse? Não havia necessidade de indicar o gênero na estrutura do *survey* e ainda que tivesse nada impediria um participante de construir respostas que simulassem uma 'perspectiva masculina'. E essa era uma das questões abertas de interesse da pesquisa: Como os jogadores do gênero masculino percebem aqueles que performam identidade de gênero? Essa fragilidade do *survey* só foi percebida após o fechamento do mesmo. Apesar disso, a partir dos emails fornecidos na questão opcional era possível identificar nomes masculinos de participantes, ou seja, o vínculo de confiança entre 'sujeitos' foi reestabelecido.

### Resultados Parciais da Amostra

A primeira questão referente a idade dos participantes reúne 148 respostas. Levando em conta a amostra geral a idade com maior quantitativo corresponde a 18 anos (22 participantes), sendo o mais jovem com 16 anos e o mais velho com 46 anos. De acordo com a amostra da rede ego, a idade predominante é 23 anos, e na rede *Campus Party* é 18 anos. Os mais velhos nessas redes são respectivamente, 32 e 46 anos. Levando em conta o centro dessas redes, a faixa etária que frequenta o evento<sup>9</sup> e os contatos da rede ego, temos uma amostragem jovem. (Tabela 02)

Idade Predominante	Redes	Idade	Quantidade
	Ego	Ego	23 anos
22 e 19 anos			8
18 e 21 anos			7
<i>Campus Party</i>		18 anos	15
		22 e 19 anos	11
		20 anos	8
Mais Novos	em ambas as redes 16 anos		
Mais Velhos	Ego	32 anos	
	<i>Campus Party</i>	46 anos	

Tabela 02: Distribuição etária pelas redes

A segunda questão se refere a região de residência dos participantes reúne e 148 respostas. A região do país com maior índice na amostra é o Sudeste (59,46%) onde se encontram os centros das redes. Ainda que no ambiente digital, as dimensões territoriais

<sup>9</sup> Segundo *release* divulgada com o balanço do evento, o perfil do participante da *Campus Party* de 2014 é do gênero masculino (75%) e possui idade entre 18 e 29 anos (79%). Fonte: [http://www.campus-party.com.br/2014/tl\\_files/documentos/011.pdf](http://www.campus-party.com.br/2014/tl_files/documentos/011.pdf) [acesso em Abril de 2015]



sejam flexibilizadas, a estrutura de conexões das redes pode interferir no alcance, visto que regiões geograficamente mais distantes, como a região Norte, compreende 2,70% dos participantes. (Tabela 03)

Regiões	Participantes	Porcentagem
Norte	4	2,70%
Nordeste	10	6,76%
Centro-Oeste	19	12,84%
Sudeste	88	59,46%
Sul	27	18,24%
Total	148	100%

Tabela 03: Distribuição regional de participantes

As questões três e quatro se referem ao nível de escolaridade e áreas de estudo dos participantes e reúne 148 respostas. O nível de escolaridade predominante é o Ensino Superior Incompleto (57,43%), corroborando com a faixa etária da amostra. As opções de menor índice são Ensino Médio Incompleto e Pós Graduação, respectivamente com 4,05% cada.

Não eram contempladas como opções de resposta, Ensino Fundamental e ausência de ensino formal. Para levantamentos futuros, ainda que as mesmas não tenham nenhuma ocorrência, é necessário inclui-las, pois a exclusão das mesmas apontam um pré julgamento por parte da autora dos possíveis participantes, ao associar a falta de escolaridade formal com dificuldade e/ou desinteresse por jogos digitais.

Seguindo o tema de escolaridade, a quarta questão, pretende revelar quais são as áreas de estudo de maior concentração dos participantes. Para tratar tal questão trago tanto o panorama geral das respostas, quanto a distinção a partir das redes, como apresentado em dados anteriores.

De acordo com a distribuição geral, predomina a área das Ciências Exatas e Tecnológicas, seguida pelas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, Ensino Médio (regular ou técnico), Ciências Biológicas e Militar. Por ser uma questão obrigatória, alguns participantes ofereceram como resposta, conteúdos como "blabla", "nenhuma", entre outros, para se ausentar da resposta. Esses portanto foram descartados da amostra como válidos de acordo com a intenção da questão. (Tabela 04)

Áreas de Estudo - Amostra Geral		Porcentagem
Ciências Exatas e Tecnológicas	64	43,243%
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas	48	32,432%
Ensino Médio (regular e	14	9,459%



técnico)		
Ciências Biológicas	7	4,729%
Militares	1	0,675%
Descartados	14	9,459%

Tabela 04: Amostragem Geral por Área de Estudo

Cruzando os dados gerais com as características de cada rede é possível notar a importância das redes de "laços fracos" (GRANOVETTER, 1983) tanto em ampliar o alcance da pesquisa para outros 'nós', quanto assinalar que as relações interpessoais podem gerar 'bolhas' (PARISER, 2012) visto que a personalização das redes é cada vez mais frequente por parte das empresas que fornecem serviços na internet.

Em dados concretos, o alcance da rede ego em áreas das Ciências Exatas e Tecnológicas se deve a rede de contatos com estudantes dessas áreas, assim como a natureza híbrida da pesquisa - jogos eletrônicos. Já o percentual de respostas descartadas vindos da rede *Campus Party*, pode ser interpretado como falta de engajamento por parte desses participantes, uma vez que essa é mais uma de várias pesquisas de opinião dispostas na internet, sendo fácil não se comprometer e por vezes 'trollar'. (Tabela 05)

Área de Estudo	Amostra por Rede		Porcentagem <sup>10</sup>
Ciências Exatas e Tecnológicas	Ego	31	48,437%
	Campus	33	51,562%
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas	Ego	21	43,75%
	Campus	27	56,25%
Ensino Médio (regular e técnico)	Ego	6	42,857%
	Campus	8	57,142%
Ciências Biológicas	Ego	1	14,285%
	Campus	6	85,714%
Militares	Ego	1	100%
	Campus	0	0%
Descartados	Ego	4	28,571%
	Campus	10	71,428%

Tabela 05: Amostra por Rede e Área de Estudo

Como mencionado, nem todos os participantes permanecem até o fim do *survey*. Acompanhando o tempo que os mesmos utilizam temos predomínio do intervalo entre 10 a 20 minutos, ou seja a sugestão oferecida na página introdutória estava balanceada. Os outros intervalos com maior incidência foram (Tabela 06):

Intervalo de Tempo	Incidência
--------------------	------------

<sup>10</sup> Os valores foram obtidos considerando 100% a soma de participantes da área específica, comparado aos valores de cada rede.



Entre 3 a 4 minutos	17
Entre 4 a 5 minutos	16
Mais de 20 minutos	15
Entre 2 a 3 minutos	14
Entre 6 a 7 minutos	11

Tabela 06: Intervalos por tempo de participação na pesquisa

Antes de trazer para análise os dados da mesma, e da questão seguinte que fecham esse trabalho, elaboro o perfil dos mesmos. Dos nove participantes que deixaram a pesquisa, a maioria possui mais de 20 anos, mora na região Sudeste, está no Ensino Superior (completo ou incompleto), teve acesso aos links a partir do dia 02 de Fevereiro - possivelmente pela rede *Campus Party* - e leva em média 1 minuto para desistir da pesquisa. (Tabela 07)

Data de Acesso	Tempo de Acesso	Idade	Escolaridade	Região
02 de Fevereiro	1min24s	17	Ensino Médio	Sul
02 de Fevereiro	47s	21	Ensino Superior Incompleto (Geografia)	Sul
02 de Fevereiro	1min14s	22	Ensino Médio	Centro-Oeste
02 de Fevereiro	1min12s	30	Ensino Superior Incompleto (Designer)	Sudeste
02 de Fevereiro	1min06s	17	Ensino Médio	Sudeste
03 de Fevereiro	37s	25	Ensino Superior Completo (Engenheiro Mecânico)	Sudeste
09 de Fevereiro	36s	24	Superior Incompleto (Computação)	Sudeste
09 de Fevereiro	3min37s	26	Ensino Médio	Sudeste
10 de Fevereiro	6min53s	25	Superior Completo (Computação)	Sudeste

Tabela 07: Perfil de Participantes que deixam pesquisa

Retomando a análise das questões, os dois últimos itens dão conta dos hábitos de jogo dos participantes. O universo de respondentes é de 139 e ao contrário das questões anteriores, não farei distinção entre as redes. A quinta questão diz respeito a participação dos mesmos em jogos online. A maior incidência de respostas está em 10 anos de jogo, com vinte respostas (14,388%).



Considerando a média de idade dos participantes da amostra, os mesmos iniciam seus jogos online no período da adolescência, momento no qual a elaboração da identidade individual é tensionada com a de seus grupos sociais de amigos. Visto que os ambientes online digitais são massivos, temos portanto a correspondência de dados e práticas socioculturais.

A questão seguinte, pedia para que os participantes não apenas citassem, ao menos três títulos de jogos que interagem com frequência, mas também a avaliação dos mesmos de suas habilidades em cada um deles. Para essa análise, apontarei não apenas os títulos mais citados pelos participantes, mas de que modo os jogadores percebem/valorizam suas habilidades de agenciamento e as possíveis relações entre os estilos de jogos.

Foram citados setenta e seis títulos de jogos, dos quais oito reuniram a partir de dez indicações. É com base nesse que serão feitos os entrecruzamentos de citações por rede e entre títulos. A amostra geral e fragmentadas ficam organizadas de acordo com a Tabela 08:

Amostra Geral		Amostra Fragmentada			
Títulos de Jogos <sup>11</sup>	Citações	Rede Ego		Rede Campus Party	
<i>League of Legends</i>	61	28	45,901%	33	54,098%
<i>Defense of the Ancients</i>	30	10	33,333%	20	66,666%
<i>World of Warcraft</i>	29	12	41,379%	16	58,620%
<i>Ragnarök</i>	25	15	60%	10	40%
<i>Counter Strike</i>	21	14	66,666%	7	33,333%
<i>Battlefield</i>	18	7	38,888%	11	61,111%
<i>Left 4 Dead</i>	12	8	66,666%	4	33,333%
<i>Tibia</i>	10	1	10%	9	90%

Tabela 08: Amostragem de Títulos Geral e Fragmentada

A partir da mesma notamos a preferência do título de Massive Multiplayer Online Role Playing Game '*League of Legends*' no país. Segundo a fonte *Techtudo*<sup>12</sup> há dois anos a produtora do título, *RiotGames*, têm apostado no crescimento e engajamento do público de jogadores no país. No ano em que os dados dessa pesquisa foram coletados (2014), uma das finais regionais dos times competidores ocorreu no estádio Maracanãzinho, no Rio de Janeiro. E nesse ano, salas de cinema em 25 cidades do país,

<sup>11</sup> Os títulos foram contabilizados pelo seu nome principal, assim continuidades de franquia estão agrupadas, como no caso dos títulos *Counter Strike* e *Battlefield*.

<sup>12</sup> <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/04/league-legends-primeira-final-brasileira-lota-arena-e-cinemas-do-brasil.html> [acesso em Abril de 2015]



transmitiram ao vivo, a disputa entre equipes que almejavam representar o Brasil, na etapa mundial em Outubro na Alemanha.<sup>13</sup> O evento mencionado aqui como entrada para coleta de dados - *Campus Party* - também tinha uma arena com telões na área externa acessível ao público não pagante que mobilizava diariamente muitos visitantes.

Quanto a atribuição de habilidades pelos próprios jogadores, por cada título citado e o cruzamento entre os mesmos tecemos as seguintes análises:

1- *League of Legends* - a maioria dos jogadores atribui a si mesmo habilidades avançadas no título (39,344%), porém alguns preferiram não especificar as mesmas (16,393%). Três participantes (4,918%) mencionam apenas esse título em suas respostas.

2- *Defense of the Ancients* - há um empate na atribuição dos níveis de habilidades intermediário e avançado (26,666% cada), e cinco (16,666%) não souberam especificar. Os jogadores de dotA também mencionam '*League of Legends*' ou '*World of Warcraft*' em suas preferências, porém nenhum mencionou os três títulos. E um participante fez referência apenas a esse título.

Cruzamentos	Quantitativo
<i>Defense of the Ancients</i> e <i>League of Legends</i>	12
<i>Defense of the Ancients</i> e <i>World of Warcraft</i>	5
<i>Defense of the Ancients</i> e outros	12
apenas <i>Defense of the Ancients</i>	1

3- *World of Warcraft* - a maioria dos jogadores atribui a si mesmo habilidades avançadas no título (48,275%), e dois não souberam especificar (6,896%). Dos oito participantes (27,586%) que citaram o título '*League of Legends*' entre seus preferidos, dois mencionam apenas os dois títulos e os demais se rearranjam entre outros jogos. Três participantes disseram jogar apenas *World of Warcraft* (10,344%), sendo dois desses avançados e um iniciante.

4- *Ragnarök* - a maioria dos jogadores atribui a si mesmo habilidades avançadas (36%), os que não souberam especificar somam 20%. Dois jogadores (8%) mencionam apenas esse título e declaram a si mesmos como competidores. E na relação com outros

<sup>13</sup> <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/04/league-legends-final-mundial-de-2015-sera-em-estadio-da-alemanha.html>[acesso em Abril de 2015]



títulos temos uma distribuição equitativa de 24% para '*Defense of the Ancients*', '*League of Legends*' e '*World of Warcraft*'.

5- *Counter Strike* - a maioria dos jogadores atribui a si mesmo habilidades avançadas (38,095%), apenas um não soube especificar. Esse sempre acompanha outros títulos como:

Cruzamentos	Quantitativo
<i>Counter Strike e League of Legends</i>	8
<i>Counter Strike e Left 4 Dead</i>	3
<i>Counter Strike e Battlefield</i>	
<i>Counter Strike e Defense of the Ancients</i>	2
<i>Counter Strike e World of Warcraft</i>	
<i>Counter Strike e Ragnarök</i>	

6- *Battlefield* - todos os jogadores atribui a si mesmo habilidades e predomina a intermediária (55,555%). A distribuição entre títulos é:

Cruzamentos	Quantitativo
<i>Battlefield e League of Legends</i>	7
<i>Battlefield e World of Warcraft</i>	3
<i>Battlefield e outros</i>	8

7- *Left 4 Dead* - a maioria dos jogadores atribui a si mesmo habilidades avançadas (50%) e não souberam especificar 25%. Nenhum jogador fez associação entre esse o '*World of Warcraft*', já os demais títulos estão distribuídos em:

Cruzamentos	Quantitativo
<i>Left 4 Dead e League of Legends</i>	3
<i>Left 4 Dead e Defense of the Ancients</i>	2
<i>Left 4 Dead e outros</i>	7

8- *Tibia* - a maioria dos jogadores atribui a si mesmo habilidades avançadas (40%). Todos especificaram suas habilidades e nenhum relacionou esse título a '*Left 4 Dead*' e '*World of Warcraft*'. E a distribuição dos demais é:

Cruzamentos	Quantitativo
<i>Tibia e Defense of the Ancients</i>	6
<i>Tibia e League of Legends</i>	3
<i>Tibia e Ragnarök</i>	1
<i>Tibia e Battlefield</i>	
<i>Tibia e outros</i>	5

A partir das respostas oferecidas pelos participantes e da auto atribuição de habilidades é possível vislumbrar que ao longo de 10 anos, os mesmos alcancem de fato habilidades cognitivas avançadas nos títulos que mais chamam sua atenção. Além da



predisposição a participar de jogos digitais coletivos, característica que contraria parcialmente a associação entre introspecção e tecnologias digitais.

É interessante notar que os estilos de jogos têm implicações imersivas nos mundos ficcionais possíveis, levando em conta narrativas, ambientação, nível de intervenção nas características visuais de avatares, interpretação de interfaces, entre outras. Dentro da amostra analisada, nenhum participante que citou o título '*Grand Theft Auto V*' fez referência a algum Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG). Assim a preferência de gênero de jogo permite ampliar o conhecimento sobre os indivíduos.

### **Considerações finais**

As dicotomias e desconfianças com estudos mediados por computadores, potencializados com a internet, tornam se mais distantes a medida que as pesquisas socioculturais desafiam e experimentam novas práticas metodológicas. Isso é claro, não pressupõem a adoção sem critérios e questionamentos, mas valoriza as hibridizações. (WINOCUR, 2013)

Esse trabalho portanto é o primeiro movimento de 'ida e volta' ao campo. Ele se vale da técnica de *survey* para coletar dados passíveis de interpretações quantitativas e qualitativas. No entanto, não é o suficiente para esgotar os questionamentos, nem realizar triangulações, sendo necessário desenvolver e aplicar outras técnicas.

Dentro das limitações e implicações da técnica escolhida estão apresentados os dados parciais referentes a dados demográficos e hábitos de jogo. Em trabalhos futuros trago considerações referentes a perspectiva dos jogadores do gênero masculino sob a presença do gênero feminino em jogos digitais, assim como a cerca dos '*gender swappers*'.

### **Referências Bibliográficas**

- ANGROSINO, M. Etnografia e Observação Participante in: FLICK, U. **Coleção Pesquisa Qualitativa** (coord.) Trad. José Fonseca. Porto Alegre: Artmed e Bookman, 2009
- CONSALVO, M. Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. **Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology**, No. 1. 2012.
- DICK, J. van **The Culture of connectivity: a critical history of social media**. Oxford: Oxford University Press, 2013.
- DUNN, R.A. e GUADAGNO, R.E. My Avatar and Me: Gender and Personality Predictors of Avatar-Self Discrepancy IN: **Computers in Human Behavior** v.28, p.97-106, 2012.



- FANTONE, L. Final Fantasies: Virtual Women's Bodies. IN: **Feminist Theory**. v.4.n.1. p.51-72. 2003.
- FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. **Métodos de Pesquisa para Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- GALINDO, L.J.C. La mirada en el centro. Vida urbana en movimiento. **Huella**: Cuadernos de divulgación científica. No.19. Guadalajara. ITESO. 1990
- GRACE, L. D. Affection Games in Digital Play: A Content Analysis of Web Playable Games. IN: **DeFragging Game Studies**. Proceedings of DiGRA, 2013.
- GRANOVETTER, M. The Strength of Weak Ties: A Network Theory Revisited. IN: **Sociological Theory**, Vol. 1. Editora: Wiley. pp. 201-233.1983.
- GUBER, R. **La etnografía**. Método, campo y reflexividad. Buenos Aires: Editorial Norma, 2001.
- JOHNSON, T. **Pesquisa social mediada por computador**: questões, metodologia e técnicas qualitativas. Rio de Janeiro: E-papers, 2010.
- MIKULA, M. Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft. IN: **Continuum**: Journal of Media & Cultural Studies. v.17. n.1. 2003.
- NAKAMURA, L. Queer Female of Color: The Highest Difficulty Setting There Is? Gaming Rhetoric as Gender Capital. IN: **Ada**: a Journal of Gender, New Media, and Technology, No. 1. 2012.
- PARISER, E. **O Filtro invisível**: o que a internet está escondendo de você. Trad: Diego Alfaro. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- PIRES, A.P. Sobre algumas questões epistemológicas de uma metodologia geral para as ciências sociais in: POUPART, J. et all. **A Pesquisa Qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos**. Trad: Ana Cristina Nasser. Petrópolis: Editora Vozes, 2008.
- PRESCOTT, J.; BOGG, J. The Gendered Identity of Women in the Games Industry. IN: **Eludamos**: Journal for Computer Game Culture. v.7.n.1.p.55-67. 2013.
- SCHLEINER, A. Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games. IN: **Leonardo**. v.34. n.3. p.221-226. 2001.
- SCHRÖDER, A. We don't want it changed, do we? Gender and Sexuality in Role- Playing Games. IN: **Eludamos**: Journal for Computer Game Culture. v.2. n.2. p.241- 256. 2008.
- STABILE, C. "I Will own you: Accontability in Massively Multiplayer Online Games" IN: **Television & New Media**. p.15-43. 2014.
- TURKLE, S. Tinysex and Gender Trouble. IN: **IEE Technology and Society Magazine**. Winter. 1999/2000.
- WINOCUR, R. Etnografías multisituadas de la intimidad *online* y *offline*. IN: **Revista Ciencias Sociales de la UNQ**. 2013.