

# **O JOGADOR E AS MÚLTIPLAS PERFORMANCES: PRODUÇÃO E CONSUMO COMO CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADE *GAMER* NO BRASIL**

**Autor:** André Luiz Dal Bello

**Orientadora:** Profa. Dra. Clarice Greco Alves

O presente estudo pretende aprofundar os estudos teóricos que norteiam as performances do jogador de jogos digitais e, ao mesmo tempo, evidenciar características da formação da identidade do(a) *gamer* brasileiro(a). A pesquisa versa sobre a percepção das características da identidade (GOFFMAN, 1989; HALL, 2006) do(a) *gamer* brasileiro(a) e tem como objetos os jogadores cocriadores (MURRAY, 2001) e os jogadores espectadores que, no ambiente digital, consomem e compartilham textos que reforçam características do que é ser *gamer*. Objetiva-se apresentar os principais conceitos que caracterizam o jogo digital, a construção de identidade, produção e consumo de textos em narrativas transmídia (JENKINS, 2006) e evidenciar as principais características que forjam a identidade *gamer*. Para a pesquisa, foram localizados, nas plataformas de vídeos *on-line* *Youtube* e *Twitch*, 30 jogadores brasileiros de videogame, dentro da faixa etária de 25 a 35 anos de idade, de ambos os sexos, para responderem ao questionário quantitativo com 16 questões. Com o questionário, objetiva-se traçar um perfil demográfico e de consumo dos respondentes, para, em seguida, reunir as impressões e experiências dos(as) jogadores(as) sobre as performances e características que julgam constituir uma identidade *gamer*. Para tanto, realizam-se entrevistas presenciais com jogadores selecionados do questionário aplicado, para evidenciar implicações sobre as práticas de ser *gamer*. Com os dados, pretende-se revelar a construção de identidade do(a) *gamer* brasileiro(a) que prescreve as performances que os próprios jogadores têm de si mesmos e preconceitos em relação ao se assumir ser ou não ser um(a) *gamer*.

**Apoio PROSUP-CAPES**