

## Marcadores culturais em MMORPGs: uma análise de Final Fantasy XIV<sup>1</sup>

André Borali BOTTINO<sup>2</sup>

Emmanoel FERREIRA<sup>3</sup>

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

### Resumo

O objetivo deste trabalho é investigar a presença de marcadores culturais no *roleplay*, especificamente em MMORPGs, e discuti-los com base na literatura existente. Iniciamos a pesquisa pelos elementos textuais e paratextuais que se relacionam com o jogo, como elementos *in-game* criados pelos jogadores – cenários, roupas, *skins* – e elementos *off-game*, como *screenshots* e comentários dos jogadores em redes sociais – para assim analisar os desdobramentos de seus usos, intencionais ou não. Tomando como objeto o grupo de Facebook “Final Fantasy – XIV Brasil”, observamos como alguns desses marcadores se manifestam e se relacionam com o *roleplay*, além de identificarmos sua influência em aspectos sociais do grupo e na comunidade brasileira de jogadores de Final Fantasy XIV como um todo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Marcadores Culturais, *Roleplay*, MMORPG, Final Fantasy, Experiência.

### Introdução

O *roleplay*, ou interpretação de papéis, é uma parte fundamental de jogos de Role-Playing Games (RPGs), presente nas suas diferentes formas – RPGs de mesa, *Live-Action Role-Playing Games* (LARPs), MMORPGs – em maior ou menor grau, podendo variar de simples escolhas pontuais que afetam diálogos até narrativas complexas construídas e desenvolvidas pelos jogadores ao longo do tempo. Os MMORPGs – sigla para *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* – em particular, possuem diversas características que possibilitam o desenvolvimento da atividade lúdica de maneira criativa e com relativo pouco esforço em relação aos RPGs de mesa, por exemplo, pois basta ao jogador *logar* no jogo e ele encontrará diversas pessoas das mais variadas aparências e personalidades e provenientes das mais diversas localidades, em contrapartida com os RPGs de mesa e

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, evento do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

<sup>2</sup> Bolsista CNPq do Programa Interno de Bolsas de Iniciação Científica da Universidade Federal Fluminense – PIBIC-UFF. Graduando em Estudos de Mídia pela Universidade Federal Fluminense. E-mail: [abbottino@id.uff.br](mailto:abbottino@id.uff.br)

<sup>3</sup> Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do Departamento de Estudos Culturais e Mídia da Universidade Federal Fluminense. E-mail: [emmanoelf@id.uff.br](mailto:emmanoelf@id.uff.br).

LARPs, que necessitam de um local físico delimitado para acontecerem, além de adereços que complementam o universo fantástico no qual suas histórias ocorrem. Deste modo, a facilidade e a comodidade de se acessar esses mundos virtuais proporcionam espaços sociais de encontro entre pessoas que não são nem casa, nem trabalho (OLDENBURG, 1999; STEINKUEHLER; WILLIAMS, 2006), e estimulam o lado social do jogo para além de se unirem para cumprir objetivos, tornando frequentes os relatos de jogadores que entram no jogo apenas para passar tempo e conversar com outros jogadores. Assim, os MMORPGs são um terreno fértil para a atividade de *roleplay* ao providenciarem espaço, estímulo visual e contato amplo com uma pluralidade de pessoas.

Diversos são os fatores que influenciam as narrativas criadas pelos jogadores, podendo-se destacar a própria *lore*<sup>4</sup> do jogo, a relação de cada jogador com seu próprio avatar e características culturais de cada usuário, provenientes dos seus locais de origem, principalmente ao se considerar que os MMORPGs acontecem em um ambiente virtual com pessoas que podem ser de diferentes países, ao contrário de RPGs de mesa e LARPs que, com frequência, acontecem em uma escala mais local. É neste último ponto que este trabalho pretende se focar: de que maneiras essas características culturais, em outras palavras, *marcadores culturais*, se manifestam e afetam o *roleplay*?

O objetivo deste trabalho é observar a presença de marcadores culturais no *roleplay* e discuti-los com base na literatura existente. A pesquisa terá como objeto um grupo no Facebook do jogo *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* (SQUARE ENIX, 2010), na comunidade brasileira “Final Fantasy – XIV Brasil”, que não é limitada a jogadores que se engajam com *roleplay*. A escolha deste recorte se dá devido ao caráter exploratório da pesquisa, que será aprofundada e elaborada em trabalhos posteriores, e tem como finalidade iniciar a discussão através de elementos textuais e paratextuais (GENETTE, 1997; GRAY, 2010; FERREIRA, 2016) do *roleplay*, de mais fácil acesso para um observador externo. A escolha deste jogo em detrimento a outros mais populares no Brasil, como GTA Online (ROCKSTAR GAMES, 2013) e Red Dead Online (ROCKSTAR GAMES, 2018), se deve ao seu caráter *high fantasy*<sup>5</sup>, tendo cenários

---

<sup>4</sup> *Lore* refere-se a elementos do universo do jogo que complementam a narrativa, como criação do mundo, religiões existentes, fenômenos daquele universo, dentre outros.

<sup>5</sup> O termo *high fantasy* se refere a um mundo fictício diferente do mundo real. Exemplos marcantes são os trabalhos de J. R. R. Tolkien *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*. Em contrapartida, cenários *low fantasy* se passam em mundos semelhantes ao real, mesmo que não sejam contemporâneos (como na Europa medieval), mas contém elementos de fantasia como magia e dragões.

---

medievais europeus, futuristas e diversas culturas asiáticas como inspiração para a construção de seu mundo e nenhuma referência direta ao Brasil<sup>6</sup>, além de não estar disponível em português e não possuir servidores na América Latina. Deste modo, tencionamos investigar se num jogo cuja *lore* possui pouco ou nenhum lastro com elementos do cotidiano Brasileiro, isto é, fora do universo do jogo, é possível, ainda assim, localizar marcadores culturais que se aproximem da vida cotidiana de jogares brasileiros. Esta característica é importante pois torna a presença dos marcadores culturais mais chamativa, além de requerer uma maior criatividade por parte dos jogadores para contornar a falta de objetos implementados no jogo que façam referência ao que desejam exibir.

### **Marcadores Culturais**

Em primeiro lugar, mostra-se necessário definir o que são “marcadores culturais”. Entende-se aqui que o conceito de marcador cultural “se dá no discurso e depende da interpretação do leitor para ser identificado” (AZENHA, 2006, p. 20 *apud* ARAGÃO, 2021), ou seja, para alguém que não compartilha de uma cultura, aquilo que foi dito (ou feito) pode esvaziar-se de sentido e passar despercebido, ao mesmo tempo que “remete a um elemento distintivo” (AUBERT, 2006), tornando-se visível quando submetido à comparação ou a uma situação que faça esse elemento distintivo se sobressair. Aragão (2021) propõe em seu trabalho sobre tradução de quadrinhos a expansão do conceito de marcador cultural para uma definição que abranja também os elementos visuais do texto, propondo três tipos de marcadores culturais: verbais (palavras culturalmente marcadas), icônicos (imagens culturalmente marcadas) e verbo-icônicos (compostos por palavras e imagens, no qual os elementos se complementam e são interdependentes). Esta expansão (do conceito) é importante pois afeta diretamente os *games*.

Indo além, é possível relacionar esta noção de presença de marcadores culturais em textos com os conceitos de cibertexto e literatura ergódica de Aarseth (1997), que ressaltam a importância e o trabalho que o usuário (jogador) tem ao navegar pelo texto (jogo). Sendo assim, como os usuários possuem participação ativa no texto, eles podem também ser produtores de marcadores culturais no próprio jogo, sejam eles verbais, icônicos ou verbo-icônicos. Portanto, desde que se encaixem nos devidos critérios,

---

<sup>6</sup> A nova expansão, que será lançada em 2024, *Dawntrail*, se passará no continente de Tural, inspirado nas Américas, possivelmente na América do Norte e Central, de acordo com especulações e informações disponíveis até o momento.

---

podemos elencar como marcadores culturais: i) verbais: para além dos textos do jogo (ou seja, elaborados por seus desenvolvedores), os textos gerados pelos próprios jogadores; ii) icônicos: para além dos gráficos do jogo, as imagens geradas pelos jogadores, como por exemplo cenários, roupas, *skins*, *screenshots*, entre outros; por fim, iii): verbo-icônicos: compreendem os elementos que dependem dos textos e das imagens gerados pelos jogadores de forma interdependente. Trabalhos como de Moritzen e Ferreira (2022) e Montargil e Remenche (2021) já mostram indicativos de algumas manifestações dentro de jogos, particularmente envolvendo o uso de *mods* e a implementação de elementos da cultura brasileira, na criação da narrativa de personagens, mesmo que estereotipadas e superficiais (FARIAS, 2023, p. 16).

Além disso, é essencial ter em mente que características do jogo e do *roleplay* atuam em conjunto com esses marcadores durante a experiência dos jogadores. Se estar em qualquer jogo pressupõe aceitar as regras que regem aquele universo, adotando uma *atitude lúdica* (SUITS, 1990, BONENFANT, 2015; FERREIRA, 2020a), o *roleplay* parte da aceitação dos participantes de que sua interpretação de papéis é real, e aqueles que não seguem as regras do jogo (e do *roleplay*) acabam com a ilusão de realidade e podem ser considerados estraga-prazeres, no dizer de Huizinga (1990). A presença das regras é importante não apenas para a manutenção do círculo mágico (SALEN; ZIMMERMAN, 2003; FERREIRA; FALCÃO, 2016), mas também porque possibilita formas criativas de contornar as limitações que o jogo impõe, o que se enquadra no que Ferreira (2020a) chama de apropriação lúdica, ou seja, o “ato de torcer as prescrições de determinado jogo, subvertendo-as, para assim produzir experiências e sentidos novos com base nas idiosincrasias dos jogadores, não importando, aqui, as finalidades propostas”, dando novos significados ao que já existe no jogo para atender a um novo objetivo criado pelo jogador, neste caso o próprio *roleplay*.

Por outro lado, há certa transgressão das regras – que é praticada por vários jogadores e que é comumente aceita pela comunidade – como por exemplo o uso de *mods* para tentar “consertar” falhas do jogo, mas que, todavia, ainda fere os termos de uso das desenvolvedoras (MESSIAS et al., 2019). Essas falhas acontecem quando a desenvolvedora de um jogo se abstém de adicionar algum elemento que a comunidade sente necessidade de se ter. Então ela – a comunidade – pode se mobilizar para criar, ela mesma, esses elementos, de maneira extraoficial, através de *mods*. Em exemplo citado

por Ferreira (2020b), insatisfeitos com a falta de times que refletissem a realidade das ligas brasileiras de futebol, um grupo de modders criou, no ano de 2007, o Bomba Patch, um mod do jogo Pro Evolution Soccer, desenvolvido pela Konami. Neste mod, além de times que refletem a temporada atual dos campeonatos brasileiros, há ainda a adição de dublagens extraídas de transmissões de rádio e TV. No escopo deste trabalho, no caso de Final Fantasy XIV, isso se mostra, por exemplo, através da inserção de filtros de luz e cores, da modificação da aparência de objetos presentes no jogo (como cabelos e roupas) e até mesmo na tradução dos textos do jogo para o Português. Este caso é interessante, pois, mesmo ferindo as regras impostas pela desenvolvedora do jogo, a comunidade, como um todo, incluindo pessoas que não participam do *roleplay*, não enxergam tais transgressões como algo negativo, desde que isto não resulte em vantagens ilegítimas *in-game*. Isso se dá por conta da atitude lúdica (SUITS, 1990, BONENFANT, 2015; FERREIRA, 2020a) de todos os atores envolvidos, para relativizarem a rigidez das regras, incluindo os próprios desenvolvedores, que optam por ignorar tais transgressões, desde que não tomem proporções indesejadas.

### **Marcadores culturais em Final Fantasy XIV**

A observação do grupo “Final Fantasy – XIV Brasil” no Facebook indicou a presença de marcadores culturais relacionados a diferentes camadas do *roleplay*, como a aparência dos avatares, a construção de narrativas e eventos sociais organizados por jogadores. Devido ao grupo ter como objetivo principal apenas agregar a comunidade brasileira em um só local, foi possível encontrar postagens com objetivos diversos, desde a simples aquisição de informação técnica até grandes textos contando narrativas ficcionais no universo do jogo. O grupo não possui nenhum tipo de penalidade para membros que colocam fotos de seus avatares no intuito de mostrar sua aparência, falando que mudaram de visual, *cosplays* de personagens da cultura pop ou *screenshots* em locais do jogo, muito menos mostrando *mods* visuais diversos, o que frequentemente estimula comentários de outros membros perguntando sobre roupas, *mods*, elogiando os avatares e que acabam por também compartilhar os visuais de seus personagens. Aqui já é possível perceber alguns traços de *roleplay* se manifestando. Mesmo que nem todos que engajem com essas postagens sejam de fato membros da comunidade de *roleplay*, isso permite a experimentação de identidades, como colocam Gomes e Leitão (2018) em seu trabalho sobre *Second Life* (Linden Lab), além de conhecer versões de si que antes não haviam

sido exploradas, seja por falta de conhecimento ou até mesmo por tabu. O trabalho de Parreiras (2008) fala sobre a presença de perfis *fakes* e *masks* no Orkut e como atuam nas comunidades como meios de experimentação e trocas de informação sem revelarem suas identidades reais, mais especificamente quanto a questões de gênero e sexualidade, o que se mantém similar nos dias de hoje em locais como Twitter, Instagram e, como analisado neste trabalho, no jogo. O avatar, seja de um personagem considerado como principal ou secundário, pode atuar como um álibi (BOWMAN, 2015) e justificar atitudes do jogador movidas por curiosidade ou que, aos olhos da sociedade ou do próprio jogador, seriam erradas. Um jogador homem, heterossexual e que pertence a uma família religiosa pode criar um personagem secundário e através dele experimentar relações homossexuais, tendo como justificativa que o personagem que se interessa por homens e não ele; uma pessoa pode se aceitar como trans ao experimentar a vivência como outro sexo dentro do jogo; ou até mesmo experimentar catarse através de comportamentos tóxicos.

Em nossa observação, verificamos que os marcadores começam a aparecer de maneira sutil: trocadilhos nos nomes e roupas de datas comemorativas. Outro ponto notável é a organização de eventos dentro do jogo com temáticas brasileiras, como a festa junina. O evento foi aberto a todos e nos *screenshots* divulgados no grupo foi possível perceber uma tentativa de vários participantes de alcançar uma estética “caipira” com as vestimentas disponíveis no jogo, caracterizando um marcador cultural verbo-icônico, pois depende do contexto dado pela postagem no grupo de que se trata de uma festa junina, caso contrário poderia ser interpretado como uma festa com outra temática, o que se dá devido à ausência de relação do jogo com a cultura brasileira



Figura 1: “Arraiá” organizado por uma guilda, aberto ao público. Interessante notar a tentativa de emular a estética “caipira” com as roupas disponíveis no jogo.

Este tipo de evento corrobora a noção de terceiro lugar (STEINKUEHLER; WILLIAMS, 2006), onde é possível frequentar um espaço para se conhecer novas pessoas e passar tempo, assim como uma festa no mundo *off-line*, além de mostrar o esforço dos jogadores de trazerem elementos brasileiros ao jogo: neste caso, houve inclusive uma tentativa de simular uma bandeira do Brasil na pista de dança, ao sobrepor diferentes objetos para alcançar as formas geométricas desejadas. Cabe refletir também que os marcadores culturais brasileiros não apenas servem para auxiliar a camada social do jogo (conhecer novas pessoas, frequentar festas, etc.) como também funcionam como porta de entrada para a comunidade de *roleplay*. Muitos grupos são fechados e requerem algum grau de familiaridade e experiência com a atividade para admitirem novos participantes e os eventos abertos e postagens no grupo estimulam novas pessoas a experimentarem este lado do jogo.



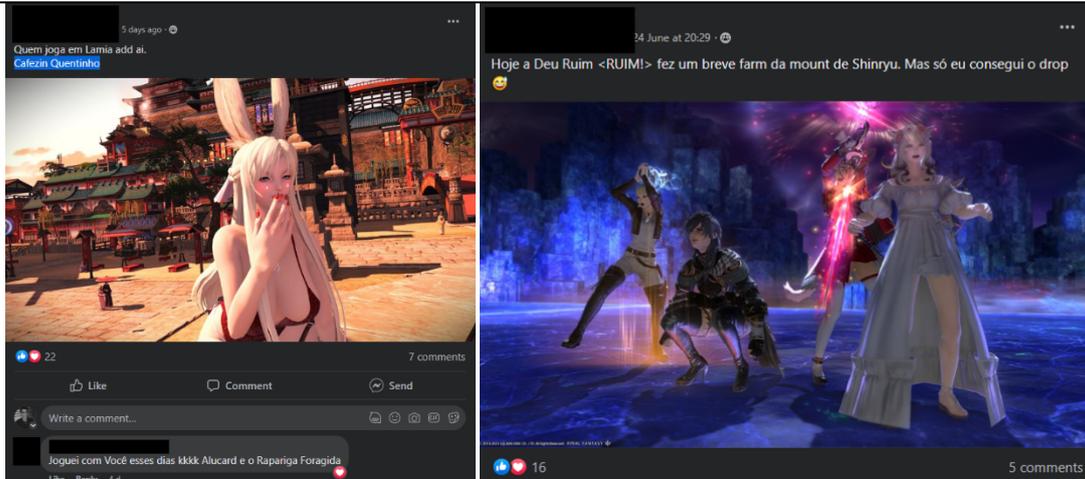
Figura 2: Bandeira do Brasil no solo, formada pela sobreposição de objetos geométricos.

Indo além, a presença dos marcadores atua como forma de reconhecimento e consolidação da comunidade brasileira no jogo. Como mencionado anteriormente, o português não é uma das línguas disponíveis e sequer há um servidor dedicado à América Latina, o que, somado ao custo da mensalidade e o *hardware* necessário para jogar, cria uma grande barreira aos jogadores brasileiros para entrarem neste mundo. Com o aniversário de 10 anos do jogo se aproximando, muita coisa já mudou desde o seu (re)lançamento em 2013, com muito mais criadores de conteúdo presentes em diversas redes; o grupo do Facebook analisado neste trabalho, por exemplo, possui quase dez mil membros até o momento, mas nem sempre foi assim. No começo, poucas pessoas sequer

---

sabiam que o jogo existia, como conta Kawanishi (2023), e foi com grupos no Facebook que a comunidade começou a se formar, e isso, por sua vez, ajudou a agrupar jogadores em guildas (chamadas de *Free Company*) brasileiras. Hall (2000) elabora como as identidades são construídas “por meio da diferença e não fora dela”, ou seja, muitos jogadores, ao se perceberem excluídos da comunidade como um todo, principalmente por conta de uma barreira linguística, podem optar por não continuar jogando. Os marcadores podem entrar como uma forma de reconhecimento de que um jogador ou uma guilda sejam brasileiros ao estarem presentes nos nomes e/ou *tag* da guilda, localizada ao lado do nome do personagem. Neste caso, reconhece-se aquela pessoa como uma semelhante (brasileiro) naquele mundo e reforça a existência de uma comunidade naquele jogo, por mais que não seja reconhecida oficialmente pelos desenvolvedores, criando uma sensação de pertencimento.

Podemos, ainda, relacionar essa sensação de pertencimento ao que Rancière (2009) denomina como *partilha do sensível*, que, segundo o autor, compreende “o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um comum e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas” (Rancière, 2009, p. 15). Sendo Final Fantasy XIV, como já visto até aqui, um jogo online com jogadores de todo o mundo, com suas culturas e modos de ser particulares, muitas delas do Norte Global, as guildas e comunidades brasileiras se prestam, ainda, à promoção de trocas simbólicas entre jogadores brasileiros, que podem, assim, reconhecer-se mutuamente por meio dos marcadores culturais discutidos neste artigo. Ainda nas palavras de Rancière (2009, p. 15): “Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividades que determina propriamente a maneira como um comum se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha”.



Figuras 3 e 4: Exemplos de marcadores culturais verbais nos nomes de jogadores e de guildas, que auxiliam no reconhecimento de uma identidade brasileira.

### Considerações finais

Esta pesquisa buscou contribuir com um primeiro passo em relação à identificação de marcadores culturais em MMORPGs, tendo *Final Fantasy XIV* como objeto, além de mostrar como tais marcadores podem influenciar jogadores a terem novas experiências dentro do jogo. É importante apontar, entretanto, que identificar todos os marcadores culturais brasileiros que ocorrem durante a atividade é praticamente impossível, visto que esta identificação parte do olhar dos pesquisadores e de suas experiências pessoais que os permitem diferenciar alguns marcadores e não outros. Dada a vasta e rica diversidade cultural que há no Brasil, catalogar esses marcadores não apenas seria uma tarefa colossal, mas que demandaria o trabalho de pesquisadores de diversos locais diferentes e um longo período. Deste modo, o escopo deste trabalho limitou-se a identificar o máximo possível desses marcadores e enfatizar a análise de como eles afetam as relações entre jogadores, o jogo e o *roleplay* em *Final Fantasy XIV*.

Como desdobramentos futuros, tencionamos analisar marcadores culturais brasileiros em jogos que possuam maior lastro com elementos do cotidiano, como em *GTA Online*, para assim efetuarmos análises comparativas entre jogos de gêneros diversos, buscando apreender as diferentes manifestações culturais e identitárias nesses jogos, e como tais ações acionam sensibilidades e experiências estéticas em seus jogadores.

---

## Referências bibliográficas

ARAGÃO, Sabrina. Marcadores culturais na tradução de linguagens multimodais. **TradTerm**. Revista do Centro Interdepartamental de Tradução e Terminologia da USP. São Paulo, v. 40, 2021.

AARSETH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore, London: John Hopkins Univ. Press, 1997.

AUBERT, Francis. Indagações acerca dos marcadores culturais na tradução. **Estudos Orientais**. São Paulo, v.5, p. 23-36, 2006.

AZENHA, João. Linguística textual e tradução: redefinindo o conceito de “marca cultural”. **TradTerm**. Revista do Centro Interdepartamental de Tradução e Terminologia da USP. São Paulo, v. 12, 2006.

BOWMAN, S. “Connecting Role-Playing, Stage Acting, and Improvisation.” **Analog Game Studies** 2.4, 2015. Disponível em: <https://analoggamestudies.org/2015/05/connecting-role-playing-stage-acting-and-improvisation/>. Acessado em: 9/8/2023.

FARIAS, Vicente. **O som (in)conformado: manutenção e ruptura na produção musical de games brasileiros**. Tese de Doutorado. Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

FERREIRA, Emmanoel. Videogames, paratextos e narrativas (trans)midiáticas. **Lumina (UFJF)**, Vol. 10, nº 2, Agosto de 2016.

FERREIRA, Emmanoel. O jogo não acabou: relações entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames. **Revista FAMECOS**, nº 27, 2020. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrio.br/index.php/revistafamecos/article/view/33957>. Acesso em: 9/7/2023.

FERREIRA, Emmanoel. Ludicidade e experiência estética: uma abordagem a partir do pragmatismo (quests iniciais). **Anais do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – INTERCOM 2020**. Salvador: Intercom, 2020.

GENETTE, Gerard. **Paratexts: The Thresholds of Interpretation**. Trad. Jane E. Lewin. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

GOMES, Laura; LEITÃO, Débora. Gênero, sexualidade e experimentação de si em plataformas digitais on-line. **Civitas**. Porto Alegre, v. 18, n. 1, 2018.

GRAY, Jonathan. **Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts**. New York: New York University Press, 2010.

HALL, Stuart. **Quem precisa da identidade?** In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Identidade e diferença: A perspectivas dos Estudos Culturais*. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo-Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

KAWANISHI, Paulo. *How the Brazilian FFXIV Community Keeps the Game Alive in an Unsupported Country*. Fanbyte, 2023. Disponível em:

---

<https://www.fanbyte.com/games/features/how-the-brazilian-ffxiv-community-keeps-the-game-alive-in-an-unsupported-country> . Acesso em: 10/8/2023.

LINDEN LAB. **Second Life**. 2003. Jogo eletrônico.

MESSIAS, José. AMARAL, Diego, OLIVEIRA, Thaiane. Playing beyond precariousness: The political dimension of Brazilian modding in Pro Evolution Soccer. In: PENIX-TADSEN, P. (Ed.). **Video Games and the Global South**. Pittsburgh/PA: ETC Press. 2019.

MONTARGIL, Gilmar, REMENCHE, Maria. Polifonia queer nos roleplays de LuCroft: Uma análise dialógica do discurso de Maria Vaquejada em Red Dead Redemption 2. **Letrônica**, nº 14, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.15448/1984-4301.2021.s.42552>. Acesso em: 9/7/2023.

MORITZEN, Karina; FERREIRA, Emmanoel. “Salve o Teu Carnaval”: Cena Gamer, GTA Roleplay e o Carnaval do Cidade Alta. **Revista ECO-Pós**, v. 25, n. 1, 2022. Disponível em: [https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco\\_pos/article/view/27863](https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/27863). Acesso em: 9/7/2023.

OLDENBURG, Ray. **The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day**. Nova York: Marlowe & Company, 1999.

PARREIRAS, Carolina. **Sexualidades no ponto.com: espaços e (homo) sexualidades a partir de uma comunidade on-line**. Campinas, 2008. Dissertação de mestrado em Antropologia Social, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas.

ROCKSTAR GAMES. **Grand Theft Auto (GTA) Online**. 2013. Jogo eletrônico.

ROCKSTAR GAMES. **Red Dead Online**. 2018. Jogo eletrônico.

SQUARE ENIX. **Final Fantasy XIV**. 2010. Jogo eletrônico.

STEINKUEHLER, Constance; WILLIAMS, Dmitri. Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places”. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 11, n. 4, 2006.

SUITS, Bernard. **The Grasshopper: Games, Life, and Utopia**. Boston: David R. Godine, 1990.