



Centro Universitário de Brasília – UniCEUB
Faculdade
de Ciências da Educação e Saúde - FACES

Curso de Psicologia

Disciplina: Produção de Artigo
Professora: Ana Flávia Madureira

Mídia e Videogames: Diálogo entre Estudos de Gênero e a Corporeidade

Matheus Costa dos Santos

Brasília-DF
Junho de 2019

Resumo

A presente pesquisa tem como objetivo geral analisar como a feminilidade, a masculinidade e a corporeidade têm sido representadas na mídia. A Psicologia Cultural e os estudos interdisciplinares de gênero são as principais bases teóricas utilizadas. Em termos metodológicos, foram realizadas entrevistas individuais semiestruturadas, articuladas com imagens pré-selecionadas, com jovens adultos de classe média, mulheres e homens. Na construção, análise e interpretação das informações foram transcritos os áudios gravados das entrevistas e feita a análise de conteúdo temática, a partir de três categorias analítico-temáticas. Os resultados indicaram que a mídia, atualmente, ainda não expandiu as representações midiáticas para que os estereótipos de gênero vigentes pudessem passar por transformações, ou seja, a predominância de representações voltadas ao público masculino, heterossexual e branco. Além disso, a objetificação da mulher ainda se faz presente de forma massiva na mídia, dando espaço para concepções das mulheres como “posses” dos homens. Como possibilidade interessante na expansão das representações, discute-se a possibilidade dos jogos eletrônicos como narrativas imersivas que podem abranger representações das minorias sociais que passam por processos de discriminação, como as mulheres, a população negra e a população trans.

Palavras-chave: Mídia, videojogos, discriminação, Psicologia, gênero.

Em uma sociedade cada vez mais tecnológica e virtual, a reflexão crítica sobre a forma como esse novo “mundo digital” se estrutura e quais benefícios e prejuízos ele possibilita no campo da vivência dos sujeitos é um ponto de partida interessante para compreender como o conhecimento já existente se expressa nesse novo meio e para que surjam novas pesquisas empíricas que considerem aspectos relevantes desse “novo mundo”.

Esse mundo virtual possibilitou que as informações transmitidas alcançassem uma amplitude geográfica e uma rapidez que seriam impensáveis em outros momentos da humanidade. Com essa rapidez e essa amplitude, a presença de anúncios, publicidades e a venda de produtos passou a fazer parte do cotidiano das pessoas com acesso à Internet. Diante dessa mercantilização da mídia, a produção de narrativas e a presença de representações com as quais os/as consumidores/as em potencial pudessem identificar-se passou a ser um ponto importante dos anúncios e das propagandas (Fischer, 2005).

A presença de imagens no mundo virtual em grande escala possibilita diversas finalidades para o seu uso. Como, por exemplo, a sensibilização do espectador diante de determinado tema e/ou sentimento ou, como mencionado anteriormente, a provocação de desejos por meio da publicidade (Santaella, 2012), principalmente vinculando as

imagens de produtos a determinados estilos de vida ou celebridades admiradas e famosas.

O presente artigo se justifica na medida em que é necessário o estudo das representações de gênero na mídia para que sejam identificados os processos que estabilizam e os processos que desconstroem desde os estereótipos de gênero até as ações discriminatórias contra mulheres e contra homens que não seguem esses estereótipos. Devido ao grande alcance da mídia, é interessante pensar nas imagens como instrumentos de investigação científica (Madureira, 2016) considerando-se os aspectos afetivos que as imagens conseguem despertar, facilitando o estudo de questões delicadas e polêmicas, e que essa dimensão afetiva da vivência tem grande papel nos processos discriminatórios (Madureira & Branco, 2012).

O jogo eletrônico como indústria crescente e com grande potencial de imersão e de representatividade das minorias aparenta ser terreno fértil para que ocorram debates e surjam ideias inovadoras que alcancem grande parte da mídia. Mesmo que essas iniciativas arriscadas e ousadas, atualmente, ocorram, como levantado por Yonashiro (2012), principalmente por parte de jogos eletrônicos independentes, em razão das grandes empresas prezarem pelas imagens e parcerias de franquias já estabelecidas e que não discutem ou problematizam as questões de gênero, de forma geral.

Levando em conta a capacidade de comunicação e de transmissão de informações e imagens presente na mídia digital, é necessário investigar e compreender os processos psíquicos implicados nessa rede de sociabilidade pois as consequências dos fenômenos virtuais têm impacto direto e, muitas vezes, visível na vivência do sujeito, seja por uma maior facilidade de socializar diante de certos assuntos, seja pelo isolamento social. Dessa forma, essa plataforma midiática virtual pode contribuir e beneficiar os/as usuários/as, possibilitando espaços de discussão, de aprendizado, de entretenimento e de compra, mas também pode prejudicar, na medida em que também cria possibilidade de ambientes de criminalidade, de violência, de exclusão e de competição excessiva.

A presença de espaços tão diversificados possibilita que as identidades mais diversas tenham espaço e fluidez nessa rede, já que é possível que uma mesma pessoa acesse todos os tipos de espaços citados anteriormente caso seja do interesse do/a internauta.

Identidade, preconceito e discriminação

Considerando as possibilidades anteriormente expostas, a presente pesquisa adota o conceito de identidade de forma não-essencialista, que se relaciona com a discussão desenvolvida por Woodward (2000) de que a identidade se constitui como marcação simbólica entre “nós” e “outros”, além de passarem por constante mudança dentro da história pelas mais diversas experiências do sujeito dentro de um contexto histórico e cultural específico.

Diante dessa marcação simbólica entre “nós” e “outros”, é possível estabelecer fronteiras semipermeáveis que estabelecem, simbolicamente, a diferença entre os grupos sociais identitários, mas permitem que ocorram interações e troca entre esses (Madureira & Branco, 2012). Em outros casos, surgem fronteiras rígidas que dificultam consideravelmente qualquer troca e que, além de se diferenciar do outro, acabam diminuindo, menosprezando e até agredindo aqueles/as que se encontram em grupos sociais identitários diferentes que se formam em certos grupos (Madureira & Branco, 2012).

Tendo isso em mente, o preconceito seria um julgamento negativo sobre os membros de determinado grupo antes de interagir com os indivíduos do mesmo (Myers, 2014). Já a discriminação corresponde ao comportamento que expressa esse preconceito, partindo de uma fronteira rígida e da ideia de que o outro deve ser “eliminado” diretamente ou indiretamente, pois não faz parte de “nós” (Madureira & Branco, 2012). Ambos os processos de preconceito e discriminação teriam como base cognitiva os estereótipos, que são generalizações para simplificar o mundo e facilitar a interação com novos contextos e novas pessoas, mesmo que o estereótipo acabe se provando errado (Myers, 2014).

É importante notar que os estereótipos não são problemáticos por si só, já que constituem uma forma de simplificar as informações e as experiências e podem ser positivos ou neutros (Myers 2014), como por exemplo o estereótipo de que os brasileiros são simpáticos, hospitaleiros e alegres, o que gera uma noção positiva dos brasileiros nesses aspectos. Dentre os estereótipos existentes, o presente artigo tem interesse principalmente nos estereótipos de gênero, tendo em vista que esse tipo de estereótipo sustenta diversas atitudes preconceituosas e práticas discriminatórias que causam sofrimento físico e psicológico principalmente às mulheres.

Gênero: processos identitários e estereótipos

Os estereótipos de gênero passaram por alterações consideráveis ao longo da história, dentro do atual contexto tecnológico, a mídia parece ser uma ferramenta poderosa na manutenção desses estereótipos ou na desconstrução dos mesmos. Para entender os estereótipos de gênero na mídia atual, é preciso fazer um resgate das representações femininas na história da arte, já que essa era forma de representação importante antes do surgimento dos jornais, da televisão e da mídia de forma geral.

Na tradição europeia de Artes Visuais, o surgimento da perspectiva foi um aspecto importante na forma como as obras eram pintadas, já que o ponto de vista do/da espectador/a passou a ser considerado como algo central na arte (Berger, 1980). Dentro dessa lógica de um quadro “para” o/a espectador/a passa a ser marcante, nas representações femininas, a “passividade feminina” na história da arte ocidental (Loponte, 2002) e, conseqüentemente, do que se espera das mulheres de forma geral. Um exemplo marcante sobre essa característica é a imagem de “Suzana e os velhos” de autoria de Jacopo Tintoretto, pintada em 1557, na qual Suzana está nua e se olhando no espelho, enquanto é espionada e está prestes a sofrer uma violência sexual representada no Antigo Testamento, mas seu semblante e sua corporalidade não indicam qualquer desconforto ou reação diante dos homens espionando a mesma (Loponte, 2002).

Levando em conta essa posição de “passividade e submissão” que acompanham as representações femininas na história da arte ocidental, cabe mencionar que há exceções, como por exemplo a obra “Suzana e os velhos” de Artemisia Gentileschi (Loponte, 2002). É possível refletir criticamente sobre a forma como as mulheres são representadas na mídia de forma geral, já que a associação entre determinados objetos e pessoas, principalmente no que tange ao gênero, estabelece determinadas expectativas sociais (Sabat, 2001) que podem causar grande sofrimento para todos/as que não concordem ou não se adequem ao que se espera. Essa representação feminina associada a objetos tem considerável relação com discursos de reducionismo biológico do que é “ser homem” e do que é “ser mulher”, além de gerar impactos significativos no processo de significação do mundo e na construção da própria identidade (Madureira, 2018), tendo em vista que determinadas características podem ser priorizadas em detrimento de outras para se “adaptar” ao esperado socialmente.

Corporeidade e gênero

Dentro das questões de gênero, é importante observar que o corpo feminino foi construído socialmente como uma antítese ao corpo masculino, que seria oposto ao masculino como “ativo, poderoso, potencialmente violento e superior”, enquanto que o corpo feminino seria “passivo, submisso, frágil e inferior” (Parker, 1991). Um exemplo notável dessa antítese é o uso linguístico dos órgãos genitais, tendo em vista que as expressões comuns no cotidiano para “pênis” remetem à ideia de violência e violação, enquanto as expressões para “vagina” carregam um sentido de inferioridade e imperfeição (Parker, 1991), demarcando de forma clara a hierarquia de gêneros e dos corpos associados aos gêneros.

Para além de exemplos linguísticos, é essencial compreender que a masculinidade hegemônica estabelece uma norma heteronormativa na qual a misoginia e a homofobia ganham força para que aqueles/as que não se adaptam ao silêncio masculino acerca dos afetos e das emoções ou que violam a norma em relação aos gestos, comportamentos e ideias impostas pela masculinidade hegemônica (Junqueira, 2009). Torna-se inadmissível suportar existências masculinas que não impõem virilidade e violência pois esta é uma “conquista” dos indivíduos do sexo masculino e que precisa ser vigiada e reafirmada incessantemente (Junqueira, 2009), também estabelecendo que o local do feminino é na passividade e na submissão.

Dentro das representações midiáticas, o presente artigo apresenta enfoque específico nos videogames por ser uma indústria em ascensão considerável em termos de alcance social e lucro gerado. É importante pensar criticamente sobre a formação e o desenvolvimento dessa indústria, já que o potencial de proporcionar representatividades diversificadas e de desconstruir estereótipos ou até mesmo corpos gendrados pode acabar sendo desconsiderado em prol dos lucros e das imagens que as empresas buscam manter.

Jogos eletrônicos: um espaço para contestação

Os jogos eletrônicos possibilitam uma imersão considerável para os/as jogadores/as, que parece ser cada vez mais realista quando pensamos sobre jogos de realidade virtual ou jogos de realidade aumentada, que permitem, respectivamente, a imersão em um ambiente 360° com a sensação de estar presente no ambiente virtual em tempo real e a integração de elementos ou informações visuais do mundo real com elementos do mundo virtual. Além dessa capacidade de imersão sensorial, os jogos

possibilitam experiências de alteridade ao jogar com um/uma personagem ou ao jogar uma “experiência” sem corporalidade definida, que possibilita espaço para a discussão de temas que não tem visibilidade e que podem ser discutidos ao se aproximar de realidades diferentes daquela que o/a jogador/a vive (Lima, 2016).

Essa capacidade de imersão e de experiências de vivências distintas daquelas comuns ao cotidiano do/da jogador/a permite que os estereótipos de gênero sejam alterados e que ocorra uma representatividade maior e mais diversificada das minorias sociais (mulheres, negros/as e pessoas trans, por exemplo). Um exemplo conhecido nesse sentido é do jogo *Mass Effect* que possibilitou a escolha por relacionamentos amorosos e incluiu cenas LGBT dentro das escolhas que o/a jogador/a faz ao longo da história, o que sinaliza um pequeno, porém importante, passo na trajetória de romper com o ideal de que o público da indústria de jogos é composto apenas por homens, héteros e brancos (Lima, 2016).

A seguir serão apresentados os objetivos da pesquisa:

Objetivo geral: analisar como a feminilidade, a masculinidade e a corporeidade têm sido representadas na mídia na perspectiva de jovens adultos de classe média, mulheres e homens, a partir de diálogos interdisciplinares entre a Psicologia e o campo das Artes Visuais.

Objetivos específicos: analisar o possível sofrimento psíquico tendo como base a relação entre mídia e aparência corporal e investigar, especialmente, os processos identitários de mulheres jovens em relação às representações midiáticas dos corpos femininos.

Método

A metodologia utilizada na pesquisa deste artigo tem base qualitativa, priorizando uma perspectiva em que a entrevista se configura como um espaço de co-construção de significados entre pesquisador e participantes e o conhecimento dos/das participantes é legitimado tanto quanto o do pesquisador, além de considerar que o estudo da singularidade é considerado como legítimo na metodologia qualitativa (Madureira & Branco, 2001). Além disso, não se considera que a separação entre sujeito e objeto de estudo seja excludente entre estes, já que não se propõe neutralidade na metodologia qualitativa e busca-se um diálogo entre o ponto de vista do pesquisador e

dos/das participantes na intenção de compreender os fenômenos investigados em uma experiência de conhecimento compartilhada (Madureira & Branco, 2001).

As diferenças em relação a epistemologia quantitativa possibilitam que as duas epistemologias dialoguem e elaborem conhecimentos de pontos de vista diferentes sobre o mesmo fenômeno, tendo em vista os modelos que identificam e explicam as regularidades presentes na metodologia quantitativa e as buscas sobre os processos de significação e sobre o mundo dos significados de forma geral da metodologia qualitativa (Minayo, 2007).

Entende-se que essa metodologia é a mais apropriada na presente pesquisa, tendo em vista os objetivos gerais e específicos, por possibilitar um aprofundamento nos significados em suas diversas raízes afetivas, culturais, sociais e psicológicas. Por meio de uma quantidade reduzida de participantes, mas buscando uma co-construção de significados com o/a participante, que enfatize a realidade social por trás desse conhecimento construído com o/a participante.

Participantes

Participaram da pesquisa três pessoas na faixa etária entre 21 e 26 anos. Foram elaborados três códigos para preservar a identidade pessoal dos/das participantes. Os/as participantes da pesquisa foram: F: mulher, branca, estudante universitária, 23 anos; G: homem, branco, estudante universitário, 26 anos; e H: homem, branco, estudante universitário, 21 anos.

Materiais e instrumentos

Nas entrevistas, foram utilizados os seguintes materiais: o gravador de áudio do celular do pesquisador, o roteiro da entrevista impresso em papel e as imagens selecionadas impressas (presentes no anexo), um notebook e os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE's impressos.

Como instrumentos, foram utilizados, o roteiro de entrevista elaborado previamente e as imagens selecionadas previamente pelo pesquisador (presentes no anexo).

Procedimentos de construção das informações

Inicialmente, o projeto de pesquisa foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, para avaliação dos aspectos

éticos envolvidos na realização da pesquisa. Após a aprovação, foi feito contato com os/as participantes, que foram selecionados/as pelas redes interpessoais do pesquisador. Foram realizadas três entrevistas individuais semiestruturadas, fazendo uso das imagens selecionadas previamente de forma integrada às entrevistas realizadas, com jovens adultos/as que se encontram na faixa etária de 18 a 30 anos. O local de realização das entrevistas foram salas de aula disponibilizadas pelo UniCEUB sem a presença de outras pessoas na sala, além do pesquisador e do/a participante.

Durante a realização das entrevistas, foram apresentados esclarecimentos a todos/as participantes em relação aos aspectos éticos da pesquisa. Dois pontos enfatizados foram acerca da participação ser voluntária, assegurando o direito do/a participante desistir em qualquer momento da pesquisa, e acerca da gravação em áudio das entrevistas, com o consentimento dos/as participantes, para possibilitar uma análise mais aprofundada. O pesquisador enfatizou a manutenção do sigilo das identidades pessoais de cada participante e sobre o interesse principal nas respostas dos/as participantes, para além de qualquer critério de avaliação da resposta como certa ou errada. Por fim, foram entregues a cada um/a dos/as participantes o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Procedimentos de análise

A análise das informações construídas nas entrevistas foi realizada a partir do método da análise de conteúdo temática, com objetivo de nortear o trabalho interpretativo em relação às entrevistas realizadas e analisar também aspectos implícitos às falas dos/as participantes, dentro da proposta de interpretação qualitativa.

Sendo assim, como destacado por Gomes (2007), a elaboração de categorias que agrupem as informações em torno de conceitos que focalizam os temas elaborados com base nas entrevistas. Após a transcrição das entrevistas, considerando como base os objetivos da pesquisa e os temas relevantes, foram construídas três categorias analítico-temáticas de acordo com a relevância no tema e com o discurso dos/as participantes. Essas categorias são: 1) Estereótipos de gênero na sociedade brasileira: o “olhar” dos/as participantes; 2) Feminilidade, masculinidade e corporeidade na mídia; e 3) Aparência corporal e processos de exclusão no cotidiano.

Entende-se, na presente pesquisa, que essa forma de análise auxilia a compreender, de forma organizada, aspectos convergentes e aspectos divergentes que passam as discussões dos/as participantes.

Resultados e Discussão

A seguir, serão apresentados e discutidos os resultados mais significativos das entrevistas, partindo das categorias analítico-temáticas citadas anteriormente.

Estereótipos de gênero na sociedade brasileira: o “olhar” do/as participantes

Os/as participantes relataram que as mulheres são menos exigentes em relação aos corpos dos homens do que os homens em relação aos corpos das mulheres, como expresso pela participante F que as mulheres têm que estar mais preocupadas em relação ao corpo, como depilação e exercício físico, em comparação ao homem. Por outro lado, também encontramos uma certa cobrança em relação a aparência corporal dos homens atualmente, e que indica um maior “equilíbrio” dessas cobranças.

Por outro lado, os/as participantes expressaram também que as mulheres não costumam cobrar tanto um “padrão” dos homens, enquanto os homens costumam cobrar bastante um “padrão”, no sentido de serem mais exigentes em relação à estética das pessoas com as quais estabelecem algum vínculo amoroso/afetivo. Essas diferenças em termos de cobranças se faz presente no discurso do participante G:

Eu acho que mulher também é a mesma coisa da, da sociedade. Elas num, não cobram tanto do corpo, né, do corpo masculino assim, elas... mulher tem mais essa de ver o caráter do cara e tal. Não fica presa ao corpo, o homem não, tipo, o homem ah, a mulher é gente boa, ela me faz rir e não sei o que, mas ela é gordinha, então não serve. Como que as pessoas vão me encarar eu andando com a gordinha do lado, mas mulher não, a mulher é mais tipo ah, ele me faz bem, ele me faz sorrir e tal, tipo, foda-se o corpo. (...)

Dessa forma, é possível observar que a opinião do participante G é consonante com os estereótipos femininos (Myers, 2014), de que as mulheres são mais emocionais e agradáveis, visto que elas acabam sendo mais cobradas do que realizam cobranças em relação ao parceiro e buscam mais características da personalidade da pessoa em comparação a características corporais. Além de explicitar que há uma preocupação até

com “como que as pessoas vão me encarar eu andando com a gordinha do lado”, o que gera uma exclusão ainda maior de mulheres fora dos padrões corporais vigentes.

Dentro das expectativas sociais tradicionalmente adotadas na sociedade brasileira acerca do homem e da mulher, os/as participantes relataram que as expectativas em relação ao homem são de ser a pessoa que resolve os conflitos e que tem foco no trabalho, enquanto a mulher está em um processo de ganhar direitos e espaço, mas ainda é cobrada quanto a aparência corporal, apesar de todas as outras responsabilidades herdadas com os direitos conquistados.

Como por exemplo o direito ao estudo, o direito ao voto, o direito à liberdade em relação ao marido e maior autonomia no exercício da sexualidade com o desenvolvimento de pílulas anticoncepcionais e o direito ao aborto em alguns países e/ou casos específicos. Tal visão rompe justamente com os estereótipos apontados e criticados por Pérez-Nebra e Jesus (2011) da mulher como “frágil”.

A participante F relatou que a maior inclusão de diferentes corpos e formas acabou criando novos padrões que seriam padrões que se propõem a ser contrários aos padrões antigos, mas que acabam se tornando outras formas de padronização. Tal perspectiva é muito interessante, já que alerta para o surgimento de movimentos, como a vertente radical do feminismo que, como trabalhado por Arpino (2015), ao buscar romper com a noção de feminino construída pelo patriarcado, acaba estabelecendo discursos autoritários e transfóbicos.

Esses discursos se pautam em uma visão de que as mulheres trans não podem ser legitimadas como mulheres por não terem passado, durante seu desenvolvimento, pela opressão do patriarcado em relação ao feminino, e sim pela opressão do patriarcado em relação ao masculino (Arpino, 2015). O que pode apontar para um retorno ao essencialismo biológico para justificar essa exclusão das mulheres trans por parte das feministas radicais, exemplificando significativamente o quanto novos discursos e movimentos também podem acabar gerando outras formas de padronização.

Outro momento importante da pesquisa foi quando o participante H levantou a perspectiva de que há uma cobrança das mulheres em relação ao corpo de outras mulheres, além dos homens em si, presente no seguinte discurso:

Eu creio que tem diferença porque existe meio que uma competitividade entre as mulheres, e é uma competitividade meio que, digamos assim, é... que é patrocinada pelos homens, que os homens incentivam. Porque se um homem não

tiver, por exemplo, tiver fora de forma, não se cuidar... (...) eles zoam, mas é meio que uma brincadeirinha e o homem por si só já leva por si só como não tem importância. Agora a mulher não, a mulher chega, ela sempre tem que ter, tem que se mostrar e as meninas comentam, não só as amigas, várias outras pessoas vão comentar e aí até os homens vão falar. (...)

O que remete à presença implícita do sexismo no Brasil como fenômeno de fronteiras rígidas (Madureira & Branco, 2012), que aparecem em minúcias do cotidiano, justamente aparentando ser “conselho” ou “aviso” de pessoas mais experientes. O preconceito como fenômeno de fronteira pode ser explicado na medida em que os processos identitários implicam em uma separação entre “nós” e “outros”, mas o preconceito acaba por menosprezar e desvalorizar esse “outro” diferente, podendo levar à discriminação, na qual são realizados comportamentos para prejudicar e atingir esse “outro” diferente.

Em alguns momentos, ao elaborar comentários sobre a roupa ou sobre o corpo de outras mulheres da família ou próximas, as próprias mulheres acabam reproduzindo práticas sexistas seculares e mantendo a posição, como discutido por Madureira (2010), da mulher como “posse de homens bem-sucedidos”. Esse tipo de comentário, geralmente recebe a justificativa de ser uma “opinião de alguém mais experiente”, o que desvaloriza e desrespeita a experiência e a opinião da mulher criticada, que tem todo direito de vestir, de agir e de estar feliz consigo mesma da forma que bem entender.

Sendo assim, ao pensar as diferenças nas cobranças em relação à aparência corporal relatadas ao longo deste trabalho, é essencial perceber a relação entre a cobrança e a ideia de gênero que se constitui historicamente como uma dicotomia entre o masculino (concebido socialmente como “forte, poderoso e dominante”) e o feminino (concebido socialmente como “fraco, frágil e submisso”) com papel importante na “naturalização” dessas relações de poder (Scott, 1995). Analisando também as relações de poder que perpassam os significados, as inter-relações atreladas e o poder social por trás da ideologia linear e binária de gênero (Scott, 1995), que demarca simbolicamente o feminino como “posse” do masculino que deve se submeter aos rituais para “ficar bela” e “encontrar um companheiro”.

Feminilidade, masculinidade e corporeidade na mídia

Em todos os discursos dos/as participantes, foi possível perceber que compartilham da opinião de que a cobrança em relação ao corpo feminino é maior que a cobrança em relação ao corpo masculino, apesar de em alguns momentos das entrevistas, relatarem que atualmente a cobrança aumentou para este segundo, ainda concordam que a cobrança em relação ao corpo feminino é maior. Sobre esses momentos das entrevistas, é possível dialogar com a discussão desenvolvida por Novaes (2011) sobre o corpo feminino passar a ser responsabilidade individual e dever social, em uma busca por um corpo que não cede ao envelhecimento, finitude ou diversidade, já que há uma cobrança estética incessante e massiva. Tendo em vista que a objetificação do corpo feminino remete justamente à lógica do corpo feminino como objeto de status social, que precisa ser preservado e que perde o valor com o tempo.

Essa responsabilidade desse corpo, de difícil alcance, representado pela mídia é pautada por imagens que buscam provocar o desejo por meio da publicidade (Santaella, 2012), já que são resultado da exploração da mulher e do corpo feminino que os homens construíram para seu próprio desejo, ao longo da história. Além disso, a mídia tem papel importante na representação de feminilidades, masculinidades e todas as relações de poder por trás dessas representações, já que até uma propaganda infantil carrega diversos valores e saberes diferentes para meninos e meninas (Sabat, 2001), tendo potencial para pensar identidades e representações diversas e que desconstruam os estereótipos de gênero.

O participante G relatou que a padronização atual dos corpos na mídia é voltada ao campo sexual, estabelecendo que para além da diferença entre os gêneros, ambos tendem a “vender um corpo para atos sexuais”. É importante ressaltar que ainda há diferença significativa e que, na maioria das vezes, as mulheres são associadas à essas práticas. Essa transformação do corpo em objeto de troca e de consumo (Souza, Oliveira, Carvalho & Nascimento, 2013) faz com que o corpo passe a ser “moeda” e produto, na medida em que a busca pelo corpo desejável também possibilita que esse corpo desejável pode ser um “meio” para conseguir desenvolver relações afetivas e/ou sexuais com esse outro/a, tendo em vista a padronização do que é um “corpo desejável” pela mídia.

Entretanto, na opinião do participante G, as fotos tiradas por mulheres teriam como finalidade, além de seduzir homens, se sentir bem consigo mesmas. Dessa forma, essa objetificação do corpo chega a afetar emocionalmente, principalmente as mulheres, já que, além da sedução do gênero oposto, haveria uma tentativa de validação do

próprio corpo pela opinião externa. Tal impacto pode ser explicado pelas representações midiáticas de corpos “belos e saudáveis”, que promovem uma beleza aos moldes da indústria e que acabam afetando a autoestima, incentivando o consumo de produtos que prometam “o corpo ideal” e até mesmo provocando problemas de autoimagem (Siqueira & Faria, 2008).

Tendo em vista a discussão desenvolvida, é importante compreender que as imagens, enquanto artefatos culturais, são importantes instrumentos para investigação de processos de significação do sujeito (Madureira, 2016), especialmente quando são trabalhados temas polêmicos e delicados. É possível compreender esse uso das imagens no comentário interessante que aparece na entrevista com F, que é acerca de uma das personagens de videogame:

(...) Ela é uma detetive que, quer dizer essa personagem me lembra uma detetive lá que... que ela é muito boa assim, ela é uma personagem muito incrível, tipo, ela é muito forte e tal, muito inteligente, ela é super sensível pra lidar com as vítimas, então ela me lembra fisicamente essa personagem. Então eu escolheria ela porque é uma personagem interessante assim. (...) ela é uma das personagens principais assim. (...)

Dessa forma, é possível observar que os jogos eletrônicos conseguem expandir a representatividade das mulheres e trazem contribuições na desconstrução dos atuais estereótipos femininos que expõem ao público, sem a menor necessidade de apelo à sexualidade (Cerdera & Lima, 2016).

Por outro lado, o participante H disse que a ideia de virilidade em outra personagem seria algo que a sociedade ensina a valorizar e que transmite uma superioridade pelos valores associados à virilidade. Tal opinião realça que ainda há uma longa caminhada na desconstrução da indústria dos videogames como uma indústria voltada ao público masculino, hétero e branco (Lima, 2016), visto que essa opinião demonstra o quanto a feminilidade na mídia ainda tem relação com aspectos prioritariamente sexuais e que esse conceito de feminilidade é presente na cultura brasileira de forma geral.

Essa priorização de aspectos sexuais nas representações midiáticas da feminilidade guarda importante relação com estereótipos associados à feminilidade na direção da passividade das mulheres na história da arte ocidental (Loponte, 2002) e da

relação de “consumidor” e “produto” já que as mulheres são representadas para “consumo masculino” e não para interagirem e serem tão autônomas quanto os homens representados (Berger, 1980).

Um ponto importante presente no discurso dos/as participantes é a “inadequação” da pintura *Monalisa* em relação aos padrões de beleza atuais, visto que é argumentado que as roupas muito fechadas, que não expõem o corpo, e a falta de maquiagem seriam pontos divergentes em relação ao padrão atual do corpo feminino na mídia. Essa visão de que o corpo da mulher é completamente exposto e objetificado pelas mais diversas mídias apareceu recorrentemente nas três entrevistas, levantando aspectos que se articulam com a discussão desenvolvida por Loponte (2002), das representações femininas como passivas na história da arte ocidental, já que são representadas como objetos para “admiração masculina” e não como pessoas com poder de escolha e posição de poder equivalentes ao homem (Berger, 1980).

Aparência corporal e processos de exclusão no cotidiano

Todos/as participantes da pesquisa relataram ao menos uma situação em que sentiram seu corpo julgado de alguma forma, desde uma afirmação por parte de uma amiga da mãe da participante F de que não iria até uma profissional da Psicologia com o cabelo da participante F, até histórias de gordofobia e de frustração diante de uma seleção profissional do participante H. As histórias narradas demonstram que embora haja uma crescente aceitação dos diferentes corpos, ainda existem preconceitos enquanto fenômenos de fronteira, mesmo que de forma implícita (Madureira & Branco, 2012) até os níveis mais significativos e explícitos, seja pela disparidade entre o número de homens e mulheres na política, seja pela possível gordofobia no processo de seleção do participante H.

A aceitação de corpos que desviam dos ideais reforçados pelo essencialismo biológico e pela mídia, mesmo que não cause prejuízos à saúde da pessoa, ainda não se faz presente em grande parte da sociedade e gera processos de gordofobia no cotidiano de várias pessoas. Essas vítimas do processo de gordofobia acabam sofrendo psicologicamente e encontrando dificuldade em ter referenciais de corpos similares ao seu nas grandes mídias e, também, dificuldades em terem sua identidade, no que diz respeito à corporalidade, aceita pela sociedade. O que acaba por realçar certos estereótipos associados à pessoas com peso acima da média, que trazem um

compromisso individual e uma busca por adaptação aos estereótipos que geram sofrimento e desvalorizam a individualidade das pessoas.

Em outro momento, comenta-se sobre a aceitação e o respeito às pessoas trans na sociedade, que implica em uma mudança no sistema binário de gênero presente no cotidiano da sociedade de forma geral, ponto levantado pela participante F:

É, eu fiquei pensando agora né, que a pesquisa é sobre gênero, né, e a gente tá falando de masculino e feminino, mas ainda tem as pessoas trans, que também são cobradas, né. O que que é ser trans, é... se você, sei lá não fez determinada alteração no seu corpo você não é trans, então existem cobranças ainda nesse nível assim, acho que... sei lá, é um tema tão, tão amplo né, tão complexo se cê for parar pra pensar em expectativas em relação aos gêneros diferentes, que eu nem sei o que que eu poderia acrescentar assim, sei lá (risos).

Ao romper com o que se espera socialmente da relação sexo e gênero, as pessoas trans acabam desestabilizando a norma heteronormativa e o sistema binário de gênero presente na sociedade, o que resulta em exclusões dessas identidades trans por serem consideradas “patológicos” já que fogem dos estereótipos de gênero que pressupõem a linearidade entre sexo e gênero (Fonseca, 2018). A violência contra pessoas trans ocorre justamente por negarem o sexo biológico e, no caso das mulheres trans, abdicarem do gênero masculino (tido como “superior” ou “poderoso” de acordo com os estereótipos de gênero dominantes) por se identificarem com o gênero feminino (tido como “inferior” ou “submisso” de acordo com os estereótipos de gênero dominantes) (Bento, 2017).

É possível ver essa percepção da dificuldade de aceitação de sujeitos com identidades que divergem do sistema binário de gênero quando o participante H responde se ele acha que causaria estranhamento escolher o corpo do sexo oposto como o que mais se identifica:

Eu acho que sim. Porque, por exemplo, só a questão sexual de você dizer que gosta ou não da pessoa do mesmo sexo ou do sexo diferente, já muda. (...) se eu dissesse que eu me identificasse mais com a menina da esquerda. A pessoa já acha que eu ia querer ser uma mulher ou alguma coisa assim (...) mas elas têm muito aquela coisa assim de gênero, meio que tem uma linha que você tem que

seguir. Então assim, se eu disser que eu me identifico mais como mulher, eles vão falar 'uai, mas você não é mulher', e 'por que você se identifica, cê acha que tem muito mais coisa feminina que masculina?'. Aí fica naquelas coisas assim, então eu realmente acho que, que causa um estranhamento pra muitas pessoas.

Diante dessa fala, é notável o quanto o participante H considera que a opinião geral seria de estranhamento e até a própria metáfora de “meio que tem uma linha que você tem que seguir” também é característica da norma heteronormativa e machista vigentes na nossa sociedade, visto que a simples resposta de uma pergunta já seria capaz de incomodar outras pessoas de acordo com o participante.

Quando questionados/as sobre se identificarem com as representações do corpo presentes na mídia, apenas o participante H relatou se identificar com as mesmas, o que pode apontar para predominância de representações fora da realidade da maioria das pessoas, talvez inalcançáveis, para impulsionar a indústria cosmética e a “beleza” comprada (Ribas & Caleiro, 2012). Tais características ficam ainda mais evidentes ao analisar a quantidade de produtos de beleza que estabelecem parceria e/ou colocam nomes de celebridades em determinados produtos, com a finalidade de que as pessoas comprem almejando o sucesso ou a “beleza” das pessoas envolvidas nas propagandas (Ribas & Caleiro, 2012).

Os participantes G e H relataram episódios em que sofreram discriminação devido ao peso, sendo que o participante H acabou mudando sua opinião quanto aos impactos limitadores da aparência corporal. No primeiro momento, quando questionado, ele realçou que as pessoas “bonitas” acabam tendo facilidade em alcançar seus objetivos, em todos os níveis de relação interpessoal. Já no segundo momento, quando questionado sobre os episódios em que sentiu que seu corpo foi julgado de alguma forma, ao final da resposta disse que também é possível ser desfavorecido até mesmo estando próximo ao padrão de beleza.

Tendo em vista que o participante disse se identificar com as representações midiáticas e, nesse momento da entrevista, reconhece que existem impactos limitadores que atingem até aqueles que estão mais próximos aos padrões estéticos esperados, é interessante notar que essa mudança de ponto de vista se deu justamente em uma pergunta que fez o participante lembrar momentos desconfortáveis, o que demonstra a força da dimensão afetiva no processo do preconceito, já que se vinculam ao sistema de

valores pessoais com enraizamento afetivo (Madureira & Branco, 2012), o que dificulta a desconstrução dos mesmos.

Considerações Finais

Os impactos das representações midiáticas nas vivências das pessoas, inclusive no âmbito do videogame, podem contribuir de forma positiva para a desconstrução de estereótipos de gênero e para a promoção de uma sociedade mais igualitária com representações que contemplem e respeitem as minorias sociais, ao mesmo tempo que podem contribuir de forma negativa na reprodução de estereótipos que invisibilizam ou menosprezam essas minorias. Logo, é interessante e relevante pensar em estratégias que auxiliem nessa maior representação das pessoas que passam por processos de discriminação diariamente, seja por meio de experiências que promovam uma imersão e uma compreensão empática dessa posição do/a outro/a, como nos videogames, seja por meio de representações que desafiam as relações de poder e as características associadas a determinados estereótipos, como filmes, imagens, anúncios e propagandas.

A Psicologia pode empreender jornadas interessantes, sem esquecer a importância da interdisciplinaridade, na elaboração de pesquisas, projetos tanto acadêmicos quanto políticos, promoção de discussões e eventos voltados para a comunidade na busca de escutar, compreender e trabalhar questões relacionadas aos processos discriminatórios presentes na nossa sociedade. A promoção da igualdade e do respeito aos direitos do/a próximo/a precisa ser um eixo norteador do exercício do/a psicólogo/a no processo de promoção de transformações sociais, seja por meio de experiências inovadoras, imersivas e empáticas proporcionadas nas mídias, seja no trabalho direto com as pessoas, para que essas representações sejam alteradas por exigência do próprio público da mídia em questão.

Dessa forma, o presente artigo contribuiu na construção de pontes entre os processos discriminatórios e as mídias como instâncias contestadoras ou reprodutoras desses processos, além de apontar para os jogos eletrônicos como uma possibilidade fértil para exploração de novas formas de ampliar o escopo de representações identitárias nas mídias. É importante lembrar que as iniciativas inovadoras e desafiadoras geralmente não surgem em grandes empresas, mas o reconhecimento de projetos inovadores independentes de baixo orçamento pode alcançar reconhecimento e discussões em nível amplo da comunidade de jogadores/as, tendo vários exemplos de

jogos que, inicialmente, foram elaborados por pequenas equipes e alcançaram grande público, como *Cuphead*, *The Stanley Parable*, *Braid*, *Minecraft* e *Celeste*.¹

As limitações do presente artigo e as recomendações para futuras pesquisas seriam em relação à metodologia, pois a realização de pesquisas quantitativas pode complementar a compreensão sobre os fenômenos investigados neste artigo, em relação ao número de participantes, que poderia ser aumentado a depender dos objetivos e do tempo disponível para a realização da pesquisa, e em relação à dificuldade em encontrar artigos empíricos na temática dos videogames, que também acaba sendo uma contribuição deste artigo pois esse é mais um artigo que aborda a temática, mesmo que não esteja completamente focado apenas nos jogos eletrônicos.

Logo, é importante pensar em diálogos entre a Psicologia e os jogos de videogame por ser um universo que pode favorecer a construção de estratégias que promovam a empatia entre as pessoas e que visibilizem processos discriminatórios pelos quais as pessoas passam diariamente, promovendo o impacto afetivo de estar como vítima destes e a reflexão sobre as práticas que diminuem e prejudicam os/as outros/as.

Referências Bibliográficas

- Arpino, D. M. (2015). *Desentendimentos nas práticas discursivas do feminismo radical diante da transgeneridade*. Recuperado em 17 de março, 2019, da Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul. Disponível em:
<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/141847>
- Bento, B. (2017). *Transviad@s: gênero, sexualidade e direitos humanos*. Salvador: EDUFBA.
- Berger, J. (1980). *Modos de ver*. São Paulo: Martins Fontes.
- Cerdera, C. P., & Lima, M. R. O. (2016). Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola. XV *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, 955-961.

¹ Para mais informações, acesse: <http://gamereporter.uol.com.br/top-10-games-independentes-que-quebraram-barreiras/>

- Fischer, R. M. B. (2005). Mídia e juventude: experiências do público e do privado na cultura. *Cadernos CEDES*, 25(65), 43-58. <https://dx.doi.org/10.1590/S0101-32622005000100004>
- Fonseca, J. V. C. (2018). *Corpos (in) desejáveis: o fenômeno da transfobia a partir da perspectiva de pessoas trans e psicólogos/as* (Monografia). Retirado de <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/12361/1/21376938.pdf>
- Gomes, R. (2007). Análise e interpretação de dados de pesquisa qualitativa. Em M. C. S. Minayo (Org.), *Pesquisa social: teoria, método e criatividade* (pp. 79-108). Petrópolis – RJ: Vozes.
- Junqueira, R. D. (2009). Introdução - Homofobia nas escolas: um problema de todos. Em R. D. Junqueira (Org.), *Diversidade sexual na educação: problematizações sobre a homofobia nas escolas* (pp. 13-51). Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, UNESCO
- Lima, L. A. B. (2016). O potencial político dos videogames para o debate sobre gênero e sexualidade. *Fronteiras-estudos midiáticos*, 19(1), 129-143.
- Loponte, L. G. (2002). Sexualidades, artes visuais e poder: pedagogias visuais do feminino. *Estudos Feministas*, 10(2), 283-300. <https://dx.doi.org/10.1590/S0104-026X2002000200002>
- Madureira, A. F. A. & Branco, A. U. (2001). A pesquisa qualitativa em psicologia do desenvolvimento: questões epistemológicas e implicações metodológicas. *Temas em Psicologia*, 9(1), 63-75. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tp/v9n1/v9n1a07.pdf>
- Madureira, A. F. A. (2010). Gênero, sexualidade e processos identitários na sociedade brasileira: tradição e modernidade em conflito. Em A. L. Galinkin & C. Santos (Orgs.), *Gênero e Psicologia Social: interfaces* (pp. 31-63). Brasília: Tecnopolik.

- Madureira, A. F. A. & Branco, A. U. (2012). As raízes histórico-culturais e afetivas do preconceito e a construção de uma cultura democrática na escola. Em A. U. Branco & M. C. S. L. Oliveira (Orgs.), *Diversidade e cultura da paz na escola: contribuições da perspectiva sociocultural* (pp. 125-155). Porto Alegre: Mediação.
- Madureira, A. F. A. (2016). Diálogos entre a Psicologia e as Artes Visuais: as imagens enquanto Artefatos Culturais. Em J. L. Freitas & E. P. Flores (Orgs.), *Artes e Psicologia: Fundamentos e Práticas* (pp. 57-82). Curitiba: Juruá.
- Madureira, A. F. A. (2018). Social Identities, Gender, and Self: Cultural Canalization in Imagery Societies. In A. Rosa & J. Valsiner (Eds.), *The Cambridge Handbook of Sociocultural Psychology* (pp. 597-614). Cambridge – UK: Cambridge University Press.
- Minayo, M. C. S. (2007). O desafio da pesquisa social. Em M. C. S. Minayo (Org.), *Pesquisa social: teoria, método e criatividade* (pp. 9-29). Petrópolis – RJ: Vozes.
- Myers, D. G. (2014). Preconceito: desgostar dos outros. Em D. G. Myers, *Psicologia Social* (pp. 246-278). 10a ed. Porto Alegre: AMGH.
- Novaes, J. V. (2011). Beleza e feiúra: corpo feminino e regulação social. Em M. Del Priore & M. Amantino (Orgs.), *História do Corpo no Brasil* (pp. 477-506). São Paulo: Unesp.
- Parker, R. (1991). *Corpos, prazeres e paixões: a cultura sexual no Brasil contemporâneo*. São Paulo: Editora Best Seller.
- Pérez-Nebra, A. R. & Jesus, J. G. (2011). Preconceito, estereótipo e discriminação. Em C. V. Torres & E. R. Neiva (Orgs.), *Psicologia social: principais temas e vertentes* (pp. 219-237). Porto Alegre: ArtMed.

- Ribas, R. E., & Caleiro, M. D. M. (2012). Padrões estéticos e globalização: a sociedade pós-moderna frente à ditadura da beleza. *Intercom-Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*.
- Sabat, R. (2001). Pedagogia cultural, gênero e sexualidade. *Estudos Feministas*, 9(1), 9-21.
- Santaella, L. (2012). *Leitura de imagens*. São Paulo: Melhoramentos.
- Scott, J. (1995). Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação & Realidade*, 20(2), 71-99.
- Siqueira, D., & Faria, A. (2008). Corpo, saúde e beleza: representações sociais nas revistas femininas. *Comunicação Mídia e Consumo*, 3(9), 171-188.
- Souza, M. R. R., Oliveira, J. F., Carvalho, E. S. S., & Nascimento, E. R. (2013). Droga de corpo! Imagens e representações do corpo feminino em revistas brasileiras. *Revista Gaúcha de Enfermagem*, 34(2), 62-69.
- Woodward, K. (2000). Identidade e diferença: uma introdução conceitual. Em T. T. Silva (Org.), *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais* (pp. 7-72). Petrópolis: Vozes.
- Yonashiro, M. M. Y. (2012). O videogame como transformador de cultura: a questão lgbt. *Proceedings of SBGames*, 23-26.

Anexos

