



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

Estereótipos de Gênero e Diversidade Sexual nos Jogos Eletrônicos:

Identities, Preconceitos e Discriminação

Matheus Costa dos Santos

Brasília - DF

Dezembro de 2020



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

Estereótipos de Gênero e Diversidade Sexual nos Jogos Eletrônicos:

Identities, Preconceitos e Discriminação

Matheus Costa dos Santos

Monografia apresentada à Faculdade de Ciências da Educação e Saúde do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB como requisito parcial à conclusão do Curso de Psicologia.
Professora Orientadora: Dra. Ana Flávia do Amaral Madureira

Brasília – DF

Dezembro de 2020



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

Folha de Avaliação

Autor: Matheus Costa dos Santos

Título: Estereótipos de Gênero e Diversidade Sexual nos Jogos Eletrônicos: Identidades,
Preconceitos e Discriminação

Banca Examinadora:

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Ana Flávia Do Amaral Madureira

Prof. Dr. Lucas Alves Amaral

Professor Dr. Juliano Moreira Lagoas

Brasília - DF

Dezembro de 2020

Agradecimentos

Agradeço primeiramente à minha família, especialmente ao meu pai, Paulo, e à minha irmã, Drielly, que sempre me apoiam e me incentivam nas minhas decisões e no caminho que eu escolhi trilhar na minha vida, desde o momento de escolha do curso até esse momento de conclusão e fechamento desse ciclo, obrigado por todos os momentos juntos.

Agradeço à minha namorada, Júlia Tardin, que me acompanhou em todo esse processo e sempre me motivou a continuar e ter orgulho do que eu construí nesse trabalho. Obrigado por sempre me inspirar e quero dizer que eu sou muito orgulhoso do que construímos todos os dias juntos e da mulher que você se torna diariamente.

Agradeço à minha orientadora, Ana Flávia do Amaral Madureira, que sempre acolheu meu tema mesmo sendo um tema recente e pouco explorado. Sua empatia, atenção, respeito, disponibilidade, esforço e humildade foram essenciais na construção desse trabalho. Obrigado por todos os ensinamentos e perspectivas!

Agradeço aos professores Leonardo Mello e João Modesto que me apresentaram a Psicologia Social e me inspiraram a seguir essa ênfase no curso.

Agradeço às amizades construídas na minha experiência de estágio na DPDF. Obrigado Ana Luiza, Beatriz, Carol, Daisy, Karen, Raquel e Teresa Sousa, vocês são incríveis e eu não poderia imaginar uma equipe mais acolhedora e inspiradora do que vocês.

Agradeço a todos/as colegas de curso que me proporcionaram experiências incríveis para além da mera formação e pelos trabalhos em grupo realmente cooperativos e produtivos. Um abraço virtual especial pra Mayara, Janaina, Luise, Mylena e Ricardo.

Agradeço à todas as amizades que me fortaleceram ao longo da minha história, em especial ao Lucas Couto, ao Bernardo Junior, ao Gabriel Guth, ao Jude, à Luísa Mendonça, à Karol Sousa, à Jessica Drumond e às ‘amizades virtuais’ que os jogos me proporcionaram.

"E que não se importe se homens usam salto ou sapato

Alguém que ame pessoas e só use coisas

Alguém que seja tão simples quanto o curso da água

Alguém que eu idealize e me decepcione

Vai, faz a coisa certa, mesmo que julguem errada"

(Djonga, 2020)

Sumário

Resumo	vii
Introdução	1
Objetivo geral.....	16
Objetivos específicos.....	16
1. Processos Identitários: Como “Nós” Agimos diante dos/as “Outros/as”?	17
2. Gênero: Estereótipos e Mídia	22
3. Mundo dos Jogos: Algumas Contribuições da Semiótica	31
4. Metodologia	36
4.1 Participantes	38
4.2 Materiais e instrumentos	39
4.3 Procedimentos de construção das informações	39
4.4 Procedimentos de análise	40
5. Resultados e Discussão	42
5.1 Questões de gênero e machismo nos jogos digitais	42
5.2 Questões de sexualidade e LGBTfobia nos jogos digitais	49
5.3 As potencialidades dos jogos digitais na desconstrução de práticas discriminatórias. ..	56
Considerações Finais	63
Referências Bibliográficas	68

Resumo

A presente pesquisa teve como objetivo geral analisar as formas como os fenômenos do machismo e da LGBTfobia se fazem presentes nos jogos digitais, a partir da perspectiva de estudantes de Psicologia. A base teórica adotada na pesquisa foi a Psicologia Cultural com articulações teóricas interdisciplinares. Foram realizadas seis entrevistas semiestruturadas como instrumento, partindo da metodologia qualitativa. A realização da pesquisa aconteceu via Google Meet por uma preocupação ética com a saúde dos/as participantes e do pesquisador devido à pandemia da COVID-19 e a possibilidade da utilização dessa ferramenta online para evitar o contato direto. Para análise dos resultados, utilizou-se do método da análise de conteúdo em sua vertente temática. Após transcrição das entrevistas, foram construídas três categorias analíticas: (a) Questões de gênero e machismo nos jogos digitais; (b) Questões de sexualidade e LGBTfobia nos jogos digitais; e (c) As potencialidades dos jogos digitais na desconstrução de práticas discriminatórias. Os resultados demonstraram que o ambiente dos jogos online é caracterizado pela discriminação com as jogadoras, principalmente por assédios moral e sexual. Além disso, as representações das mulheres e das pessoas da população LGBT nos jogos eletrônicos ainda são poucas em comparação com as representações de homens brancos cisgênero heterossexuais. Portanto, a falta de diversidade em termos de identidades de gênero, orientações sexuais e de corpos ainda é uma questão fundamental a ser superada nos jogos eletrônicos. As possibilidades de desconstruir práticas discriminatórias diante dos jogos surgem na empatia instigada ao se colocar no lugar de um/a personagem.

Palavras-chave: Machismo; LGBTfobia; Discriminação; Jogos Eletrônicos; Psicologia

Social.

Introdução

O desenvolvimento tecnológico crescente na atualidade torna o mundo digital cada vez mais interconectado com o mundo físico, criando possibilidades e fenômenos diferentes daqueles que ocorriam antes do surgimento dos computadores pessoais e da internet. É de suma importância, portanto, compreender de modo mais aprofundado esses fenômenos digitais, já que os impactos econômicos, sociais, psicológicos desse mundo digital se apresentam no mundo real.

A possibilidade de promover a comunicação e a interação entre pessoas em locais distantes geograficamente, de forma quase instantânea, modifica significativamente as relações e os grupos sociais, já que a existência de grupos sociais virtuais acaba exercendo influências marcantes tanto no ambiente virtual quanto no ambiente físico. Dentre os grupos sociais e fenômenos virtuais existentes, a presente pesquisa focaliza a área dos jogos eletrônicos, tendo em vista que essa indústria movimentou 120 bilhões de dólares em todo o mundo no ano de 2019¹ e que 66,3% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos, concentrando-se na faixa entre os 25 e 54 anos, contrariando a noção de que jogos são apenas “para crianças”².

Considerando a proporção que a indústria dos jogos apresenta atualmente, é de suma importância que sejam realizados estudos no campo para que sejam compreendidas tanto os fenômenos psicossociais por trás dos jogos, quanto as futuras possibilidades de modificar certos cenários preocupantes, não apenas pela quantia

¹ Para mais informações, acesse: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm>

² Para mais informações, acesse: <http://www.set.org.br/news-revista-da-set/rs-noticias/perfil-do-gamer-brasileiro/>

significativa de dinheiro que a indústria movimenta, mas também pelo alcance social e psicológico dessa forma de entretenimento.

Os impactos psicológicos que os jogos podem ter nos/nas jogadores/as é um possível norteador das pesquisas em Psicologia na área, já que processos de subjetivação são relacionados afetivamente com as experiências durante a infância, a adolescência, a vida adulta e a velhice, ao passo que o videogame fornece experiências para todas as idades. Dentre os fenômenos existentes no mundo dos jogos eletrônicos, o machismo e a LGBTfobia surgiram como um importante tema de investigação deste trabalho, já que a diversidade sexual e os estereótipos de gênero presentes nessas mídias têm o potencial, por um lado, para representar identidades não-hegemônicas. Entretanto, por outro lado, também são capazes de fomentar e incentivar estereótipos femininos hipersexualizados e objetificados e personagens LGBTs em que, por exemplo, a identidade se resume à preferência sexual do/a mesmo/a.

Quanto aos tópicos de interesse nos estudos dos videogames, as discussões e as análises críticas sobre a violência gerada pelos jogos eletrônicos e o vício em relação a tais jogos também tem seu espaço de importância no debate, mas já existem diversos estudos sobre esses temas, como, por exemplo, os estudos sobre violência de Caracciolo et al. (2009), de Medeiros, Pimentel, Sarmet e Mariano (2020) e o estudo sobre vício em jogos eletrônicos de Meneses (2014), considerando que o vício em videogames já é considerado um problema de saúde mental pela OMS³. O que indica que tais temas já têm sido explorados e que já têm sua relevância em termos de pesquisa reconhecida.

Além disso, as relações significativas entre: (a) vício na Internet; (b) vitalidade subjetiva, entendida por Akin (2012) como a experiência subjetiva de estar cheio/a de

³ Para mais informações, acesse: <https://tecnoblog.net/282336/jogos-nao-causam-violencia/>

energia e vivo/a, considerada como um aspecto importante do bem-estar físico e mental; e (c) felicidade subjetiva, revelam a importância de estudos sobre as formas como tal vício surge nas vivências das pessoas e na forma como se configuram os ambientes virtuais (Akin, 2012).

Sendo assim, é importante que os profissionais da Psicologia entendam, de forma mais aprofundada, as potencialidades e os problemas/desafios do meio digital, já que o uso de redes sociais e jogos eletrônicos de forma excessiva e abusiva pode ser uma forma de *coping* para encontrar um ambiente de estabilidade como fonte de prazer e de liberdade (pelo anonimato) (Fortim & Araujo, 2013). O que aponta para a importância dos estudos sobre tais ambientes e dos fenômenos no meio virtual, para além da perspectiva do vício como algo individual e particular.

De forma similar ao que ocorre com outras mídias, os videogames criam narrativas e dinâmicas próprias de um universo planejado e desenvolvido por empresas de jogos. Porém, o protagonismo proporcionado dentro dos videogames ao posicionar o/a jogador/a como aquele/a responsável pelo desenvolvimento dos processos do jogo ou da narrativa do jogo difere de outras formas de mídia, pois outras mídias não exigem, necessariamente, uma dedicação por parte do espectador/ouvinte no que está sendo transmitido ou comunicado.

Para exemplificar melhor esse “protagonismo”, é interessante mencionar como exemplo o jogo *Hellblade: Senua's Sacrifice* no qual o/a jogador/a joga a história da personagem *Senua*, guerreira picta, em sua jornada para trazer seu amado de volta à vida. Para isso, a protagonista precisa travar batalhas contra criaturas e deuses/as da mitologia nórdica, além de descobrir qual caminho deve trilhar quando não há uma solução fácil ao se deparar com algum obstáculo e de que forma é possível seguir pelo caminho ou mudar de rota.

Entretanto, a personagem principal tem alucinações que o/a jogador/a de fato ouve ou vê e acaba tendo dúvidas sobre a própria perspectiva da qual a história é contada ao longo do jogo. Além de colocar o/a jogador/a em uma posição que favorece a empatia em relação à personagem, já que, apesar dos comandos de movimento não exigirem esforço, a convivência com as alucinações e com a constante dúvida sobre a realidade da personagem acabam fazendo parte das experiências vivenciadas pelos/a jogadores/as pela imersão proporcionada pelos efeitos sonoros, visuais e pelo roteiro.

Sobre o exemplo citado anteriormente, também é interessante ressaltar que a produção do jogo em questão foi realizada por uma equipe com 20 pessoas. O que é uma equipe surpreendentemente pequena, levando em conta a qualidade do produto final, considerando que jogos de grandes empresas, geralmente, são produzidos por centenas ou milhares de pessoas⁴.

A ideia de criar uma personagem com sofrimento psíquico intenso da ordem da psicose foi discutida e construída com pessoas que, de fato, apresentam tais condições em termos de saúde mental. Tal construção comunitária realça o caráter social e participativo possível na produção de jogos quando as representações midiáticas de grupos minoritários são discutidas e construídas em conjunto, respeitando o protagonismo de tais grupos e considerando as vivências e opiniões desses grupos como norteadoras das representações que serão difundidas nos jogos acerca dessas minorias.

A própria equipe explica, em um vídeo, que também sabiam bem pouco sobre a psicose⁵ e que se informaram a partir da discussão conjunta com pessoas com transtornos psicóticos, para a construção da personagem, da história e dos sintomas. Um

⁴ Para mais informações, acesse: <https://br.ign.com/hellblade/51844/feature/hellblade-senuas-sacrifice-nao-e-para-qualquer-um-mas-pode-ser-para-voce>

⁵ “Hellblade: Senua’s Psychosis | Mental Health Feature” disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=31PbCTS4Sq4>

dos pontos importantes levantados nas rodas de conversa sobre o enredo e o desenvolvimento da personagem foi o fato de que apenas os sintomas não retratam a real experiência dos transtornos psicóticos, já que o trauma, o estigma e as violentas buscas por “formas de resolver” os sintomas e as questões de saúde mental da personagem também são aspectos marcantes, para além dos meros sintomas. O que traz implicações interessantes no âmbito da Psicologia, pois a desconstrução dos mitos e estigmas acerca das questões de saúde mental são fundamentais nesse campo.

A partir desse exemplo, é interessante observar que as experiências proporcionadas pelos videogames engajam os/as jogadores/as em histórias, ambientes, situações com personagens que podem representar diferentes minorias sociais e, portanto, podem auxiliar na desconstrução de estereótipos por meio de conhecimentos e de contextos educativos formais e informais.

Os contextos educativos formais são caracterizados por serem ambientes criados com a finalidade de ensinar, tendo registro, autorização e sendo parte de um sistema educacional estruturado (como as instituições de ensino). Por outro lado, os contextos informais são caracterizados por serem espontâneos, sem sistematização e organização, o aprendizado acontece na troca de saberes entre os mais diversos contextos e pessoas, como exemplo de contexto informal temos a família, a comunidade, entre outros (Madureira, 2013).

Tais contextos informais (inclusive até em alguns contextos formais) são capazes de proporcionar um espaço de protagonismo (seja ele em jogos individuais, seja em jogos de multijogadores) que incentivam a descoberta e a busca por conhecimentos acerca do que é socialmente considerado “diferente”. O que realça a importância da educação como um instrumento de emancipação e de promoção de autonomia na vida das pessoas (Madureira, 2013).

A Psicologia, enquanto ciência e campo de atuação profissional que busca investigar, compreender e, também, intervir em processos psicológicos na direção da promoção da saúde mental, pode realizar estudos importantes nessas áreas digitais, especialmente nos videogames, tendo em vista que diversos processos individuais e grupais influenciam o mundo digital e vice-versa.

Como exemplo dessa interface entre processos digitais e processos individuais e grupais, é possível comentar a mobilização da comunidade de *Pokémon GO* para realizar uma arrecadação de fundos com o objetivo de pintar grafites em homenagem à uma jogadora trans que faleceu⁶, vítima de transfobia, como forma de homenagear a ex-jogadora, tanto no mundo real quanto no jogo, demonstram essa mútua influência entre o mundo físico e o mundo digital.

No jogo, utiliza-se de realidade aumentada para criar o mapa do jogo, em que a pessoa joga em um “mapa” do mundo real, em que as ruas do jogo são as ruas presentes no *Google Maps*. Existem pontos no qual o/a jogador/a consegue receber recursos no jogo ao se aproximar, sendo que estes pontos precisam ser estruturas com importância artística, cultural ou arquitetônica, como são os grafites que serão realizados em homenagem à ex-jogadora.

O jogo incentiva, portanto, que os/as jogadores “explorem” o mundo real e conheçam novas pessoas, já que as batalhas de rede possibilitam confrontar e capturar um *pokémon* disponível temporariamente em um ginásio, seja batalhando individualmente, seja em grupo. Cabe ressaltar que a cooperação e a comunicação com

⁶ A jogadora Bruna Andrade, com apelido “Onlynabru” no jogo, estava com sua amiga Isabelle Colstt (também mulher trans) e ambas foram assassinadas a facadas em Florianópolis, Santa Catarina, na madrugada de 4 de Fevereiro de 2020. Para mais informações, acesse: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/03/04/comunidade-de-pokemon-go-organiza-homenagem-apos-morte-de-jogadora-trans.htm>

outras pessoas (seja pessoalmente ou por aplicativos de comunicação) são essenciais em diversos recursos do jogo.

Além de chamar atenção para as artes (grafites, esculturas, obras arquitetônicas) presentes em locais que, muitas vezes, são frequentados cotidianamente e, na correria do dia-a-dia, acabam se tornando “parte da paisagem urbana”. Tais obras artísticas são artefatos culturais que acabam passando despercebidas pela característica consumista e imediatista da contemporaneidade, apesar de terem papel importante na forma como as experiências humanas são culturalmente canalizadas no mundo social, ou seja, os sentimentos, os pensamentos e as emoções das pessoas (Madureira, 2016).

Entretanto, apesar da homenagem citada anteriormente, dois fenômenos que chamam bastante atenção no que se refere à interação online no mundo dos jogos são o machismo e a LGBTfobia, visto que as violências contra as mulheres e contra a população LGBT também estão presentes no mundo dos jogos e surgem, principalmente, desqualificando ou menosprezando esses grupos. Um caso relevante sobre essa questão é o caso que ocorreu com a influenciadora digital Gabi Cattuzzo, que recebeu uma mensagem de assédio em uma foto que postou e respondeu ofendendo o homem do comentário e os homens, em termos gerais. O que acabou resultando na perda do patrocínio com uma empresa de periféricos para jogos (mouses, teclados, fones de ouvido, entre outros)⁷.

Além disso, a influenciadora e a família dela receberam ameaças de morte, o que resultou no afastamento da mesma das redes sociais. A entrada das mulheres no mercado de trabalho e em nichos socialmente considerados “masculinos”, como a própria transmissão de jogos ao vivo em que a pessoa joga enquanto realiza a

⁷ Para mais informações, acesse: <https://www.oficinadanet.com.br/games/26294-entenda-a-treta-entre-gabi-cattuzzo-a-razer-e-o-machismo-dos-gamers>

transmissão da tela do jogo (podendo também transmitir o áudio de seu microfone e o vídeo de sua câmera), modifica, de diferentes formas, a estrutura econômica, política e cultural das identidades de gênero.

Dentre as diversas mudanças que essa inserção promove, destacamos a independência financeira, os direitos ao trabalho (principalmente por mulheres brancas, visto que as mulheres negras já trabalhavam), a possibilidade de ascensão social e de ampliação da visibilidade das mulheres que são conquistas recentes que rompem com padrões estabelecidos anteriormente do que é “ser mulher” e de quais espaços a mulher pode ocupar socialmente e nas relações de poder.

O importante sobre esse caso não é simplesmente defender a influenciadora ou simpatizar com sua atitude, mas chamar atenção em relação ao fato de que casos de assédio como esse, infelizmente, não são isolados e que as punições para homens assediadores dentro da indústria dos videogames não chegam perto dos impactos preocupantes nas vítimas de assédios. Tal abrandamento das punições em relação aos assédios e outros crimes sexuais também se faz presente em outras indústrias do entretenimento e realça a importância de atitudes punitivas imparciais e significativas para crimes dessa natureza contra as mulheres.

A campanha *MyGameMyName*⁸ elucidada claramente a diferença no comportamento dos outros jogadores diante de uma jogadora, já que quando utiliza-se um *nick* (nome fictício utilizado nos jogos) “feminino” nos jogos, as violências em forma de ofensas e/ou assédio são atos recorrentes por parte de diversos jogadores quando na presença de uma jogadora. A proposta da campanha é de homens utilizarem *nicks* femininos para vivenciar o que as mulheres passam jogando jogos online pelo

⁸ Para mais informações, acesse: <http://www.mygamemyname.com/>

mero fato de serem mulheres. A violência contra mulheres nos jogos, assim como no mundo real, não precisa de qualquer motivo além da “feminilidade” aparente.

Tal violência deixa explícita a existência de grupos ultraconservadores no mundo dos jogos eletrônicos, que geralmente reagem com atitudes violentas com mulheres cis e trans que buscam romper com padrões estabelecidos economicamente, culturalmente e politicamente sobre quais são os espaços e as atividades tradicionalmente entendidas como “femininas” (Almeida, 2014). Para além disso, levanta a problemática de compreendermos, de forma mais aprofundada, quais são as formas pelas quais o machismo e a LGBTfobia surgem dentro do mundo dos jogos eletrônicos e quais são as possibilidades de transformação das masculinidades e feminilidades hegemônicas por meio dos videogames.

No que se refere a tais violências, é possível compreender que tais atitudes têm como base relações de poder historicamente estabelecidas ancoradas na masculinidade hegemônica, que fomenta o preconceito contra o feminino e busca reproduzir imagens e papéis de estereotipados em relação aos homens e às mulheres, utilizando de normas e regras sociais para afirmar significados culturais arcaicos de que mulheres são “posses” e “submissas” aos homens e que mulheres não podem ou devem fazer coisas “de homem” (Madureira, 2010).

O que também surge, de certa forma, na homofobia contra gays no mundo dos jogos eletrônicos, já que a “feminilidade” também é associada aos gays por romperem com a heteronormatividade, na medida em que se relacionam em termos afetivos e sexuais com homens. Além de expressarem gestos, comportamentos e ideias que fogem ao ideal de masculinidade hegemônica, caracterizado principalmente pela expressão da violência e virilidade, e romperem com o silenciamento em relação aos afetos e às

emoções, também um aspecto característico da identidade masculina hegemônica (Junqueira, 2009).

A classificação da masculinidade homossexual como uma “sub-masculinidade” como uma das implicações da homofobia se faz presente desde “piadas” sutis até a violência física, já que a masculinidade hegemônica pautada na competição e na agressividade também reproduz a homofobia como constituinte do que é “ser homem”, no qual não há espaço para diferenças ou diálogos (Bonfim, 2018).

Por outro lado, a representatividade LGBT no mundo dos jogos tem espaço para algumas personalidades que fazem vídeos no *Youtube*, tais como *Samira Close*⁹, *Henrytado*¹⁰ e *Rebeca Trans*¹¹, sendo que os dois primeiros canais têm 500 mil inscritos (pessoas que se inscrevem gratuitamente para receber mais conteúdo da pessoa em questão) e o último tem mais de 100 mil inscritos. Tais números são expressivos, considerando a vulnerabilidade que essas pessoas acabam tendo para tornarem-se figuras públicas relacionadas aos jogos eletrônicos. O que evidencia as dificuldades dos grupos que integram a população LGBT, mas aponta para uma gradual e crescente aparição de figuras públicas desses grupos na indústria dos jogos.

Também é importante comentar o potencial dos jogos em si em desconstruir estereótipos associados às orientações sexuais. Dentre os possíveis exemplos, podemos mencionar *Overwatch* e *League of Legends* que têm visibilidade significativa no mundo dos jogos e revelaram a preferência sexual de personagens, que eram tidos/as como heterossexuais por parte da comunidade, sendo gays e lésbicas (respectivamente os

⁹ *Samira Close* é conhecida por ser *gamer*, *streamer*, cantora e drag queen. *Samira* realiza transmissões ao vivo no Facebook de suas jogatinas e já alcançou mais de 10 mil espectadores/as simultâneos.

¹⁰ *Henrytado* é conhecido por ser *gamer*, *streamer* e gay, além de estar iniciando carreira na dublagem. *Henry* ficou famoso por seu alto nível de habilidade no jogo *League of Legends* em suas transmissões ao vivo, o que levou o público a pedir um canal no *Youtube*, que veio posteriormente e se mantém ativo.

¹¹ *Rebeca Trans* é conhecida por ser *gamer*, *streamer* e transexual. *Rebeca* realiza transmissões ao vivo no Facebook de suas jogatinas, já tendo colaborado em transmissões com *Samira* em jogos de ação.

personagens *Soldier 76* e *Varus* e as personagens *Tracer* e *Neeko*). Ambos são jogos de batalhas entre jogadores online, tendo como foco principal a conquista dos objetivos específicos para cada time e os duelos travados entre personagens, narrando a história do universo e dos/as personagens por meio de textos que podem ser lidos nos sites dos jogos, além do próprio cenário e das batalhas principais.

Como a história nesses jogos é construída a partir de vídeos, histórias em quadrinhos e textos que são construídos e lançados ao longo do tempo, os/as jogadores/as não são obrigados/as a vivenciar ou buscar entender essas histórias para ganhar as batalhas nas partidas online. Entretanto, parte da comunidade de ambos os jogos entendeu essa “mudança” na orientação sexual dos/as personagens como um apelo das empresas para participar do movimento LGBT e criticaram tais “revelações”.

O que deixa evidente a heterossexualidade presumida presente nas sociedades contemporâneas, já que a comunidade julga saber mais sobre os/as personagens do que as pessoas que criam os roteiros dos jogos, tendo vínculo direto com a heteronormatividade, já que uma das formas de separar simbolicamente as pessoas heterossexuais das pessoas não-heterossexuais é partindo do pressuposto de que a heterossexualidade é o “comum” e que apenas as identidades sexuais não-hegemônicas passam por um processo de “revelação”, pois o “comum” já é socialmente presumido.

A tentativa de “esconder” a própria identidade sexual no mundo real visa evitar, justamente, tais processos de violência homofóbica, pois as identidades de gênero e as identidades sexuais de uma pessoa “não poderiam” ser diferentes em relação ao socialmente esperado, considerando as normas ancoradas na heteronormatividade e no sistema binário de gênero (Madureira & Branco, 2007).

É importante ressaltar que o sexismo e a LGBTfobia são preconceitos que se alimentam mutuamente, tendo em vista que a masculinidade hegemônica alimenta a

violência contra mulheres e pessoas LGBT, ao mesmo tempo em que busca regular as masculinidades e feminilidades por meio da norma binária de gênero para manutenção das desigualdades e, conseqüentemente, das posições de poder ocupadas por homens e mulheres que correspondem à heteronormatividade (Fonseca, 2018).

Dessa forma, as relações de poder patriarcal, discutidas por Parker (1991), vigentes na sociedade brasileira buscam regular as masculinidades e feminilidades existentes, punindo aqueles/as que não se colocam em seu “devido espaço”, que não “respeitam” as expectativas sociais condizentes com a reprodução da dominação masculina e da submissão feminina, o que inclui as identidades sexuais não-hegemônicas.

Isso acontece porque “revelar” uma identidade sexual diferente da heterossexualidade corresponde a transgredir as fronteiras simbólicas rígidas que dividem as pessoas heterossexuais das pessoas que não são heterossexuais, que acaba sendo também uma transgressão da masculinidade e feminilidade hegemônica por romper com a heteronormatividade e, em algum nível, com a relação de poder entre essa masculinidade e feminilidade hegemônicas (Madureira, 2018).

Romper com tal lógica de poder e com os estereótipos de gênero hegemônicos é passível de danos severos às pessoas que falam abertamente sobre suas identidades sexuais não-hegemônicas e, quando se trata de uma figura de destaque, a sensação de “fraude”, de que tal figura “traiu o público” (Madureira & Branco, 2007), é relevante para várias pessoas e é fundamentada na heteronormatividade.

Sendo assim, os debates sobre os videogames acabam tendo diversas “camadas” diferentes passíveis de serem exploradas, desde o jogo e a indústria até as comunidades relacionadas aos jogos e aos/às criadores/as de conteúdo. Além disso, os videogames têm grande potencial para desconstruir os estereótipos de gênero e fomentar a

representatividade para a população LGBT, mas também tem a possibilidade de reproduzir padrões hegemônicos de beleza e de gênero, reforçando estereótipos, preconceitos e discriminações.

Além disso, as imagens difundidas por diversas tecnologias (como, por exemplo, fotografias, cinema, televisão, celulares, outdoors, Internet, entre outros) perpetuam, frequentemente, um padrão “clássico” de beleza inalcançável, onde “somem” traços não-brancos, imperfeições e efeitos do tempo, acentuado pelas modificações digitais de corpos brancos. Tais modificações se dão ao ponto em que até as pessoas brancas, em alguns momentos, não conseguem se reconhecer diante dos corpos ideais presentes nas mídias e chegam até a buscar modificações estéticas para se aproximar de tal padrão, podendo chegar até a arriscar a própria vida em cirurgias estéticas nessa busca (Carvalho, 2008). O que faz, por exemplo, com que pessoas brancas não consigam se identificar com o corpo branco “ideal” e, por outro lado, escancara às pessoas não-brancas o racismo de que são “inferiores” por não serem representadas nessas mídias, até porque, quando são, geralmente passam por edições e “clareamentos” digitais (Carvalho, 2008).

Por outro lado, as mídias sociais e as imagens, em um sentido mais amplo, também podem representar resistência e denúncia social, como foi visto nas diversas manifestações do movimento *Black Lives Matter* recentemente no meio digital¹² e pela importante potencialidade das redes sociais de possibilitarem o surgimento e a organização de grupos sociais digitais que lutam contra o racismo e tratam de temas relacionados às experiências de pessoas não-brancas. O que é importante nos processos identitários relativos ao pertencimento étnico-racial, já que permite o reconhecimento de

¹² Para mais informações, acesse: <https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2020/06/03/black-lives-matter-conheca-o-movimento-fundado-por-tres-mulheres.htm>

violências e discriminações, a construção coletiva de debates e reflexões críticas sobre temas importantes para a comunidade negra e a elaboração de estratégias de enfrentamento do racismo e das injustiças sociais (Oliveira, Meneghel & Bernardes, 2009).

Dessa forma, a Psicologia, enquanto ciência e campo de atuação profissional, tem importante papel nos estudos sobre jogos eletrônicos, já que tal forma de entretenimento tem grande relevância midiática na vida de diversas pessoas na contemporaneidade. Sendo esta, também, uma possibilidade de explorar temas e assuntos com crianças, adolescentes e jovens, pois é uma atividade que surge no discurso desses grupos recorrentemente, mesmo que sejam jogos mais simples de celular. Dessa forma, desde os jogos com premissas simples e de curta duração até os jogos complexos com longa duração, é importante considerar quais os sentidos e significados podem ser atribuídos pelo público aos jogos, pensando principalmente no que é exposto e na forma como é exposto.

A complexidade do mundo dos jogos permite que pesquisas diversificadas e criativas sejam realizadas nesse âmbito, com estratégias metodológicas variadas. Na presente pesquisa, entende-se que a construção das identidades sociais, o que inclui as identidades de gênero e as identidades sexuais, ocorre nas interações entre a pessoa e o mundo social que se encontra inserida, o que inclui as mídias que a pessoa tem acesso, dentre elas, o videogame.

Não devemos, portanto, abordar as identidades sem considerar os grupos sociais e os meios pelos quais esses grupos sociais se configuram na sociedade, o que inclui as mídias e o videogame. Ou seja, os estereótipos, os preconceitos e as discriminações no campo das questões de gênero e sexualidade também têm relação significativa com as

representações midiáticas sobre gênero e sexualidade, já que tais representações são construídas em contextos socioculturais específicos em determinado período da história.

Sendo assim, é importante que a Psicologia realize pesquisas sobre essas representações midiáticas, já que tais representações podem legitimar processos de violência e exclusão vigentes na nossa sociedade, mas também podem servir como importantes formas de empoderamento para grupos minoritários e auxiliar na aprendizagem informal sobre processos de exclusão e de violência em suas diversas formas.

Cabe destacar que aprender sobre os processos de exclusão e de violência vivenciados por diversas minorias é importante para que as vítimas de discriminações consigam identificar as vivências que já tiveram e retoma a importância do conhecimento como forma de mudar sua realidade a partir da ação, pois é a partir da identificação de tais processos que algo pode ser mudado. Ademais, a Psicologia pode criar pontes importantes com o campo educacional, construindo espaços para valorização da diversidade e promoção de uma cultura de paz (Madureira, 2013).

O que é uma característica da educação de forma mais ampla, o que inclui contextos educativos informais para além das salas de aula, já que a educação apresenta um importante potencial emancipatório na vida das pessoas, em termos individuais e coletivos. Ou seja, os processos educativos podem promover transformações sociais importantes que precisam ser consideradas pela Psicologia, tanto dentro das escolas quanto em outros espaços sociais (Madureira, 2013).

A seguir, serão apresentados o objetivo geral e os objetivos específicos da pesquisa realizada. Em seguida, serão apresentadas as três sessões teóricas que contemplam a base teórica da pesquisa. A Metodologia é o próximo tópico em que será descrita a forma como a pesquisa foi realizada. Logo após a Metodologia, é apresentada

a seção “Resultados e Discussão” em que serão apresentados e discutidos os resultados mais significativos da pesquisa apresentada. Por fim, as considerações finais buscam retomar os principais pontos discutidos ao longo do trabalho, ressaltar as contribuições da pesquisa e discutir os limites do presente estudo, visando também a possibilidade de novos estudos.

Objetivo geral

Analisar as formas como os fenômenos do machismo e da LGBTfobia se fazem presentes nos jogos digitais, a partir da perspectiva de estudantes de Psicologia.

Objetivos específicos

- Compreender as formas como o machismo e a LGBTfobia impactam o ambiente virtual dos jogos quando pensamos nas comunidades virtuais de jogos online.
- Compreender as potencialidades dos jogos, enquanto mídia de entretenimento com nichos específicos de jogos, para abordar temáticas discriminatórias em jogos da grande indústria voltados para o público em geral.

1. Processos Identitários: Como “Nós” Agimos diante dos/as “Outros/as”?

Os processos identitários são importantes no desenvolvimento e na manutenção dos diversos grupos sociais, já que os processos de identificação e diferenciação diante do outro são constituintes do desenvolvimento humano, tanto em âmbito individual, quanto em âmbito coletivo (Galinkin & Zauli, 2011).

Dentre os estudos existentes na literatura acerca dos processos identitários, duas concepções importantes se contrapõem. A primeira entende a identidade como algo “essencial”, que significa afirmar que as identidades teriam uma “essência” que não se altera, independente do contexto histórico e cultural (Woodward, 2000).

A segunda concepção entende a identidade como não-essencialista, envolvendo a marcação simbólica das diferenças entre “nós” e “outros/as”, em que tais identidades não possuem uma “essência” ou uma “base essencial”, pois as identidades individuais e coletivas passam por constantes mudanças ao longo da história, tanto pelas experiências individuais quanto pelos aspectos históricos, sociais e culturais (Galinkin & Zauli, 2011; Hall, 1998; Madureira & Branco, 2012; Woodward, 2000).

Tais experiências possibilitam processos de significação diferentes, considerando o papel ativo das pessoas nesses processos de significação tanto em relação ao mundo social, quanto em relação a si mesmas (Madureira & Branco, 2012). Tal papel ativo tem grande importância na compreensão dos processos identitários a partir da perspectiva da psicologia cultural, já que a mediação semiótica é um princípio fundamental nessa perspectiva, sendo definida enquanto uma articulação entre a esfera intrapsicológica e interpsicológica mediada por signos (Madureira, 2018).

Dessa forma, a cultura não se constitui enquanto uma realidade “fora” do sujeito ou que “engloba” o sujeito, mas sim que constitui e também é modificada pela ação do

sujeito, o que retoma a importância dos aspectos sociais na psicologia cultural, tendo em vista que mesmo os processos individuais não são “isolados” do contexto (Valsiner, 2012).

No mundo contemporâneo, as constantes mudanças locais e globais que acontecem nos mais diversos âmbitos da existência humana, inclusive no âmbito digital, alteram constantemente as identidades. Tais mudanças podem potencializar processos de valorização das identidades das minorias sociais pela ampliação de debates sobre racismo, machismo e LGBTfobia, pela conquista de direitos por minorias sociais e pela própria visibilidade das minorias sociais e da cultura periférica no meio digital. Por outro lado, também podem potencializar processos discriminatórios pela reprodução de discursos de ódio, de formas autoritárias na política e nas instituições para excluir certos grupos sociais, ou seja, na intolerância e indiferença frente às minorias sociais (Galinkin & Zauli, 2011).

Um dos principais fenômenos no mundo contemporâneo que vem alterando significativamente a construção das identidades é a globalização em suas mais diversas vertentes. As mudanças na relação do ser humano com o espaço e o tempo trazidas pela globalização, tanto em termos do transporte, quanto da comunicação, modificam profundamente as identidades e tornam improvável que uma identidade se mantenha inalterada, tendo em vista o bombardeio de informações provenientes de diferentes culturas que se fazem presentes no cotidiano (Hall, 1998).

Tais mudanças não implicam que as identidades “nacionais” e “locais” sejam substituídas por identidades “globais” (fronteiras não delimitadas, multiculturais e momentâneas), mas sim que tais identidades passam a coexistir e constituir, de diferentes formas, a identidade individual das pessoas (Hall, 1998). Essa coexistência realça o hibridismo identitário que se faz presente no cotidiano, pois a mesma pessoa

pode acompanhar e gostar de uma banda ou cantor/a de outro país ao mesmo tempo em que continua sendo brasileira, residindo em um bairro específico no país, frequentando locais específicos e vivenciando diversas influências locais.

Considerando as contribuições da discussão desenvolvida por Madureira e Branco (2012) quanto aos processos identitários, é importante explicar que as identidades sociais se desenvolvem, fundamentalmente, na demarcação simbólica das diferenças entre os grupos sociais por meio de fronteiras simbólicas semipermeáveis (que permitem as trocas entre “nós” e os “outros”). Entretanto, tais fronteiras podem tornar-se rígidas, em que é difícil ocorrer trocas respeitadas entre os grupos, podendo chegar ao ponto de buscar a “eliminação”, direta ou indireta, daqueles/as que não fazem parte do nosso grupo (“nós”), que seria o preconceito, que pode se materializar em discriminação quando expresso em discursos e práticas (Madureira & Branco, 2012).

Na discussão sobre os diferentes tipos de preconceitos, é importante analisarmos o papel dos estereótipos, que são formas de categorizar os grupos sociais de forma positiva, neutra ou negativa. Embora existam estereótipos positivos que podem valorizar, dar visibilidade e promover certos grupos sociais, a principal questão abordada quando discutimos estereótipos são os estereótipos negativos que reforçam o preconceito enquanto uma atitude negativa diante de determinados grupos sociais (Pérez-Nebra & Jesus, 2011). Quando o preconceito é transformado em ação, recebe a denominação de discriminação, que seria justamente a tentativa de eliminar diretamente ou indiretamente o/a outro/a (Pérez-Nebra & Jesus, 2011).

Dessa forma, é essencial retomar a discussão sobre o movimento *Gamergate*, já que a tradução do movimento como um “portão dos gamers” transpõe o sexismo enquanto uma barreira rígida de discriminação contra as jogadoras. Uma vez que os estereótipos associados às mulheres como “invasoras” desse campo dos jogos, pois

determinados grupos entendem que é uma atividade masculina e um ambiente exclusivo para homens. Tais estereótipos alimentam as práticas discriminatórias, que surge em forma de assédios, ofensas machistas e uma constante pressão para que as jogadoras se mostrem “jogadoras de verdade”.

Tal “confirmação” pode exigir que a jogadora cite os jogos que já jogou ou tirando uma foto específica que prove que é, de fato, uma mulher jogando, sendo esta mais uma forma discriminatória de tentar afirmar que as mulheres “não pertencem” a este ambiente dos jogos. Mesmo que a jogadora esteja imersa no mundo dos jogos, a par das discussões sobre empresas ou jogos e jogue e/ou assista diariamente, existem diversos homens que impõem essa barreira simbólica inalcançável para que ela se consagre como uma “verdadeira jogadora”. O problema é que essa exigência visa excluir as jogadoras colocando uma ‘prova’ de identidade que simplesmente nunca é suficiente.

Ademais, a retroalimentação entre as empresas e o público do mundo dos jogos acaba gerando um ciclo vicioso em que as identidades hegemônicas dominam o cenário tanto das representações quanto do público majoritário, pois o movimento do *Gamergate* demonstra que o público dos jogos não só não exige representatividade nas mídias dos jogos (protagonistas mulheres com feminilidades não-hegemônicas, protagonistas LGBT e protagonistas negros/as), mas também repudia que tais minorias sociais façam parte do público para o qual os jogos são produzidos.

Em suma, a construção das identidades sociais pode se constituir enquanto fronteiras simbólicas semipermeáveis ou barreiras simbólicas rígidas que não permitem a troca e comunicação com aqueles/as que estão ‘fora’ do que é conhecido e valorizado, com aqueles/as que são socialmente percebidos como “diferentes”. Os estereótipos, enquanto uma ‘redução’ das identidades desconhecidas ou conhecidas, podem ser

vinculados a atitudes negativas diante de certo grupo social, o que recebe o nome de preconceito. A ação diante dos preconceitos negativos é chamada discriminação e se constitui enquanto uma forma de tentar menosprezar, machucar e/ou eliminar diretamente ou indiretamente esse outro/a.

2. Gênero: Estereótipos e Mídia

Os estereótipos de gênero têm papel significativo na relação com outras pessoas, na medida em que podem acabar incentivando preconceitos e sustentando discriminações, em sua maioria contra minorias (mulheres e população LGBT, por exemplo). Quando abordamos os estereótipos, enquanto simplificações generalizadas com caráter positivo, neutro ou negativo do mundo que nos cerca (Pérez-Nebra & Jesus, 2011), é essencial compreender que a construção e a manutenção dos estereótipos acontecem ao longo das vivências das pessoas nos mais diversos âmbitos da vida cotidiana e que uma das formas de acesso às informações mais relevantes na atualidade se dá por meio das mídias em geral.

A mídia, frequentemente, difunde uma grande diversidade de estereótipos de gênero, uma ferramenta que mantém o padrão hegemônico em termos de identidade de gênero e orientação sexual, já que a presença de associações entre mulheres e objetos domésticos ou à maternidade, e a presença de associações entre homens e objetos associados ao trabalho ou aos esportes se apresenta de forma massiva na mídia. O que reflete a masculinidade hegemônica e a feminilidade hegemônica dentro de determinada sociedade (Sabat, 2001). Por outro lado, a mídia pode ser também uma ferramenta importante na desconstrução dos estereótipos de gênero.

A diversidade de representações acerca das identidades de gênero e identidades sexuais podem conduzir a mídia para trabalhar “tabus” sociais e demonstrar que as possibilidades de ser e existir no mundo são diversas, para além da masculinidade e feminilidade hegemônicas e da heterossexualidade (Sabat, 2001).

Como exemplo do que foi mencionado anteriormente, podemos citar uma propaganda da *Heineken*¹³ em que a cerveja é associada ao feminino e os coquetéis ao masculino, pois, na propaganda, os pedidos entregues para pessoas dançando, conversando e sentadas ao bar, seguem uma lógica cultural de cervejas para homens e coquetéis para mulheres, porém todos os pedidos estão trocados, os homens pediram coquetéis e as mulheres pediram cervejas. Ou seja, uma propaganda contra estereotipada em termos de gênero, desafiando as concepções tradicionais de masculinidade e feminilidade hegemônicas.

Além disso, é possível observar a diversidade racial e as diversas masculinidades e feminilidades representadas na propaganda, presentes até mesmo nas comidas que são pedidas, por exemplo, a feminilidade hegemônica, ancorada nos estereótipos de gênero, é questionada, pois a salada é para o homem, não para a mulher. Essa expectativa tradicional de que mulheres comem saladas e bebem coquetéis, enquanto homens comem hambúrgueres e bebem cerveja, é um marcador de gênero que classifica simbolicamente as pessoas com base no que comem, no que bebem e em como realizam essas ações (Woodward, 2000).

Tais expectativas carregam, de forma implícita, implicações sobre o que significa comer “como um homem”, que seria uma refeição repleta de carnes, cervejas e “comidas que dão sustância” ou comidas “pesadas” (Woodward, 2000). Por outro lado, as mulheres “precisam” cuidar do que comem e fazer refeições “leves” e regradas, já que a cobrança social em relação ao corpo feminino, que “precisa” ser magro, sem sinais de flacidez, envelhecimento, mesmo que sejam necessárias cirurgias estéticas que

¹³ Para assistir ao vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=_Ar_uC-rAUU

põem em risco a saúde da mulher (Novaes, 2011) e esconder traços associados à negritude.

A presença de representações artísticas e midiáticas, desde pinturas antigas até programas de televisão, que atribuem ao feminino uma certa “passividade” e submissão em relação ao masculino, já que o corpo feminino é retratado como “objeto de contemplação” para que os homens possam contemplar e, de certa forma, possuir as mulheres, tanto simbolicamente enquanto um quadro em sua sala, quanto literalmente enquanto submissa aos desejos destes (Berger, 1980).

Tais características, anteriormente mencionadas, se fazem presentes em obras em que o nu feminino é o tema central, em que os corpos das mulheres são representados como meros “objetos visuais” para a contemplação masculina, pois o foco da mulher representada, tanto visualmente quanto corporalmente, se dá apenas na presença do observador da obra, que é presumidamente homem. O que também significa que a mulher representada está alheia aos outros elementos e/ou pessoas da obra pois não interage diretamente com as outras pessoas da obra e não utiliza os objetos para uso próprio, mas sim para chamar atenção de quem observa (Berger, 1980).

Tal perspectiva explicita as relações entre sexualidade e poder (Loponte, 2002), já que as representações dos corpos femininos nus são voltadas aos homens por presumirem que estes serão os detentores de tal obra. Além disso, cabe destacar que grande parte dessas representações visuais foram produzidas por homens, ou seja, por homens e para homens. Enquanto que as obras de artistas mulheres recebem constantes comentários referentes à vida pessoal da artista, ao invés da obra em si (Loponte, 2002).

É importante ressaltar que, há algumas décadas, surgiram movimentos sociais de homens contra o machismo, contra a exploração sexual das mulheres, dentre outros. Tais movimentos não compartilham, entretanto, de pressupostos e reivindicações

convergentes. O que acaba fragmentando e dificultando, diretamente ou indiretamente, as contribuições dos homens no que se refere ao movimento feminista (Connel, 1995). Por outro lado, isso não diminui a importância e relevância dos movimentos sociais de homens contra o machismo, já que essa diversidade de pressupostos, reivindicações e debates é característica comum dos movimentos sociais, em um sentido mais amplo.

Tendo em vista que a luta contra o machismo também é de interesse dos homens (Connel, 1995), já que o machismo prejudica tanto homens quanto mulheres por exigir masculinidades e feminilidades restritas e rígidas que causam sofrimento psíquico em ambos os gêneros.

Dessa forma, as imagens se constituem enquanto artefatos culturais que permitem tanto a representação de significados presentes nos contextos culturais, quanto a investigação científica de processos de significação do sujeito, principalmente no estudo de temas delicados e polêmicos (Madureira, 2016). As imagens, em termos metodológicos, têm potencial de mobilizar processos afetivos dos/as participantes de diferentes pesquisas qualitativas e possibilitam, por exemplo, a realização de entrevistas em que os temas da pesquisa não são questionados explicitamente e diretamente ao/a participante, mas sim em um diálogo mediado pelas imagens selecionadas pelo/a pesquisador/a (Madureira, 2016).

As narrativas de jogos que representam as figuras femininas como “donzelas em perigo” ou como “guerreiras seminuas” foram características de jogos considerados “clássicos” do mundo dos jogos (Souza, 2019). Como, por exemplo, jogos da franquia *Mario*, da franquia *The Legend of Zelda*, da franquia *Prince of Persia*, da franquia *Mortal Kombat*, da franquia *Street Fighter* e até mesmo da franquia *Tomb Raider*.

A discussão sobre os estereótipos de gênero tem importância até mesmo na criação do jogo *Pac-Man*, já que o criador do jogo afirma que o jogo surgiu como uma

tentativa de aproximar o público feminino dos fliperamas e, indiretamente, para casais, além de referenciar o público feminino com a ideia de “comer”, pois sua inspiração para o jogo era que mulheres gostam de comer (Blanco, 2017).

Nesse sentido, cabe retomar a discussão desenvolvida por Novaes (2011) sobre o corpo feminino percebido culturalmente enquanto responsabilidade individual e dever social, com uma cobrança significativa em relação às mulheres. Cabe mencionar que apesar dos estereótipos associados à feminilidade estarem relacionados a cozinhar e comer, a cobrança corporal de um corpo feminino magro, sem marcas do tempo, da finitude e da diversidade, ainda é marcante nas sociedades ocidentais contemporâneas de forma geral.

Esse “direcionamento” do público que a indústria dos jogos eletrônicos buscava atingir inicialmente, sustentava uma concepção tradicional de jogar como uma atividade masculina também é representativa da cultura sexista e machista em que tal indústria surgiu (Souza, 2019). Ao contrário das propagandas no início da indústria, com os primeiros anúncios de Atari, que não deixavam tão explícitos o público alvo, em termos de idade ou o gênero para o qual os videogames seriam destinados (Blanco, 2017).

É importante mencionar o surgimento dos “*pink games*”, que eram jogos com “temáticas femininas”, que consideravam os estereótipos de gênero tradicionais associados à mulher como mãe, dona de casa, apreciadora de maquiagem e fãs de compras. Ao mesmo tempo, surgiam os “*purple games*” como movimento “alternativo” aos *pink games*, com protagonistas femininas e focados nos diálogos e resolução de conflitos familiares e escolares, foram o momento em que o público feminino foi reconhecido como significativo para a indústria dos jogos eletrônicos (Blanco, 2017).

A importância de não haver uma distinção entre “jogos de meninos” e “jogos de meninas” é significativa já que essa seria uma forma de questionar os estereótipos de

gênero. O que motivou as mulheres a buscarem seus espaços na produção e no consumo de jogos “não femininos” e uma contestação deste espaço em busca da inclusão e representatividade feminina, teve como reação, infelizmente, a violência dos jogadores mais conservadores (Blanco, 2017). No meio digital, tal violência se configura, geralmente, por ofensas, xingamentos, assédio, ataques aos perfis nas redes sociais e a divulgação de informações pessoais.

A misoginia no mundo dos jogos teve como ápice (até o momento), o movimento “*GamerGate*” que, inicialmente, se propunha a ser um movimento contra a corrupção na indústria acusando a desenvolvedora *Zoe Quinn*, do jogo *Depression Quest* com a temática da depressão, de ter dormido com críticos da indústria para que seu jogo recebesse aprovação unânime da imprensa internacional (Blanco, 2017). Todavia, no final das contas, se revelou um movimento de ódio explícito contra as mulheres no mundo dos jogos, principalmente se elas exaltam personagens femininas, questionam estereótipos machistas e conseguem sucesso em suas iniciativas, já que a desenvolvedora *Zoe Quinn* recebeu ameaças de morte, teve informações pessoais divulgadas na internet e contas pessoais invadidas¹⁴.

Ao mesmo tempo, o cenário de jogos *queer* foi sendo desenvolvido em produtoras de games independentes, apostando na desconstrução da masculinidade hegemônica e no exercício da empatia em jogos com experiências não-normativas de gênero, buscando expandir a representatividade das identidades sexuais e de gênero no ramo dos jogos (Blanco, 2017).

As críticas ao cenário de jogos *queer* se baseiam na problematização dessa produção de jogos *queer* como a produção de um novo nicho de público e games, não

¹⁴ Para mais informações, acesse: <https://tecnoblog.net/174053/o-que-e-gamergate-estudio-pax-east/>

significando necessariamente a inclusão do público feminino e LGBT, já que a produção de jogos em larga escala, muitas vezes, acaba representando personagens LGBTs de forma estereotipada (Blanco, 2017).

Em relação a essa discussão cabe mencionarmos as análises desenvolvidas por Madureira e Branco (2007) sobre a ‘separação’ do ‘universo heterossexual’ do ‘universo homossexual’ enquanto um mecanismo social de ‘lidar’ com a diversidade sexual em contextos perpassados pela homofobia. Entretanto, essa própria divisão se configura como uma forma de manter a segregação e os estereótipos existentes, pois tem como principal objetivo evitar conflitos, o que não contribui efetivamente para a construção de uma cultura de valorização da diversidade sexual.

Dessa maneira, é importante que, além dessa produção de jogos independentes, as temáticas relacionadas à representatividade LGBT e as violências vivenciadas por tais grupos sociais sejam abordadas em jogos com um público amplo. Até mesmo porque o fenômeno da transfobia, enquanto violência estrutural ancorada na masculinidade hegemônica, busca deslegitimar, segregar, violentar e reprimir identidades que não seguem às normas binárias de gênero (Fonseca, 2018). Tal fenômeno se configura na indústria e no público dos jogos, de forma implícita e simbólica, pela ausência (quase inexistência) de personagens transexuais em jogos da grande indústria.

Além disso, a personagem *Poison* do jogo de luta *Street Fighter*, ainda que possa ser considerada como a representação mais conhecida e comentada (até 2019) dentre as poucas representações de personagens trans, tem uma história confusa por trás do gênero da personagem. Os documentos oficiais da empresa produtora do jogo apontam para uma personagem transgênero desde o princípio, enquanto parece não existir um

consenso entre os produtores sobre o tema e acabam deixando uma lacuna com diálogos contraditórios sobre a personagem¹⁵.

A discussão sobre a personagem acaba levantando uma hipótese de que a mudança de gênero ocorreu devido à força dos movimentos feministas na época do jogo, que resultariam numa grande reprovação da ideia de um jogo de luta em que você pode bater em mulheres (ao menos cisgênero, aparentemente)¹⁶. Nesse caso, o silêncio dos produtores do jogo (possivelmente como transfobia velada) talvez indique que essa questão não tenha uma resposta evidente, principalmente tendo em vista que as polêmicas por trás da história da personagem podem ter sido uma forma de divulgação e de atrair o público em relação ao jogo.

Ademais, um aspecto importante de ser levado em conta quando tratamos de representatividade LGBT na mídia e nos jogos é o “fatalismo LGBT”¹⁷. Tal fatalismo se constitui na presença de personagens que tem sua identidade sexual como único alicerce de desenvolvimento da narrativa dos/as personagens, sendo que os/as mesmos/as terminam com um final em que suas identidades sexuais não hegemônicas “resultam” em um final infeliz ou até mesmo mortal.

Por fim, é importante ressaltar que as mudanças na indústria dos jogos têm acontecido aos poucos, como é analisado por Jansz e Martis (2007), em que a análise de capas de jogos e cenas introdutórias à história do jogo indicam que as mulheres têm surgido como protagonistas competentes e autônomas em significativamente mais jogos que décadas atrás. Entretanto, a presença de protagonistas que diferem dos homens brancos, fortes e heterossexuais não significa, necessariamente, que os/as jogadores/as

¹⁵ Para mais informações, acesse: https://www.voxel.com.br/especiais/poison-qual-o-misterio-por-tras-da-personagem_134520.htm

¹⁶ Para mais informações, acesse: <https://www.gameblast.com.br/2014/09/perfil-poison-street-fighter.html>

¹⁷ Para mais informações, acesse: <https://www.youtube.com/watch?v=7kJTZZd2BjE>

se identifiquem com as representações das minorias sociais. Todavia, isso não diminui a importância ética de desenvolver personagens com identidades não-hegemônicas visto que é essencial representar a diversidade de tais identidades e combater os estereótipos negativos associados a tais identidades (Goulart & Nardi, 2017).

A educação, em um sentido amplo, pode ter um papel estratégico na prevenção da violência, já que os processos educativos (formais e informais) são permeados por discursos e práticas. Tais discursos e práticas nos processos educativos podem existir tanto no sentido de invisibilizar pessoas LGBTQs, quanto podem existir no sentido de valorizar e visibilizar tais existências, para que o contato com esse ‘diferente’ não seja por meio da violência, mas sim pelo aprendizado e respeito diante do/a outro/a (Madureira & Fonseca, 2020). No que tange aos jogos eletrônicos, enquanto processos educativos informais, essas diferentes possibilidades se constituem principalmente nas narrativas e nas protagonistas femininas e LGBTQ.

3. Mundo dos Jogos: Algumas Contribuições da Semiótica

A crescente presença de imagens no cotidiano, principalmente com o desenvolvimento tecnológico e de imagens em movimento nos cinemas, computadores e celulares, chama a atenção para a importância da “leitura de imagens” que realizamos nessas mídias (Santaella, 2018). Principalmente quando consideramos que os elementos audiovisuais expressam uma linguagem própria desse meio que tem relação com outros aspectos, além da imagem em si como a história, a cultura e o contexto por trás da imagem e até mesmo o local (quadros de fotos, pinturas em museus, fotos nas redes sociais, vídeos nos celulares) (Santaella, 2018).

De forma mais específica, a leitura de imagens consiste na capacidade de compreender as múltiplas camadas que compõe uma imagem, já que as imagens envolvem aspectos antropológicos, estéticos, subjetivos e tecnológicos. Tais aspectos nem sempre são facilmente identificados sem uma análise mais profunda das imagens (Santaella, 2012).

Além disso, a imagem comunica de uma forma própria que não pode ser plenamente “traduzida” na comunicação verbal sem que as características que a formam como imagem se percam no processo e vice-versa. Por isso, portanto, a utilização da expressão “leitura de imagens”, pois a forma como uma pessoa interpreta e se apropria do conteúdo de uma imagem é diferente da forma como isso se dá na comunicação verbal (Santaella, 2012). Entretanto, é significativo ressaltar que são leituras distintas com características próprias e que a expressão leitura de imagens é apenas uma forma de nomear os processos interpretativos e analíticos diversos diante de uma imagem.

A natureza híbrida e complexa dos processos de significação envolvendo signos verbais e signos visuais, característica dos seres humanos, é profundamente vinculada à

cultura e possibilita compreender as imagens e as palavras enquanto artefatos culturais, que canalizam as experiências das pessoas e que são essenciais na relação da pessoa com o mundo e consigo mesma (Madureira, 2016).

Para além da visão, a percepção individual de uma imagem é diferente para cada pessoa (Santaella, 2012). Ademais, o território das imagens enquanto representações visuais, como por exemplo pinturas, fotografias, retratos e desenhos, discutido por Santaella (2012) é estruturante nesse trabalho, já que são representações criadas e produzidas por seres humanos e tem simbolismos que adicionam diferentes níveis de significados subjacentes às imagens. Também cabe mencionar que tais imagens são focalizadas na leitura de imagens justamente por representarem, em alguma medida, aspectos do mundo visível (inclusive do mundo social, que tem grande importância no tema deste trabalho).

Apesar do foco do ensino formal ser voltado à linguagem verbal, em um sentido mais amplo, o surgimento e o desenvolvimento das novas mídias também complexificam as imagens e, conseqüentemente, a leitura de imagens, já que as imagens, enquanto recursos comunicativos, passam a ter uma configuração de espaço e tempo diferentes no mundo digital (Santaella, 2018).

É essencial realçar que tais mídias e imagens (fixas ou em movimento), acabam promovendo processos de aprendizagem, já que as imagens são produzidas em um determinado contexto (histórico, cultural e social), com uma história e um local (definidos, presumidos ou abstratos). Tendo, possivelmente, personagens e a possibilidade comunicativa de causar impactos emocionais no/a observador/a, possibilitando até mesmo múltiplas interpretações para uma mesma imagem ou material audiovisual (Santaella, 2018).

Para compreender os fenômenos focalizados na presente Monografia, é essencial compreender que, para a ciência que estuda os signos, a semiótica, os signos são representações de um objeto, sendo necessária a presença de um intérprete para a produção de um interpretante (que é um novo signo que traduz o significado do primeiro) (Souza, 2017).

Ademais, os efeitos produzidos pelo signo podem, de certa forma, transformar o intérprete, principalmente no que diz respeito aos processos de significação, ou seja os processos envolvidos na construção de significado, já que os signos compartilhados podem transformar ou fazer surgir novos significados que possibilitam novas perspectivas (Souza, 2017).

No que se refere ao campo da semiótica, de acordo com Charles Peirce (citado por Valsiner, 2012), existem três tipos diferentes de signos: ícones, símbolos e índices. De forma mais específica, os signos icônicos são signos que carregam as características de um objeto ausente a partir de algum grau de semelhança com o objeto representado, seja por ser uma réplica simplificada, seja por ser uma réplica complexa do objeto que representam, como por exemplo um desenho realista de um cachorro (Valsiner, 2012).

Já os signos simbólicos são signos que perderiam o caráter de signo caso não houvesse um interpretante, ou seja, são signos arbitrários (Valsiner, 2012). Por fim, os índices que são signos que, de certa forma, “indicam” o impacto deixado por um objeto em outro objeto, como, por exemplo, a pegada de um animal que “indica” que um animal pisou naquele local (Valsiner, 2012).

Ademais, também é importante mencionar os conceitos de primeiridade, secundidade e terceiridade e explicá-los. A primeiridade se constitui enquanto sensação nova e imediata diante de um fenômeno, ou seja, o contato com algo diferente em

termos de sensações, sentimentos, qualidades, cores, formas e texturas (Neto & Henrique, 2019).

A secundidade é caracterizada pela materialidade, pela percepção, pelas forças opostas, pela dualidade e pelo confronto, os fenômenos da secundidade estão conectados a um existente previamente. A ação e reação, a resistência, o esforço e o enfrentamento envolvem a secundidade e se fazem presentes nos jogos em diversos momentos (Neto & Henrique, 2019).

A terceiridade é caracterizada por fenômenos complexos, se manifestando em pensamentos, generalidade, crescimento, reconhecimento, criação de padrões e mediação. É a partir dessa mediação da terceiridade que ocorre a semiose genuína, que é produzir interpretantes lógicos (terceiridade) além de interpretantes emocionais (primeiridade) e energéticos (secundidade) (Neto & Henrique, 2019).

Cabe mencionar que nem todos os jogos alcançam a terceiridade, já que existem jogos com uma jogabilidade simples. Ou seja, jogos que não produzem interpretantes lógicos, tendo em vista que não é estabelecida uma tríade onde o/a jogador/a em contato com o jogo elabora novos interpretantes genuínos, apenas uma díade onde a pessoa joga o jogo (Neto & Henrique, 2019).

Ou seja, o mero ato de jogar não faz com que a pessoa que esteja jogando elabore e desenvolva pensamentos complexos a respeito do que está sendo representado ali, seja pela história, seja pelas escolhas possíveis dentro da história ou até mesmo por narrativas apresentadas por símbolos. A relação entre jogador/a e jogo é estabelecida de forma individualizada e com características distintas a cada um/a, apesar de tal fato não diminuir a importância dos estudos das imagens, porque de uma forma ou de outra os significados subjacentes às imagens têm impactos reais na legitimação ou não das identidades das pessoas.

Representar um/a personagem sendo vítima de LGBTfobia por sua identidade sexual pode carregar tanto um significado subjacente de que o/a personagem ‘mereceu’, quanto pode carregar outro significado subjacente de que o/a personagem foi injustiçado e prejudicado por outros/as da história simplesmente por ser o que é.

Desse modo, retomamos aqui a relação entre as discussões teóricas desenvolvidas acerca dos processos identitários, gênero e semiótica, atribuindo especial ênfase aos signos como artefatos culturais estruturantes dos videogames em termos de narrativas. Tais narrativas podem representar de forma positiva as diversas identidades existentes no mundo e desconstruir estereótipos de gênero e identidade sexual impulsionando novos significados para tais identidades a partir dos diversos signos presentes nos jogos. Estes aspectos são significativos desse universo e importantes no contexto da presente Monografia.

4. Metodologia

A pesquisa realizada utilizou uma metodologia qualitativa de investigação, partindo do pressuposto de que a pesquisa qualitativa possibilita explorar o mundo dos significados a partir da construção de uma relação entre pesquisador/a e participante em que a visão de mundo de ambos/as se faz presente no processo de construção do conhecimento (Minayo, 2016).

Nas pesquisas qualitativas, a existência de ideologias intrínsecas e extrínsecas à pesquisa na elaboração do conhecimento científico se faz presente de forma mais explícita que nas pesquisas quantitativas, em que a ideologia social se faz presente principalmente nas escolhas dos/as pesquisadores/as por certos métodos, temas e técnicas, por exemplo (Minayo, 2016). Entende-se que os temas, os instrumentos e a forma como a pesquisa é realizada são perpassados por determinados pressupostos filosóficos e teóricos, bem como por visões de mundo inseridas em determinado contexto histórico-cultural, o que impossibilita que o/a pesquisador/a seja “neutro” na realização de um estudo (Minayo, 2016).

Essa noção da não-neutralidade do/a pesquisador/a em relação à pesquisa é mais evidente no campo de estudo das ciências humanas por ter o ‘objeto de estudo’ de mesma natureza do/da pesquisador/a. Cabe destacar que os fenômenos estudados nas áreas que integram as ciências humanas são eminentemente complexos, processuais e dialéticos. A dialética presente no campo de estudo das ciências humanas é importante para contextualização temporal e histórico-cultural dos fenômenos e, conseqüentemente, para o constante estudo de tais fenômenos ao longo do tempo, já que os processos sociais são pontes entre o passado, que está dado, o presente, em que se constituem os processos atuais, e o futuro (Minayo, 2016).

As possibilidades de cooperação entre a metodologia qualitativa e quantitativa são interessantes, principalmente devido aos diferentes pressupostos, instrumentos e objetivos dessas diferentes tradições em termos de pesquisa, que criam perspectivas distintas na investigação sobre os mesmos fenômenos (Minayo, 2016). Apesar das diferenças significativas desde os pressupostos até as conclusões, os conhecimentos científicos são construídos por meio do trabalho coletivo dos/as pesquisadores/as, tanto nas pesquisas qualitativas quanto nas pesquisas quantitativas (Minayo, 2016).

A entrevista, enquanto estratégia metodológica muito utilizada nas pesquisas qualitativas, é entendida como um espaço dialógico que envolve a co-construção de significados entre pesquisador/a e participantes, em que as experiências, os conhecimentos e a singularidade dos/das participantes são de fundamental importância na construção de novos conhecimentos (Madureira & Branco, 2001).

Isso se dá pelo fato de que a metodologia qualitativa entende que o/a pesquisador/a e os/as participantes não ocupam posições opostas entre si, mas sim complementares, já que a pesquisa se constitui justamente no diálogo e na co-construção de significados (Madureira & Branco, 2001). É importante destacar que durante a realização da pesquisa, o/a pesquisador/a não abdica da sua posição enquanto pesquisador/a que busca não enviesar os resultados construídos a partir dos instrumentos de pesquisa elaborados e que constrói um espaço seguro para a expressão das opiniões dos/das participantes, a fim de construir conhecimentos que aspiram à objetividade e que tenham relevância científica.

A metodologia qualitativa se constituiu, portanto, em uma possibilidade interessante e pertinente para a presente pesquisa, tendo em vista o objetivo geral delimitado, que possibilita uma investigação sobre os significados atribuídos pelos/as participantes ao mundo dos jogos e às representações em termos de gênero e

sexualidade nos jogos. Os estudos de gênero e sexualidade na área dos jogos online podem contribuir para uma maior valorização, visibilidade e representatividade de grupos historicamente excluídos. Dessa forma, foram realizadas entrevistas individuais semiestruturadas, via Google Meet, com a apresentação de imagens previamente selecionadas relacionadas ao tema de interesse.

4.1 Participantes

Os/as 6 participantes foram escolhidos por serem estudantes de Psicologia a partir do terceiro semestre, de ambos os gêneros, na faixa etária entre 18 e 30 anos, que tivessem alguma familiaridade com jogos online por jogarem tais jogos no seu cotidiano. Na tabela abaixo, segue a relação dos/as participantes, com a apresentação dos seguintes dados sociodemográficos: idade, gênero e semestre que cursam:

Tabela 1

Características dos/as participantes

Participante	Idade	Gênero	Semestre que cursa
Lua	22	Mulher	9°
Gabriela	20	Mulher	5°
Diego	22	Homem	8°
Ariel	21	Não-binário	8°
Tomás	24	Homem	8°
Julieta	23	Mulher	10°

4.2 Materiais e instrumentos

Nas entrevistas, foram utilizados os seguintes materiais: gravador de áudio do celular do pesquisador, o computador do pesquisador para acesso à plataforma Google Meet e os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE's enviados via e-mail para cada participante um pouco antes da realização da entrevista (Anexo A).

Como instrumento, foi utilizado o roteiro de entrevista elaborado de forma integrada às imagens selecionadas previamente pelo pesquisador (Anexo B).

4.3 Procedimentos de construção das informações

O projeto foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa do Centro Universitário de Brasília – CEP UniCEUB, para avaliação dos aspectos éticos envolvidos na realização da pesquisa. Após a aprovação, foi realizado o contato com os/as participantes, que foram selecionados/as através das redes interpessoais do pesquisador. Foram realizadas seis entrevistas individuais semiestruturadas via Google Meet, utilizando as imagens selecionadas de forma integrada à entrevista. As entrevistas foram realizadas seis jovens adultos/as estudantes do Curso de Psicologia que se encontram na faixa etária de 18 a 30 anos.

A realização das entrevistas ocorreu de modo digital, via Google Meet com áudio e vídeo, tendo em vista a preocupação ética do pesquisador e da orientadora diante da pandemia do COVID-19 e considerando a segurança dos/das participantes e do pesquisador ao evitar expor-se ao risco de contaminação, sem a presença de quaisquer outras pessoas na sala virtual durante a entrevista, apenas o pesquisador e o/a participante.

A realização das entrevistas ocorreu após o envio do TCLE ao/à participante e o esclarecimento de eventuais dúvidas sobre os aspectos éticos da pesquisa, assegurando

que o/a participante compreendesse que sua participação é voluntária e que seria gravado o áudio da entrevista, com o seu consentimento, para análise, posterior, da entrevista. Foi fornecido o tempo necessário ao/à participante para realização da leitura do TCLE e, após concordância verbal do/da participante, teve início a entrevista.

A entrevista semiestruturada, enquanto ferramenta metodológica, possibilita uma co-construção de significados juntamente aos/às participantes sobre as temáticas investigadas (Madureira & Branco, 2001), já que a conversa não é despretensiosa, pois tem finalidade específica (Minayo, 2016).

Além disso, a entrevista, por ser semiestruturada, permite a flexibilidade necessária para o desenvolvimento das respostas pelo/a participante, ao mesmo tempo que facilita a identificação de pontos de convergência e divergência para análise e discussão. Levando em conta também que essa modalidade de entrevista ainda segue um norte e uma organização prévia mínima na exploração das temáticas investigadas (Minayo, 2016).

4.4 Procedimentos de análise

A análise das informações construídas nas entrevistas foi realizada a partir do método da análise de conteúdo em sua vertente temática. Ou seja, o trabalho interpretativo do pesquisador foi orientado pelos temas relevantes que surgiram nas entrevistas realizadas, considerando os objetivos da pesquisa.

Desse modo, a elaboração de categorias que agrupem as informações em temas relevantes relacionados à pergunta de pesquisa e aos objetivos da pesquisa é muito importante para a análise (Gomes, 2007). A elaboração de categorias analíticas orienta o trabalho interpretativo, de forma organizada, buscando aspectos convergentes e aspectos divergentes que perpassem as falas dos/as participantes.

Tendo em vista os aspectos mencionados anteriormente, foram construídas categorias analítico-temáticas com base na relevância dos temas que emergiram nos discursos dos/as participantes, nos objetivos e no problema de pesquisa delimitados. De forma mais específica, as categorias construídas foram: (a) Questões de gênero e machismo nos jogos digitais; (b) Questões de sexualidade e LGBTfobia nos jogos digitais; e (c) As potencialidades dos jogos digitais na desconstrução de práticas discriminatórias.

5. Resultados e Discussão

A seguir, serão apresentados e discutidos os resultados mais relevantes da pesquisa de campo realizada, a partir das categorias analítico-temáticas mencionadas anteriormente.

5.1 Questões de gênero e machismo nos jogos digitais

As questões de gênero e o machismo nos jogos digitais se fizeram presentes em todas as entrevistas. Nas entrevistas com os participantes Diego, Ariel e Tomás, foi possível compreender que apenas um participante se sentiu vítima de ofensas que tinham relação com questões de gênero. Nesse sentido, o participante Ariel relatou que:

E... recentemente, eu tinha... trocado... o meu apelido porque, ah... eu tenho uma melhor amiga e ela, eu tava ensinando sobre o jogo pra ela, e aí pela possibilidade de um dia ela jogar comigo, eu troquei o meu nick pra... pra o primeiro nome dela e um sobrenome falso. E aí, é... desde que isso aconteceu... em tipo, 90% das partidas acontece alguma coisa muito estranha... só pelo meu nick ter o primeiro nome dela (riso), sabe? E... é, é muito bizarro porque isso vai desde... ah... machismo ofensivo... é... de agressão verbal mesmo, até assédio verbal, e... acontecem coisas de tipo, ah, por exemplo, sei lá, uma pessoa morreu 12 vezes em uma partida... e eu morri 3 vezes, e aí na minha terceira morte alguém falar 'é porque é mulher'. Sabe (riso)?

O participante Ariel, quando questionado se identifica diferenças no comportamento de jogadores homens em jogos online quando há presença de jogadoras

mulheres, ou não, traz para a discussão um aspecto importante e essencial no que se refere à análise das questões de gênero e machismo nos jogos digitais: a violência dos homens em busca de afirmar que os jogos são um espaço “masculino” quando encontram as jogadoras (Goulart & Nardi, 2017). A violência é uma forma de manter as fronteiras simbólicas rígidas que caracterizam o sexismo, buscando delimitar quais são os espaços, poderes e vivências possíveis para cada gênero (Madureira, 2010).

Além disso, todas as participantes relataram terem passado por situações desagradáveis em que seus colegas de equipe nos jogos menosprezavam sua capacidade. Em alguns casos dizendo que ‘não poderia se esperar mais de uma mulher’ e em outros casos desconsiderando a opinião de uma participante na tomada de decisão da equipe. Outro aspecto marcante também muito comentado foi o assédio, como a outra principal diferença dos jogadores homens quando percebem que tem jogadoras mulheres nos jogos online.

Podemos entender esses fenômenos de violência como uma forma de manutenção do “Gamergate” e, conseqüentemente, das fronteiras simbólicas rígidas que delimitam as masculinidades e feminilidades por meio do sexismo (Madureira & Branco, 2012). É visível que tais agressões são cotidianas nos jogos online, já que a discriminação e a exclusão se vinculam às relações de poder historicamente constituídas dos papéis de homens e mulheres (Madureira, 2010).

Quanto às representações femininas, a percepção geral dos/das participantes é de que o cenário passou por mudanças significativas, mas que não foram suficientes, pois os jogos que têm protagonistas femininas que não são sexualizadas ou atreladas à imagem de um protagonista homem ainda parecem ser uma ‘exceção’ quando comparados ao cenário dos jogos em geral (Jansz & Martis, 2007). Tais percepções

realçam as relações entre sexualidade e poder presente ao longo da história da arte no ocidente (Loponte, 2002).

Ao representar as personagens femininas nos jogos sexualizadas ou como meras ‘coadjuvantes’ na história de um protagonista homem demonstra que as personagens representadas nos jogos são feitas “para homens”. A sexualização surge como forma de atrair o público masculino que entra em contato com as personagens sexualizadas e fetichizadas. Enquanto que quando surgem atreladas à imagem do protagonista, acaba sendo uma forma de representar que as mulheres não podem existir sem esse vínculo com uma imagem masculina, já que a jornada não é dela e sim do protagonista, ela é meramente coadjuvante.

Por outro lado, as representações masculinas parecem não ser tão marcantes para a maioria das participantes da pesquisa, apenas uma das participantes (Gabriela) respondeu que houve personagens masculinos marcantes em suas experiências com jogos, os personagens mencionados foram *Kratos* e *Joel*. Em seguida, a explicação da participante foi de que tais personagens foram marcantes por terem sido mais “humanizados” em jogos recentes ao assumirem um papel de pai e passarem a ter uma história mais aprofundada do passado e das motivações deles.

Enquanto que as respostas dos participantes sobre personagens masculinos marcantes foram de personagens diferentes dos estereótipos associados ao ‘herói salvador’ descrito pelo participante Diego, por serem personagens que não são sequer humanos em sua maioria (o único humano mencionado foi *Mario Bros*) e as justificativas dos motivos dessas escolhas tinham relação com a história dos personagens principalmente.

É interessante também mencionar que as histórias dos personagens escolhidos pelos participantes Ariel e Tomás são representações de masculinidades não-

hegemônicas, já que o personagem *Varus* escolhido pelo participante Ariel tem uma história da união das duas almas de homens que se amavam em um corpo só por parte de um demônio. O personagem *Pathfinder* escolhido pelo participante Tomás tem como história um robô que busca seu criador, busca sua origem, carregando até certa inocência e simplicidade no seu modo de agir nessa busca.

Uma característica de algumas das entrevistas foi justamente que a história, os acontecimentos e o roteiro, de forma geral, parecem ser tão importantes quanto as representações em si, em alguns casos até mais. O que permite compreendermos que as ações e o papel que o jogador/a exerce na história e/ou na comunidade de um jogo online são elementos fundamentais nas experiências vivenciadas pelas pessoas com os jogos, em alguns casos até mais do que o/a próprio/a personagem que o/a jogador controla.

O seguinte trecho da entrevista com a participante Lua também realça outro aspecto importante das representações nos jogos:

Lua: Eu... eu acho que não... no geral, porque assim... é... acho que os personagens no geral mesmo as personagens femininas são muito similares assim, pelo menos no sentido físico assim. Então, assim, você não tem personagens com deficiência, você não tem personagens gordos, você não tem personagem, sabe, negros muitas vezes. É... então, assim, falta essas coisas no geral, falta diversidade. Agora... também falta ter essa opção de escolher entre personagem masculino e feminino, e isso para mim é algo que determina se eu vou comprar um jogo ou não.

Tal trecho também coloca em questão o quão diversas são essas poucas representações das minorias sociais que existe nos jogos online, chegando até a debater a diversidade corporal (a importância de personagens com deficiência também surgiu nas entrevistas com a participante Lua e com o participante Ariel) nos jogos enquanto um fator importante na identificação de jogadores e jogadoras em relação aos jogos (Santos, 2019).

Além disso, é importante chamar a atenção em relação ao fato de que, na maioria dos jogos, a possibilidade de escolha por uma protagonista feminina sequer existe na narrativa, sendo que essa escolha pode ser central para algumas pessoas, como a participante Lua, em jogos com uma história. Afinal, a identificação com as/os personagens de uma história é importante para que a pessoa que joga tenha interesse e engajamento em prosseguir na jornada. Tal identificação realça a dimensão narrativa nos jogos enquanto uma dimensão interessante no que tange aos processos de identificação, visto que as histórias tem a capacidade de mobilizar afetos e cultivar novos significados nas pessoas.

Ademais, tal característica retoma a discussão de Sabat (2001) sobre as representações midiáticas enquanto formas de legitimar ou não as masculinidades e feminilidades existentes. Ou seja, por meio das representações midiáticas de homens e mulheres também se representa o que é ser homem e o que é ser mulher dentro de suas possibilidades e seus limites, desde o vestuário até as carreiras profissionais. No caso dos jogos online, omitir essa possibilidade de escolher uma protagonista feminina em um jogo que não trate necessariamente de questões das masculinidades é restringir esse espaço como um espaço ‘masculino’.

A simples possibilidade de escolher o gênero do/a protagonista também não significa que as representações masculinas e femininas por trás da escolha foram

igualmente bem construídas. Por exemplo, observei que ao longo dos jogos da saga *Assassin's Creed*, apenas nos três últimos foi possível escolher o gênero do/a protagonista. Dentre esses três jogos, apenas o jogo mais recente da saga (*Assassin's Creed Valhalla*) realmente possibilita um protagonismo feminino que não é dividido com outro protagonista masculino que acaba sendo o principal, com mais tempo de tela, diferente dos outros dois jogos anteriores¹⁸.

Um termo que surgiu ao longo de quase todas as entrevistas foi o termo 'toxicidade nos jogos', que tem raízes na busca pela vitória em jogos online competitivos e, possivelmente, de acordo com os/as participantes, com a frustração diante da dificuldade ou da derrota, podendo até ser uma forma de culpabilizar o outro por um problema ou falha que é daquele que ofende. Em outras palavras, diante de situações de conflito e frustração, o potencial agressivo surge como uma possibilidade de tentar resolver ou amenizar esses sentimentos, que acaba passando por cima dos limites das ações na relação com o outro quando transformada em ação (Madureira & Fonseca, 2020).

Ariel: Sim. Eu acredito que a toxicidade nos jogos, ela vem principalmente de coisas que fogem ao jogo. Eu acredito que... exista um certo nível de... ahm... provocação, que é interessante em todos os esportes, não só nos esportes virtuais né, porque... quando a gente fala de jogos virtuais, a maioria deles hoje são esportes virtuais. É... então, quando isso começa a fugir do jogo e começa a partir pra um tipo de ataque pessoal, principalmente quando existem discursos

¹⁸ Para mais informações, acesse: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/10/14/previa-em-assassins-creed-valhalla-faz-mais-sentido-jogar-como-mulher.htm>

sexistas, homofóbicos, gordofóbicos, racistas, é... e coisas que fogem ao geral da jogabilidade em si, aí você tá ficando tóxico (...)

O sentimento de competição se faz presente dentro dos jogos virtuais, mesmo que não sejam campeonatos ou disputas com recompensas pra além do aumento do ranking do/a jogador/a e dentro desse contexto é uma das principais formas que surgem as ofensas, discussões e as discriminações no mundo dos jogos. É importante compreender que tal sentimento é estruturante do que é compreendido como masculinidade hegemônica, e que essa dificuldade em aceitar a derrota e a frustração também são sentimentos que perpassam tal masculinidade, tendo justamente a violência como uma das formas de exigir e/ou impor aos outros sua (suposta) superioridade (Connel, 1995).

Cabe também discutir que as questões relacionadas às imagens selecionadas trouxeram alguns pontos que parecem ser centrais na identificação (ou não) com os/as personagens, sendo eles, principalmente, a familiaridade com o/a personagem, gênero, raça e questões religiosas.

A maior parte das escolhas sobre identificar-se ou identificar-se menos com algum/a personagem tiveram respostas consoantes com o gênero do/a participante, porém foi possível notar que dentro das escolhas por personagens femininas foram, em grande parte, em prol de identificar-se com os 'poderes' da personagem. 'Poderes' esses que em grande medida diziam respeito, justamente, a lutar contra homens, mas também sobre ser uma personagem negra de cabelo curto, poder voltar no tempo (o que, de fato, é um poder) e/ou ter colares que lembram religiões africanas.

Por outro lado, as justificativas para não escolherem homens, foram principalmente por desconhecer o personagem e pelo personagem ser homem, mas

também tiveram justificativas relacionadas ao semblante dos personagens apresentados e as roupas dos mesmos, em alguns casos por serem ‘mal encarados, brutos’, em outros casos pelas roupas pesadas. Um aspecto interessante que surgiu em parte das respostas sobre qual o/a personagem que menos se identifica diz respeito aos estereótipos associados ao ‘herói salvador branco’ que surgiu na resposta do participante Diego e da participante Julieta, também tendo surgido na entrevista do participante Tomás como ‘herói salvador’. O que permite debater que apesar das crescentes e significativas mudanças em relação ao protagonismo feminino, talvez o protagonismo masculino ainda tenha como principais estereótipos o ‘homem durão’ e/ou o ‘herói salvador branco’, que evidenciam que a masculinidade hegemônica tem evidente associação com a frieza emocional e com a branquitude.

5.2 Questões de sexualidade e LGBTfobia nos jogos digitais

As questões de sexualidade e LGBTfobia são temáticas pouco trabalhadas nos jogos, apesar de acabar sendo constituinte dos/as personagens, justamente por ser uma característica relevante na identidade das pessoas, como a própria participante Gabriela traz:

Então, como eu disse, essa é uma questão... assim... natural, normal. Tem a ver com... com a forma como a gente se expressa em sociedade também, sabe?

Então... é, querendo ou não, por mais que não seja o foco do jogo, eventualmente, aparece alguma coisa que indica algum... interesse romântico do personagem ou alguma coisa nesse sentido. E ter uma diversidade em relação a isso não precisa nem deixar explícito, sabe? Já é muito importante. É... porque isso precisa ser representado, existem pessoas diferentes no mundo... e também é

uma forma de, de inclusão, das pessoas se sentirem acolhidas. É... tem um papel muito importante de identificação também, eu vou... me interessar mais por um jogo se eu puder de certa forma me recriar, me espelhar, naquele, naquela personagem. Então... eu acho que tem que ser representado sim, porque isso vai emergir uma hora ou outra, por mais que não seja o foco do jogo, as pessoas vão fazer algum tipo de ligação, vão comentar, especular sobre... é... como já acontece... e... é isso, eu acho que é importante sim e que deveria ser melhor representado.

A opinião da participante Gabriel perpassa um ponto central na resposta de todos/as participantes quanto à importância da diversidade sexual nos jogos: as representações nos jogos enquanto uma possível identificação. Todos/as participantes da pesquisa entendem o tema da diversidade sexual como um tema importante de ser trabalhado nos jogos, principalmente tendo em vista a diversidade sexual no mundo real que precisa ser representada nos jogos.

Essa perspectiva retoma a discussão desenvolvida por Goulart e Nardi (2017) de que a diversidade de representações nos jogos não significa, necessariamente, que as minorias representadas se identificarão com os/as personagens dos jogos. Entretanto, não deixa de ter uma importância ética ao legitimar vivências diferentes dos estereótipos associados à masculinidade, à feminilidade e à heteronormatividade, além de ser uma forma de questionar os estereótipos presentes nos jogos, em um sentido mais amplo.

Essa importância foi destacada no discurso dos/das próprios entrevistados/as, já que parte dos/das participantes chegaram a mencionar que é essencial que a diversidade não seja imposta como uma 'agenda', que a diversidade não passe a ser uma 'regra'. O ideal, na opinião dos/das participantes, seria que a diversidade passasse a ser uma

característica comum nos/nas personagens dos jogos, em que as narrativas não girem, necessariamente, em torno da existência de uma identidade sexual não-hegemônica, mas que essa seja mais uma característica ‘comum’ em personagens dos jogos online.

Na opinião da participante Lua, as representações trans são marginalizadas nos jogos para além das representações LGB, além da obrigatoriedade de escolher de acordo com o binarismo de gênero. Durante a elaboração do roteiro de entrevista e das escolhas das imagens por parte do pesquisador, foi explícita a quase inexistência de personagens trans no mundo dos jogos, apesar da discussão anterior neste trabalho sobre a personagem *Poison*. Tal personagem é uma dentre as pouquíssimas existentes com identidades trans no mundo dos jogos online.

Além disso, as possibilidades de identificação são muito diversas porque a relação do/a jogador/a com o jogo é diferente para cada pessoa. Nas próprias entrevistas, isso ficou bem evidente, pois o participante Tomás tem como jogo favorito o *Apex Legends* e como personagem com identidade sexual distinta da heterossexualidade marcante a *Bloodhound*, que é uma personagem do mesmo jogo com identidade de gênero não-binário e que, na experiência do jogador, sua identidade de gênero foi motivo de discussões e debates nos fóruns do jogo pelo público até a empresa se posicionar e declarar que a personagem é gênero não-binário.

Enquanto que para a participante Julieta, embora seu jogo favorito seja o mesmo do participante Tomás, não tem personagem com identidade não heterossexual marcante, pois prefere jogos de tiro em primeira pessoa com seus amigos para descontrair, em que a história passa a ser mais um ‘plano de fundo’ do que um elemento essencial do jogo.

Quanto às demais respostas dos/as participantes, é interessante mencionar que a personagem *Ellie* de *The Last of Us* foi mencionada tanto como personagem com

identidade não heterossexual marcante quanto como personagem feminina marcante ao longo de algumas das entrevistas. O que é interessante em termos de representatividade, tendo em vista as discussões anteriores sobre a importância de personagens LGBTs que não façam parte da narrativa de forma superficial e estereotipada, levando em conta os dilemas e a narrativa presentes no jogo que levam a *Ellie* a criticar o fato de que decisões importantes na vida da personagem foram tomadas por *Joel*, seu cuidador e figura paterna de certa forma.

A seguir, é apresentado um trecho da entrevista com o participante Tomás falando sobre uma mecânica de criação de grupos¹⁹ de jogadores/as dentro do jogo *Apex Legends*:

Tomás: *E aí... lá no clube tem a opção de você botar uma tag no seu clube, é como se fosse um clãzinho que você pode botar até 30 pessoa ali num grupo, e aí tem umas tags tipo 'ah, a gente joga normalmente ranqueada, a gente quer só jogadores bons, a gente quer... é... tipo, só jogador casual, qualquer nível de jogador' e tem uma tag lá que é LGBTQIA+, e aí eu fiquei, porra... eu achei muito daora, porque, velho... eu conheço mulhe-, alguma mulheres... que jogam esse jogo, mas eu não conheço... nenhuma pessoa que é LGBT que joga esse jogo. E... sabendo que se você for... um cara que tem um jeito de voz afeminada... e você abre o mic ali pra falar... mano, a chance de você receber um hate, um, um... algo... tóxico assim é, infelizmente é de 90%. E... sabe, eu, eu poder me inserir num lugar aonde tem pessoas que pelo menos tem é, uma orientação fora do padrão, que nem eu, hm... seria muito interessante, porque...*

¹⁹ Basicamente, tal mecânica é a capacidade da própria comunidade do jogo criar e administrar grupos de jogadores/as que conseguem se comunicar com as outras pessoas do grupo e compartilham uma *tag*, uma sigla.

por questões de entrada na comunidade, de proteção mútua né, e... e... e de construção de laços também.

A possibilidade de criar e desenvolver grupos dentro da própria comunidade do jogo, com administração e moderação da própria comunidade e o fato de ter sido criada uma tag LGBTQIA+ concede ferramentas à própria comunidade para que as pessoas LGBTQIA+ do jogo possam se encontrar, se conhecer e jogar juntos/as, simplesmente porque esse espaço foi proporcionado pela empresa e desenvolvido pelos/as jogadores/as. Tal trecho nos permite discutir a sociabilidade para além dos jogos, pois apesar dessa mecânica de criação de grupos ser destinada às pessoas que jogam o jogo, as relações construídas entre os/as participantes do grupo, podem ir além de uma relação mediada pelo jogo. O próprio participante Tomás comenta que entende as amizades originadas no jogo como uma rede de apoio desde sua infância. Dessa forma, o âmbito coletivo enquanto uma parte constituinte dos processos identitários (Galinkin & Zauli, 2011) também se faz possível nessas relações do mundo dos jogos.

Outro ponto importante abordado pelo participante Tomás é que utilizar o microfone tendo um trejeito de voz afeminada pode ser suficiente para que outros jogadores sejam violentos e discriminem um jogador por causa de sua voz. As relações de poder entre as masculinidades e a desqualificação das masculinidades gays pelas masculinidades hegemônicas por meio da violência (Bonfim, 2018) são fenômenos que perpassam até mesmo o mundo dos jogos, principalmente em chats de voz, visto que não é possível presumir o tom da fala quando o chat do jogo é apenas em texto. Ou seja, para além do gênero, a performance de gênero também é cobrada violentamente pelas masculinidades hegemônicas (Bonfim, 2018).

Ademais, cabe comentar o seguinte trecho da entrevista com a participante Lua:

Lua: *Assim, é... como eu, eu... eu jogava e assim, jogo as vezes ainda muito The Sims, assim... 80%, é... das famílias eu crio tem algum tipo de personagem LGBT, sabe? Sei lá, eu não vejo graça tanto em, em jogar com casais heterossexuais no geral assim. É... então assim, como, como muito dos jogos que eu joguei eles não são... baseados na história, necessariamente, do personagem, a, o... para mim, na minha cabeça mesmo que eles não, não sejam abertamente LGBT, na minha cabeça sei lá, eles viram, sabe?*

Este trecho da entrevista é essencial para compreender um dos principais mecanismos da heteronormatividade e que acaba sustentando diversas práticas discriminatórias, a noção de que as identidades sexuais não heterossexuais se constituem enquanto uma ‘opção’ e ‘escolha’. Cabe também levar em conta que a participante mencionou a importância de que existam opções diversas em jogos de simulação, assim como *The Sims* simula a vida real em alguma medida e apresenta diversas possibilidades de escolhas a respeito do gênero (ainda dentro de uma escolha binária) e de outras possibilidades de escolha (como ter uma gravidez, usar o vaso em pé, etc).

Em jogos de simulação, fornecer tais possibilidades e expandir os limites do que pode ser vivenciado no jogo são importantes e realmente faz sentido que seja uma escolha de quem joga, porque jogos de simulação, geralmente, não se propõem a narrar uma história delineada e roteirizada, os acontecimentos e eventos da simulação são aleatórios.

Por outro lado, em jogos de história é essencial que as identidades sexuais não heterossexuais tenham espaço e representatividade sem que esse espaço e

representatividade sejam ‘opções’ do jogador/a como acontece no jogo *Mass Effect* (Goulart & Nardi, 2017). Com certeza a existência de uma escolha alternativa ao menos visibiliza a existência de identidades diferentes da heterossexual, porém talvez não seja suficiente quando observamos que frequentemente o público dos jogos é composto por homens brancos cisgênero heterossexuais que podem acabar nunca entrando em contato com personagens LGBTs caso a experiência acabe sendo uma mera ‘opção’.

Por último, as respostas das imagens selecionadas sobre um possível estranhamento ou não diante de escolher como identificação um personagem do gênero oposto foram, em sua maioria, negativas e os/as participantes consideram que a identificação com personagens é relativa principalmente ao que a pessoa leva em conta, sendo a familiaridade uma das principais características nesse momento da escolha. Outras características significativas na escolha foram o traço/desenho/gráfico do/a personagem, as roupas do/a personagem, o cabelo do/a personagem e até mesmo a personalidade do/a personagem.

O que acaba deixando certa fluidez nessa escolha para além da questão do gênero em si, mas que em algumas entrevistas foi mencionado que transgredir os limites do gênero pode, sim, ser incômodo para algumas pessoas, principalmente no que diz respeito ao homem escolher uma personagem feminina.

Tal fato é significativo quando retomamos a discussão desenvolvida por Bento (2017) sobre as mulheres trans, já que um homem escolher uma identidade feminina sofreria violência tanto por abdicar de uma identidade masculina (que é representado de forma dominante considerando os estereótipos de gênero) quanto por se identificar com uma identidade feminina (que é representada de forma submissa, em consonância com os estereótipos de gênero).

Diante dessa possibilidade de identidade de gênero, a transfobia surge principalmente por meio da violência, da omissão e da minimização dos problemas que tais pessoas enfrentam, alegando que estão querendo ‘direitos demais’ ou que estão causando muitos transtornos por ‘pouca coisa’ (Madureira & Fonseca, 2020).

5.3 As potencialidades dos jogos digitais na desconstrução de práticas discriminatórias

É importante retomar a temática dos grupos do jogo *Apex Legends* mencionada pelo participante Tomás como uma potencialidade dos jogos digitais na desconstrução de práticas discriminatórias. Essa potencialidade dos jogos enquanto espaço de sociabilidade de jogadores e jogadoras em prol de um universo específico do jogo em questão e possivelmente proporcionar relações para além do mero universo dos jogos é uma característica marcante e essencial no debate sobre as potencialidades dos jogos.

Seja diretamente nos jogos, como em jogos online cooperativos, competitivos ou outras categorias, seja indiretamente em fóruns, *streams* e outros canais de discussões e debates sobre determinado jogo, os jogos são capazes de ‘unir’ as pessoas em alguma medida e incitar debates sobre temáticas abordadas nos jogos. As redes de apoio que podem surgir na vida digital (o que inclui os videogames) pode ser essencial para a saúde mental das pessoas, principalmente dentro de um mundo onde a tecnologia e as mídias tem uma relevância significativa e crescente na vida de muitas pessoas.

Como este trabalho aborda, dentre outras questões, discriminações e processos violentos, considero indispensável lembrar que também é a partir das redes de apoio que as vítimas de violência (seja ela qual for), geralmente, conseguem suportar momentos muito difíceis, com ideações suicidas e/ou romper com ciclos de violência que estejam instaurados em suas vidas. Dessa forma, o espaço de sociabilidade

proporcionado no mundo dos jogos (principalmente nos jogos online em específico) tem papel essencial quando pensamos nas violências que perpassam o cotidiano de muitas pessoas.

Quando questionada sobre a possibilidade de a Psicologia trabalhar com os jogos, a participante Julieta respondeu dessa forma:

Julieta: Pode, claro. É... eu não sei como exatamente, eu acho que... seria interessante talvez, é... utilizar da, da... das... competências da Psicologia né, do, dos campos da Psicologia talvez pra se desenvolver algum jogo ou pra desenvolver um personagem que... justamente traga questões, é... comuns a muitas pessoas e... é, acho que, acho que talvez no desenvolvimento dos jogos e no desenvolvimento... é... é, acho que é mais, é mais isso, no desenvolvimento dos jogos e dos personagens pra que as pessoas se sintam representadas e se sintam, não só pela, pelo figurino, pela imagem do personagem, mas pelas questões que o personagem traz pra, pra história. Mas também não sei exatamente como seria isso.

Cabe mencionar que a participante Julieta entende que o mundo virtual é feito por pessoas reais e que as questões da subjetividade humana são levadas até os jogos. Tal opinião foi compartilhada pela maioria dos/as participantes quando questionados sobre as relações e interfaces entre o mundo digital e o mundo real. Sendo assim, é interessante pensar como a Psicologia, enquanto ciência e campo de atuação profissional, poderia atuar de forma mais aprofundada nessa interface, que é uma interface pouco explorada e recente, tanto nas produções acadêmicas quanto nas intervenções e atuações nos diversos contextos da ciência psicológica.

A atuação da Psicologia no desenvolvimento de jogos talvez seja uma possibilidade, porém talvez em uma quantidade pequena de profissionais que consigam chegar nessa possibilidade em específico. Especialmente quando consideramos que uma habilidade essencial para a atuação da Psicologia nas mais diversas áreas é o vínculo, que pode ocorrer de forma interativa, imersiva e profunda no universo da pessoa ao participar diretamente ou indiretamente do jogo e empreender as competências da área na conversa durante o jogo. O que chega a ter algumas similaridades com a ludoterapia na especificidade do público infantil abrangendo também as brincadeiras mais digitais e modernas dentro de um mundo tão tecnológico.

Na interpretação do participante Ariel, uma forma lúdica e imersiva de abordar as questões das minorias sociais surge no *League of Legends* na história da personagem *Lux*, pois na história da personagem, sua família é da nobreza e proíbe magia em seu reino por meio da execução daqueles/as que nasciam com poderes mágicos no reino. O interessante é que a própria personagem *Lux* nasceu com magia e tem que escondê-la da sua família, por mais que esse poder seja um fato conhecido pela família. A partir do momento que a personagem descobre que a família sabia de sua magia, a personagem abre mão de seu título real e foge para os esgotos para ensinar as pessoas a lidarem com os poderes mágicos, se defenderem e tentar criar um reino mais justo. Para o participante Ariel, essa história é uma alusão à causa LGBT adaptada à história e ao universo do jogo, sem precisar necessariamente representar a homofobia.

Esse é apenas um exemplo das inúmeras possibilidades de questionamento de práticas discriminatórias em jogos eletrônicos, que também podem transpor, de forma mais direta, os fenômenos do racismo, machismo e LGBTfobia para a narrativa, sem a presença desses elementos lúdicos e imersivos mencionados. O participante Tomás trouxe como exemplo a surpresa de algumas pessoas ao descobrirem que o personagem

Gibraltar do jogo *Apex Legends* é gay e o fato de que isso não altera de forma alguma a jogabilidade do personagem, que diz respeito à construção dos/as personagens e parte da história do jogo.

Ademais, durante as perguntas sobre as imagens previamente selecionadas, foi possível perceber que conhecer ou reconhecer um/a personagem faz toda a diferença na identificação do/a jogador/a. O que se refere às discussões teóricas sobre os processos identitários e aos preconceitos e discriminações, visto que esse outro desconhecido é também importante na constituição da identidade porque a diferença é estruturante na relação entre o que é “do meu grupo” e aquilo que “não é meu grupo” (Woodward, 2000). Tais diferenças podem ser construídas tanto positivamente com a valorização da diversidade e do hibridismo, quanto podem ser construídas negativamente pela exclusão e/ou marginalização dos outros (Galinkin & Zauli, 2011). Quanto a discriminação, a possibilidade de agir de forma hostil, violenta e/ou excludente diante desse outro, que pode, como no exemplo acima, ser desconhecido, mas diversas vezes é um outro conhecido em que a relação identitária de afirmar as diferenças se sobrepõe a marcação positiva das diferenças (Madureira & Branco, 2012).

Apesar de não existir uma forma para ‘tornar personagens conhecidos’, a importância da representatividade se faz presente novamente nas falas dos/as participantes, porque entrar em contato com personagens com identidades diversas tanto em termos de etnia, gênero e sexualidade pode ser uma possibilidade de desconstruir estereótipos sobre essas minorias e tornar conhecido formas de experienciar o mundo diferentes de quem joga.

Gabriela: Ahm... e aí tem, tem essa interface né, de como os jogos auxiliam a gente a desenvolver algumas habilidades... linguística também... e tem outro

aspecto de você poder simular a realidade, pode ser muito útil em algumas situações... é... tipo, tem simuladores de voos, você não vai colocar uma pessoa pra voar no avião sendo que ela pode treinar diversas situações, inclusive o que fazer em relação a... a tempestades e... e essas, essas questões assim. Então, eu acho que essas seriam as duas principais... é... interfaces entre virtual e real.

Para além da importância da representatividade dos personagens, também parece interessante explorar essa capacidade do videogame de ‘simular’ o mundo real, tendo em vista que isso estimula uma posição de empatia diante do/a protagonista e das questões e dificuldades enfrentadas ao longo da história. Essa interface entre o jogo e o/a jogador/a é fundamental quando pensamos nos processos discriminatórios, já que na própria prática psicológica o trabalho com vítimas de violência é realizado de forma sistêmica, tanto com as vítimas, quanto com a família e os/as autores/as de violência.

A capacidade do videogame de gerar representações que podem levar a uma imersão e identificação significativas por parte de quem joga, também pode auxiliar para que as pessoas que jogam passem a reconhecer seus próprios preconceitos e/ou situações em que a pessoa agiu de forma discriminatória, desde um ‘simples’ e ‘inofensivo’ comentário até uma discriminação violenta e explícita. O que possibilita mencionar o texto de Pérez-Nebra e Jesus (2011) visto que a possibilidade de mudança de atitude funciona melhor com estratégias voltadas ao comportamento, não ao afeto ou à cognição, ou seja, talvez fazer um/a jogador/a reconhecer um comportamento seu que possivelmente é discriminatório seja uma via interessante de provocar mudança na relação da pessoa com determinado grupo social

A importância, mencionada anteriormente, do desenvolvimento de protagonistas femininas que rompem com os estereótipos de gênero também é significativa na

desconstrução de práticas discriminatórias. Uma vez que ao atribuir posições de destaque e de poder para personagens femininas, o jogo contribui com a legitimação de que tais posições são possíveis e existentes e coloca em xeque os/as jogadores/as que não conseguem reconhecer tais personagens que rompem com os estereótipos de gênero e até mesmo a qualidade dos jogos em si. Tal fenômeno de questionamento da qualidade do jogo pelo entendimento de algumas pessoas que o jogo estava tentando ‘forçar uma agenda’ aconteceu com *The Last of Us parte 2* e com a personagem *Ellie* também citada diversas vezes ao longo do presente trabalho.

O sistema de reporte²⁰ dos jogos online também é uma ferramenta importante de combate às práticas discriminatórias, visto que é essencial coibir determinadas ações de jogadores/as para manter uma comunidade regrada e buscar construir uma cultura de valorização e respeito a diversidade nos jogos online. Apesar de não ser, de forma isolada, uma possibilidade de desconstrução destas, porque punir um/a jogador/a pelas ofensas, xingamentos e/ou comportamentos voltados a focar as demais pessoas jogando não necessariamente ‘ensina’ algo para quem foi punido. Sendo assim, é fundamental compreender que a interseção entre as punições e as ações educativas (no contexto dos jogos, ações informais) é o melhor caminho na desconstrução de estereótipos e coibição de práticas discriminatórias. Até porque como foi citado pelo participante Ariel, mesmo a implementação de filtros de chat não impede que os/as jogadores/as xinguem e ofendam outras pessoas nos jogos, pois a própria comunidade acaba descobrindo alguma forma de comunicar as palavras ‘banidas’ de uma forma semelhante à escrita original ou com um sentido parecido.

²⁰ O sistema de reporte nos jogos online é a capacidade de denunciar um/a jogador/a por comportamentos desrespeitosos que afetaram de forma negativa a experiência das demais pessoas da partida, desde ações que impedem outras pessoas de jogarem ou se aproveitam de programas ilegais para obter vantagens até linguajar ofensivo, discriminações diversas como racismo e homofobia.

Por fim, cabe mencionar um comentário do participante Tomás em que o mesmo afirma que existem também limites nas possibilidades dos jogos, muitas vezes impostos pelas próprias regras definidas pelo jogo, como ele mesmo afirma: *‘se o jogo te dá uma ferramenta machista é difícil você produzir algo que não seja machista com aquela ferramenta’*.

Sendo assim, a discussão proposta não é só sobre desconstruir práticas discriminatórias e a importância de protagonistas femininas, LGBT e negros/as, mas também sobre sabermos analisar os jogos que já existem na indústria e quais práticas discriminatórias e estereótipos eles já representam. Os jogos online e jogos de narrativa tendem a favorecer a imaginação das pessoas e a imaginação é fundamental para cultivar a empatia na direção de favorecer a desconstrução da LGBTfobia, do racismo e do machismo. Cabe destacar também a importância das articulações da Psicologia com o mundo dos jogos, visto que os processos discriminatórios mencionados anteriormente já são objetos de estudo da Psicologia, porém é interessante buscar novas formas de atuação e intervenção nos processos de ensino e aprendizagem em relação às questões de gênero (Madureira & Fonseca, 2020), o que inclui os processos educativos informais do videogame.

Considerações Finais

O universo dos jogos eletrônicos é uma forma de mídia muito recente, que tem importância na vida de muitas pessoas de todas as idades, classes sociais, pertencimentos étnico-raciais, orientações sexuais e identidades de gênero, podendo ser jogados desde os celulares, passando pelos computadores e chegando aos consoles.

As interfaces entre o mundo digital e o mundo físico nos permitem compreender que o hibridismo entre esses dois mundos faz com que a existência deles seja interconectada diariamente, dois mundos perpassados por diversos fenômenos sociais, individuais, políticos, históricos e culturais relevantes que têm impactos relevantes no cotidiano das pessoas. Por isso, é essencial compreender que tais estudos sobre o mundo digital são cada vez mais necessários, considerando suas devidas interfaces e relações enquanto espaços de produção de significados e com dados estatísticos significativos.

O machismo, o racismo e a LGBTfobia são exemplos de fenômenos que perpassam ambos os mundos, apesar de terem características próprias tanto na perspectiva histórico-cultural mais ampla de uma nação quanto na perspectiva local de uma cidade, bairro ou município. No mundo virtual, essas fronteiras físicas desaparecem e as discriminações virtuais, geralmente, acontecem em meio ao anonimato da internet, no caso dos jogos, principalmente levando em conta a existência de *nicks* que possibilitam esse contato no jogo por meio de apelidos ou nomes fictícios. A presente Monografia buscou analisar as formas como os fenômenos do machismo e da LGBTfobia se fazem presentes nos jogos digitais, a partir da perspectiva de estudantes de Psicologia, focalizando justamente tais processos discriminatórios nos jogos.

Quando discutimos sobre discriminações e representatividade nesse mundo dos jogos eletrônicos, a perpetuação desses fenômenos se dá principalmente pela invisibilização das identidades minoritárias em jogos offline tanto pela ausência de protagonismo feminino, LGBT e/ou negro quanto pelas representações estereotipadas em diversos casos. Enquanto no mundo online, as ofensas, o assédio e os ataques virtuais por meio de *cyberstalking*²¹ e ameaças surgem como as principais formas utilizadas por alguns jogadores para tentar regular o artefato cultural do videogame enquanto um espaço criado para homens cisgênero heterossexuais brancos (Blanco, 2017).

A convergência de opiniões dos/as participantes quanto ao machismo nos jogos por terem sido vítimas ou terem presenciado situações em que mulheres sofreram violências online e quanto à invisibilidade LGBT nos jogos de história e nas opções de personagens em jogos online é significativa. Tal convergência indica que as representações femininas e LGBT nos jogos ainda tem um longo caminho a ser trilhado para que esse público minoritário da indústria possa entrar em contato com personagens bem desenvolvidos/as e que não seguem os estereótipos.

Além disso, as ferramentas de reporte parecem ser o mais imediato e explícito sistema para punir e coibir atitudes discriminatórias em jogos online, porém seria importante que não fosse a única medida tomada pelas desenvolvedoras dos jogos no combate à discriminação, pois a aliança com os processos educativos informais se constitui enquanto uma frutífera possibilidade de desconstruir estereótipos e combater atitudes discriminatórias futuras.

²¹ “O *cyberstalking* é a versão virtual do *stalking*, palavra em inglês que define um comportamento de perseguição e ameaça contra uma pessoa. Na sua versão online, o *cyberstalking* é comumente definido como o uso da internet para assediar e perseguir alguém usando as redes sociais, e-mail, mensagens instantâneas e outros canais de interação virtual.”

Para mais informações, acesse: <https://www.cicbr.com.br/o-que-e-cyberstalking/>

As possibilidades do videogame na desconstrução de práticas discriminatórias surgem das mais diversas formas, pois a sociabilidade e as comunidades que surgem em prol de um jogo eletrônico podem proporcionar um sentimento de pertencimento e chegar a ser uma rede de apoio para minorias sociais. Além disso, a inclusão de protagonistas femininas e LGBT's com o desenvolvimento de narrativas que abordem as temáticas LGBT e feministas podem proporcionar uma identificação significativa para essas minorias, além do importante compromisso ético de criar e desenvolver tais representações para que possam ter visibilidade e contribuir na legitimação as identidades minoritárias (Goulart & Nardi, 2017).

A capacidade imersiva e a interação do/a jogador/a com o jogo são características essenciais nessas possibilidades de desconstrução de práticas discriminatórias, já que também pode favorecer terreno fértil para a empatia diante das injustiças sociais por meio de experiências em que a pessoa que joga vivencia e/ou sofre injustiças e discriminações que acontecem diariamente no mundo físico. Dessa forma, por meio da imaginação, a empatia pode ser cultivada da mesma forma que diversas outras mídias conseguem promover (séries, filmes, músicas) com um pouco mais de papel ativo e imersão no mundo dos jogos.

O que também aponta para a importância de futuros estudos na Psicologia sobre o mundo dos jogos, já que a interface da Psicologia com os jogos eletrônicos ainda é um campo pouco explorado, em termos de pesquisa e intervenção. Tendo como possíveis intervenções, por exemplo, a construção de vínculos, a aproximação com o universo do sujeito, que pode ser explorada criativamente pela via dos jogos e o trabalho na construção de narrativas, desenvolvendo roteiros e personagens para as empresas, comentado pelos/as participantes.

Além disso, a Psicologia Social tem estudos sobre processos identitários, preconceitos e discriminações que ainda não alcançaram o universo dos jogos, mas que podem encontrar possibilidades diversas e criativas nesse universo e elaborar diferentes estudos sobre os fenômenos grupais e individuais nas comunidades dos jogos, que refletem aspectos sociais relevantes do mundo físico.

As limitações do videogame são similares às limitações de outras formas de mídia no que se refere à promoção da transformação social, nenhuma mídia é capaz de provocar mudanças sociais por si só. O contato do/a jogador/a com o jogo e os processos de significação empreendidos pelos/as jogadores/as são fundamentais na transformação individual e na transformação coletiva.

Além disso, cabe acrescentar que os videogames não são acessíveis a todos/as, especialmente em um país tão desigual como o Brasil, embora os jogos de celulares tenham maior visibilidade e acessibilidade em termos econômicos, tendo em vista as dificuldades socioeconômicas que diversas famílias brasileiras enfrentam diariamente. Diante do exposto, é importante ressaltar o potencial da educação escolar na desconstrução de estereótipos, preconceitos e processos discriminatórios, enquanto um aspecto essencial ao abordarmos o machismo, a LGBTfobia e outras formas de preconceito. Em poucas palavras, os contextos educativos formais e informais têm um papel de suma importância na promoção de uma cultura de paz, de valorização da diversidade.

Sendo assim, os limites da presente pesquisa se apresentam, inicialmente, pela dificuldade do estudo aprofundado de representações femininas e LGBT nos jogos que tenham visibilidade significativa pela existência de poucas representações (principalmente LGBT) nos jogos, principalmente nas grandes empresas do ramo. Outro aspecto que pode ser mais focalizado em outros trabalhos também é sobre as

possibilidades de atuações específicas da Psicologia no mundo dos jogos, principalmente quando levamos em conta que o mundo dos jogos é um fenômeno recente e que ainda não existem muitos estudos e intervenções nessa temática.

Por fim, as tecnologias sempre são ferramentas, artefatos culturais, que nós, enquanto seres humanos, atribuímos usos específicos e utilizamos com intenções próprias que cabem a nós descobrirmos e avaliarmos criticamente o impacto que podemos causar na nossa vida e na vida de outras pessoas. Tais reflexões podem ser úteis para toda a cadeia da indústria do videogame, desde o jogador casual até a maior empresa desenvolvedora de jogos, nossas ‘ações digitais’ fazem diferença no mundo e possibilitam que sejam incentivadas práticas na direção da construção de uma cultura de paz, na direção do estabelecimento de diálogos entre diferentes perspectivas, respeito e valorização da diversidade, empatia e mudanças positivas e construtivas na vida das pessoas. O que, durante e após o contexto pandêmico que vivenciamos na atualidade, talvez seja uma importante contribuição que podemos promover na nossa vida e na vida das outras pessoas.

Referências Bibliográficas

- Akin, A. (2012). The relationships between Internet addiction, subjective vitality, and subjective happiness. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(8), 404-410.
- Almeida, T. M. C. (2014). Corpo feminino e violência de gênero: fenômeno persistente e atualizado em escala mundial. *Revista Sociedade e Estado*, 29(2), 329-340.
- Bento, B. (2017). *Transviad@s: gênero, sexualidade e direitos humanos*. Salvador: EDUFBA.
- Berger, J. (1980). *Modos de ver*. São Paulo: Martins Fontes.
- Blanco, B. (2017). Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate. In *Intercom–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação–Curitiba-PR-04 a* (Vol. 9, No. 09).
- Bonfim, L. D. S. (2018). Masculinidades: relações de poder e processos de subjetivação gay.
- Caracciolo, P., Corrêa, K., Nascimento, E., Alves, R., Pinheiro, V., & Jatene, I. (2009). Além do Virtual–A Violência e os Videogames
- Carvalho, J. J. (2008). Racismo fenotípico e estéticas da segunda pele.
- Connell, R. (1995). Políticas da masculinidade. Tradução Tomaz Tadeu da Silva. *Rev. Educação e Realidade*, Porto Alegre, 20(2): 185-206.
- Fonseca, J. V. C. (2018). Corpos (in) desejáveis: o fenômeno da transfobia a partir da perspectiva de pessoas trans e psicólogos/as.
- Fortim, I., & Araujo, C. A. (2013). Aspectos psicológicos do uso patológico de internet. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 33(85), 292-311.

- Galinkin, A. L. & Zauli, A. (2011). Identidade social e alteridade. Em C. V. Torres & E. R. Neiva (Orgs.), *Psicologia Social: principais temas e vertentes* (pp. 253-261). Porto Alegre: Artmed.
- 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.
- Goulart, L. A., & Nardi, H. C. (2017). Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual. *Revista Estudos Feministas*, 25(1), 383-387.
- Hall, S. (1998). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A editora.
- Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex roles*, 56(3-4), 141-148.
- 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.
- 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/S0104026X2002000200002>
- 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. & Branco, A. U. (2007). Identidades sexuais não-hegemônicas: processos identitários e estratégias para lidar com o preconceito. *Psicologia:*

Teoria e Pesquisa, 23(1), 81-90. Disponível em:

<http://www.scielo.br/pdf/ptp/v23n1/a10v23n1.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. (2013). Psicologia Escolar na contemporaneidade: construindo “pontes” entre a pesquisa e a intervenção. In E. Tunes (Org.), *O fio tenso que une a Psicologia à Educação* (pp. 55-73). Brasília: UniCEUB. Disponível em: http://www.bfp.uff.br/sites/default/files/servicos/documentos/o_fio_tenso_que_una_a_psicologia_a_educacao_elizabeth_tunes_1.pdf
- 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.), *Arte 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.

- Madureira, A. F. A. & Fonseca, J. V. C. (2020). A escola na prevenção da violência: a transfobia em discussão. Em I. L. Fuhr (Org.), *Na escola e na vida cotidiana* (pp. 97-110). Curitiba: CRV.
- Medeiros, B. G. D., Pimentel, C. E., Sarmet, M. M., & Mariano, T. E. (2020). “Brutal Kill!” Videogames Violentos como Preditor da Agressão. *Psico-USF*, 25(2), 261-271.
- Meneses, G. P. (2014). Controvérsias em torno das noções de dependência e vício em jogos eletrônicos. *Anais da ReACT-Reunião de Antropologia da Ciência e Tecnologia*, 1(1).
- Minayo, M. C. S. (2016). O desafio da pesquisa social. Em M. C. S. Minayo (Org.), *Pesquisa social: teoria, método e criatividade* (pp. 9-28). Petrópolis – RJ: Vozes.
- Minayo, M. C. S. (2016). Trabalho de campo: contexto de observação, interação e descoberta. Em M. C. S. Minayo (Org.), *Pesquisa social: teoria, método e criatividade* (pp. 56-71). Petrópolis – RJ: Vozes.
- Neto, B., & Henrique, L. (2019). Videogames como máquinas semióticas complexas: a emergência dos interpretantes nos jogos digitais.
- 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.
- Oliveira, M. L. P., Meneghel, S. N., & Bernardes, J. S. (2009). Modos de subjetivação de mulheres negras: efeitos da discriminação racial. *Psicologia & Sociedade*, 21(2), 266-274.
- 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.
- Sabat, R. (2001). Pedagogia cultural, gênero e sexualidade. *Estudos Feministas*, 9(1), 9-21.
- Santaella, L. (2012). *Leitura de imagens*. São Paulo: Melhoramentos.
- Santaella, L. (2018). Arte, ciência e educação: diálogos possíveis [entrevista]. Em *Aberto*, 31(103), 207-214. Disponível em: <http://emaberto.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/view/3988/pdf>
- Santos, M. C. D. (2019). Mídia e videogames: diálogo entre estudos de gênero e a corporeidade.
- Souza, A. A. D. (2017). Os games enquanto jornadas fenomenológicas: a experiência estética semiótica nos jogos digitais.
- Souza, E. F. D. (2019). Corpo, gênero feminino e videogame: identidades em distorções nos sujeitos sociais.
- Valsiner, J. (2012). *Fundamentos da Psicologia Cultural: mundos da mente, mundos da vida*. Tradução de Ana Cecília de Sousa Bastos. Porto Alegre: Artmed.
- 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.

Anexos

Anexo A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE

Estereótipos de Gênero e Diversidade Sexual nos Jogos Eletrônicos: Identidades, Preconceitos e Discriminação

Instituição dos(as) pesquisadores(as): Centro Universitário de Brasília - UniCEUB

Orientadora responsável: Profa. Dra. Ana Flávia do Amaral Madureira

Pesquisador responsável: Matheus Costa dos Santos

Você está sendo convidado(a) a participar do projeto de pesquisa acima citado. O texto abaixo apresenta todas as informações necessárias sobre o que estamos fazendo. Sua colaboração neste estudo será de muita importância para nós, mas se desistir a qualquer momento, isso não lhe causará prejuízo.

O nome deste documento que você está lendo é Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

Antes de decidir se deseja participar (de livre e espontânea vontade) você deverá ler e compreender todo o conteúdo. Ao final, caso decida participar, você será solicitado(a) a expressar sua concordância verbalmente.

Antes de expressar sua concordância, faça perguntas sobre tudo o que não tiver entendido bem. A equipe deste estudo responderá às suas perguntas a qualquer momento (antes, durante e após o estudo).

Natureza e objetivos do estudo

- O objetivo deste estudo é analisar as formas como os fenômenos do machismo e da LGBTfobia se fazem presentes nos jogos digitais, a partir da perspectiva de estudantes de Psicologia.
- Você está sendo convidado(a) a participar exatamente por corresponder ao perfil de participante delimitado para essa pesquisa.

Procedimentos do estudo

- Sua participação consiste em responder uma entrevista individual virtual sobre o tema focalizado na pesquisa.
- O procedimento consiste em uma entrevista individual virtual, com a apresentação de imagens previamente selecionadas. A entrevista será gravada em áudio, com o seu consentimento, para facilitar o posterior trabalho de análise.
- Não haverá nenhuma outra forma de envolvimento ou comprometimento neste estudo.

Riscos e benefícios

- Este estudo possui baixos riscos que são inerentes ao procedimento de entrevista.
- Medidas preventivas serão tomadas durante a entrevista e a apresentação de imagens para minimizar qualquer risco ou incômodo. Por exemplo, será esclarecido que não há respostas certas ou erradas em relação às perguntas que serão apresentadas e que é esperado que o(a) participante responda de acordo com as suas opiniões pessoais.
- Caso esse procedimento possa gerar algum tipo de constrangimento, você não precisa realizá-lo.
- Com a sua participação nesta pesquisa você poderá contribuir com a construção de uma

compreensão mais aprofundada acerca da temática focalizada na presente pesquisa.

Participação, recusa e direito de se retirar do estudo

- Sua participação é voluntária. Você não terá nenhum prejuízo se não quiser participar.
- Você poderá se retirar desta pesquisa a qualquer momento, bastando para isso entrar em contato com o pesquisador.
- Conforme previsto pelas normas brasileiras de pesquisa com a participação de seres humanos, você não receberá nenhum tipo de compensação financeira pela sua participação neste estudo.

Confidencialidade

- Seus dados serão manuseados somente pelo pesquisador e pela orientadora e não será permitido o acesso a outras pessoas.
- O material com as suas informações (gravação em áudio da entrevista) ficará guardado sob a responsabilidade do pesquisador assistente, Matheus Costa dos Santos, com a garantia de manutenção do sigilo e confidencialidade, e será destruído após a pesquisa.
- Os resultados deste trabalho poderão ser apresentados em encontros ou revistas científicas. Entretanto, ele mostrará apenas os resultados obtidos como um todo, sem revelar seu nome, instituição a qual pertence ou qualquer informação que esteja relacionada com sua privacidade.

Se houver alguma consideração ou dúvida referente aos aspectos éticos da pesquisa, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa do Centro Universitário de Brasília – CEP/Uniceub, que aprovou esta pesquisa, pelo telefone 3966.1511 ou pelo e-mail cep.uniceub@uniceub.br. Também entre em contato para informar ocorrências irregulares ou danosas durante a sua participação no estudo.

Eu, _____ RG _____,
após receber a explicação completa dos objetivos do estudo e dos procedimentos envolvidos nesta pesquisa concordo voluntariamente em fazer parte deste estudo.

Brasília, ____ de _____ de _____.

Participante

Ana Flávia do Amaral Madureira, pesquisadora responsável
Celular: (61) 99658-7755, E-mail: ana.madureira@ceub.edu.br

Matheus Costa dos Santos, pesquisador assistente
Celular: (61) 98410-4701, E-mail: matheussdc@hotmail.com

Endereço dos(as) responsável(is) pela pesquisa:

Instituição: Centro Universitário de Brasília – UniCEUB
Endereço: SEPN 707/907, Campus do UniCEUB
Bairro: Asa Norte

Cidade: Brasília - DF
CEP: 70790-075
Telefone p/contato: (61) 3966-1200

Anexo B - Roteiro da Entrevista Semiestruturada Integrado às Imagens

Selecionadas

1. Inicialmente, eu gostaria que você falasse um pouco sobre a sua experiência enquanto estudante de Psicologia.
2. Quais diferentes formas de mídia você costuma utilizar no seu cotidiano? Quantas horas por semana?
3. Você gosta das temáticas apresentadas nos jogos de forma geral, ou não? Por que? Tem alguma temática que você sente que não aparece nos jogos produzidos por grandes empresas, ou que poderia ser melhor explorada mais especificamente?
4. Você já presenciou discussões ou ofensas no chat de texto ou de voz em algum jogo online, ou não? (Se sim, alguma situação nesse sentido foi marcante para você? Se sim, como foi? Por quê?)
5. Você identifica diferenças no comportamento de jogadores (homens), em jogos online, quando há presença de jogadoras, ou não? (Se sim, quais diferenças?)
6. Você já passou por situações em que se sentiu vítima de alguma ofensa ou passou por alguma situação desagradável em algum jogo online, ou não? (Se sim, como foi? Como você se sentiu?)
7. Existem pessoas que acreditam que os jogos deveriam trabalhar a diversidade sexual por ser um tema relevante. Outras pessoas discordam da necessidade dos jogos trabalharem o tema da diversidade sexual. Qual a sua posição? Por quê?
8. Algum/a personagem com uma identidade sexual não heterossexual foi marcante para você na sua experiência com jogos, ou não? (Se sim, qual? Por quê?)
9. Você acredita que as personagens femininas são bem representadas nos jogos, ou não? Por quê?

10. Há alguma personagem feminina que foi marcante para você na sua experiência com jogos? (Se sim, qual? Por quê?)
11. Há algum personagem masculino que foi marcante para você na sua experiência com jogos? (Se sim, qual? Por quê?)
12. Você acredita que a Psicologia, enquanto ciência e campo de atuação profissional, pode trabalhar com os jogos, ou não? Por quê? (Se sim, como?)
13. Em sua opinião, há relações e interfaces entre os fenômenos do mundo físico e do mundo virtual? Se sim, quais?
14. Os eSports ou Esportes Eletrônicos são uma nova modalidade de esportes com competições disputadas em jogos eletrônicos, contando com atletas profissionais, times, narradores, campeonatos, premiações e transmissões ao vivo (digitais ou na TV), de forma similar aos esportes tradicionais. Tendo isso em mente, você acredita que a Psicologia poderia desenvolver estudos nesta área para investigar os fenômenos do esporte neste meio? Por quê?
15. Você gostaria de acrescentar algo?



1. Com qual personagem você mais se identifica? Por quê?
2. Com qual personagem você menos se identifica? Por quê?
3. Você conhece algum/a desses personagens? (Se sim, algum deles foi marcante para você? Por quê?)

1.



2.



3.



4.



5.



6.



1. Com qual personagem você mais se identifica? Por quê?
2. Com qual personagem você menos se identifica? Por quê?
3. Você acha que escolher alguém do sexo oposto causaria algum estranhamento entre as pessoas, ou não? Por quê?

Anexo C – Parecer Consubstanciado do CEP

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Estereótipos de Gênero e Diversidade Sexual nos Jogos Eletrônicos: Identidades, Preconceitos e Discriminação **Pesquisador:** Ana Flávia do Amaral Madureira

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 37655520.2.0000.0023

Instituição Proponente: Centro Universitário de Brasília - UNICEUB

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.347.855

Apresentação do Projeto:

As informações elencadas nos campos "Apresentação do Projeto", "Objetivo da Pesquisa" e "Avaliação dos

Riscos e Benefícios" foram retiradas do arquivo Informações Básicas da Pesquisa e/ou do Projeto Detalhado.

Segundo a submissão feita nesta Plataforma, trata-se de pesquisa com vistas a responder os seguintes problemas: "Quais são as formas pelas quais o machismo e a LGBTfobia surgem dentro do mundo dos jogos eletrônicos? Existem possibilidades de transformação das masculinidades e feminilidades hegemônicas por meio dos videojogos?"

Terá como critério para inclusão: "Na presente pesquisa, participarão 6 estudantes de Psicologia a partir do terceiro semestre, de ambos os gêneros na faixa etária entre 18 e 30 anos, que tenham alguma familiaridade com jogos online por jogarem tais jogos no seu cotidiano."

Quanto à metodologia, indica que será: "pesquisa utilizará uma metodologia qualitativa de investigação, envolvendo a realização de entrevistas individuais semiestruturadas. Os/as participantes serão estudantes do Curso de Psicologia, a partir do terceiro semestre, na faixa etária entre 18 e 30 anos. Em termos metodológicos, de forma mais específica, será utilizada uma metodologia de investigação qualitativa mediante a realização de entrevistas individuais semiestruturadas com os/as participantes, de forma integrada à apresentação de diferentes imagens (fotografias, desenhos, etc.) previamente selecionadas. O uso de imagens visa estimular a construção de narrativas e reflexões por parte dos/as participantes sobre as temáticas focalizadas

no Projeto de Monografia em questão. Serão realizadas 6 entrevistas individuais semiestruturadas de forma online, tendo em vista o contexto de pandemia da COVID-19 que pode acabar expondo tanto o pesquisador quanto os/as participantes a riscos de saúde desnecessários para a realização desta pesquisa".

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Analisar as formas como os fenômenos do machismo e da LGBTfobia se fazem presentes nos jogos digitais, a partir da perspectiva de estudantes de Psicologia.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

A pesquisa apresenta baixos riscos. Tais riscos são inerentes ao procedimento de entrevista. Medidas preventivas durante a entrevista serão tomadas para minimizar qualquer risco ou incômodo. Por exemplo, será apresentada a orientação de que não existem respostas certas ou respostas erradas e que é esperado que o/a participante responda de acordo com as suas opiniões pessoais. Mesmo assim, caso esse procedimento possa gerar algum tipo de constrangimento aos/às participantes, os/as mesmos/as não precisam realizá-lo.

Benefícios:

Ao participar da pesquisa em questão, os/as participantes colaborarão com o desenvolvimento de uma compreensão mais aprofundada sobre o tema focalizado na pesquisa.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa apresentada tem objeto relevante bem definido e seu desenho metodológico é adequado aos objetivos buscados e cumpre com as regras da ética em pesquisa.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Os seguintes documentos foram apresentados em consonância com a Resolução nº 510/16 do Conselho

Nacional de Saúde (CNS)

- TCLE;
- Folha de rosto e email de autorização;- Projeto de pesquisa original.

Recomendações:

Recomenda-se que o pesquisador observe o disposto no art. 28 da Resolução CNS nº 510/16, quando à sua responsabilidade, que é indelegável e indeclinável e compreende os aspectos éticos e legais, cabendolhe:

- I - apresentar o protocolo devidamente instruído ao sistema CEP/Conep, aguardando a decisão de aprovação ética, antes de iniciar a pesquisa, conforme definido em resolução específica de tipificação e gradação de risco;
- II - conduzir o processo de Consentimento e de Assentimento Livre e Esclarecido;
- III - apresentar dados solicitados pelo CEP ou pela Conep a qualquer momento;
- IV - manter os dados da pesquisa em arquivo, físico ou digital, sob sua guarda e responsabilidade, por um período mínimo de 5 (cinco) anos após o término da pesquisa; e
- V - apresentar no relatório final que o projeto foi desenvolvido conforme delineado, justificando, quando ocorridas, a sua mudança ou interrupção.

Observação: Ao final da pesquisa enviar Relatório de Finalização da Pesquisa ao CEP. O envio de relatórios deverá ocorrer pela Plataforma Brasil, por meio de notificação de evento.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Analisadas as informações de documentos apresentados, a pesquisa está apta a ser iniciada.

Considerações Finais a critério do CEP:

Protocolo previamente avaliado, com parecer n. 4.300.547/20, tendo sido homologado na 16ª Reunião Ordinária do CEP-UniCEUB do ano em 25 de setembro de 2020.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Outros	AutorizacaoCoordenacao.pdf	11/09/2020 12:40:37	Lohana Araújo Pontes	Aceito
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1626154.pdf	10/09/2020 11:17:50		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto de Monografia Matheus.pdf	10/09/2020 11:13:41	MATHEUS COSTA DOS SANTOS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE Matheus.pdf	10/09/2020 11:13:15	MATHEUS COSTA DOS SANTOS	Aceito
Folha de Rosto	folhaDeRosto.pdf	10/09/2020	MATHEUS COSTA	Aceito

Folha de Rosto	folhaDeRosto.pdf	11:08:51	DOS SANTOS	Aceito
----------------	------------------	----------	------------	--------

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

BRASILIA, 19 de Outubro de 2020

Assinado por:
Marilia de Queiroz Dias Jacome
(Coordenador(a))