

Estereótipos e Representações de Gênero em Jogos Eletrônicos:

Um Debate sobre Saúde Mental e Discriminação

Artigo apresentado na disciplina de produção de artigo para a aprovação semestral.

Aluno: Gustavo Camarço Lino RA: 21901447

Professora orientadora: Ana Flávia do Amaral Madureira

Brasília - DF

Maio de 2022

Resumo

Este artigo teórico visa analisar se os jogos eletrônicos enquanto artefatos culturais, podem contribuir com a desconstrução de estereótipos de gênero e promoção da saúde mental. Com esse intuito, a discussão teórica apresentada analisa quatro temas centrais: como o tema da saúde mental se apresenta nos jogos eletrônicos e o campo de ação do psicólogo nessa área; a construção de identidades, enquanto processos de um sujeito diferenciar-se do outro, e a formação de preconceitos como fronteira simbólicas rígidas; a utilização de imagens enquanto artefatos culturais atribuídos de significado; e por fim, as representações de gênero nas diferentes formas de mídia, as quais difundem padrões estéticos e comportamentais irreais como um ideal a ser alcançado, mas que gera exclusão e sofrimento. Dessa forma, os jogos eletrônicos também são uma forma de perpetuação dessa forma de pensar, mas, ao mesmo tempo, um meio de desconstrução de estereótipos de gênero e promoção da saúde mental

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, Psicologia, gênero, saúde mental.

Os jogos eletrônicos são uma realidade cotidiana na vida de muitas pessoas na atualidade. Segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB)¹, em 2021, 72% da população brasileira afirma jogar jogos eletrônicos. Além disso, registrou-se que o isolamento social, em decorrência da pandemia de COVID-19, impactou diretamente o consumo de *videogames*: de acordo com a pesquisa 75,8% dos *gamers*² brasileiros jogaram mais durante o período.

Não apenas na vida cotidiana para entretenimento, mas os jogos eletrônicos se fazem presentes também como uma oportunidade profissional. A carreira de jogador profissional dos chamados *e-sports* (esportes eletrônicos), como *League of Legends*, *Dota 2* ou *Counter Strike*, se populariza cada vez mais a cada ano, de acordo com a PGB 2021, 64,3% dos brasileiros já ouviram falar de *e-sports*.

Além disso, a transmissão ao vivo de jogos por plataformas digitais como a *twitch* ou o *youtube*, prática conhecida como *streaming*, se popularizou ainda mais no cenário pandêmico. De acordo com o site *Twitch Tracker*³, houve um aumento de aproximadamente 79% no número de espectadores simultâneos na plataforma, permitindo que a profissão de *streamer*, pessoas que produzem conteúdo digital por meio de transmissões ao vivo, fosse possível para muitas pessoas.

¹ Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2021/04/pesquisa-game-brasil-2021-principais-informacoes.html>

² Nome popular para jogadores, amplamente utilizado em redes sociais.

³ Disponível em: <https://twitchtracker.com/statistics>

Esse mercado também se mostra um campo fértil para a atuação do psicólogo. No campo dos e-sports, há uma participação para o suporte aos atletas⁴, o que se enquadra mais em uma atividade da Psicologia do Esporte, mas ainda em contato com o mundo dos jogos eletrônicos. Além disso, vale citar a *Take This*, uma organização sem fins lucrativos, que oferece recursos e suporte a desenvolvedoras de jogos com o intuito de diminuir estigmas sobre saúde mental, e promovê-la dentro dessa indústria⁵.

Tim Nichols, Doutor em psicologia, trabalha no mercado dos jogos eletrônicos observando, mensurando e analisando o comportamento humano nesse mundo, sendo de ajuda para desenvolver *games* mais desafiadores e que vão manter o interesse do jogador⁶.

Nesse campo de atuação de pesquisa em jogos, os psicólogos têm o papel de compreender os objetivos dos desenvolvedores, e traduzi-los para algo que pode ser testado⁷. Por exemplo, para ter certeza de que certo nível transmite um senso de urgência e ansiedade, os psicólogos podem trazer pessoas do público-alvo para testar o jogo e depois aplicar pesquisas ou observá-los. Entretanto, pode se um choque para acadêmicos que estão acostumados a fazer seus estudos com calma e cuidadosamente, pois no mercado dos videogames tem que se trabalhar o mais rápido possível, visando melhorar o produto.

Os jogos eletrônicos, enquanto uma atividade de entretenimento, são vistos, tradicionalmente, como destinados ao público masculino. O que não é verdade desde o advento dessa mídia, os primeiros consoles de videogames e seus jogos chegaram o mercado como entretenimento para toda a família, da mesma forma que eletrodomésticos (Blanco, 2017). De forma que, os primeiros anúncios da Atari exibiam pessoas de todas as idades e gêneros jogando, sem uma direção específica de público.

Devido à crise na indústria de jogos na década de 1980, por causa da saturação do mercado, os países ocidentais não viam os consoles de videogames com bons olhos. Assim, a empresa japonesa Nintendo chegou com a estratégia de tratar como um brinquedo. No entanto, ao tratar o *Nintendo Entertainment System (NES)* e seus jogos como brinquedos, foi necessário estabelecer um público-alvo, pois o mercado de

⁴ Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/as-profissoes-mais-curiosas-na-area-de-games#:~:text=Psic%C3%B3logo%20de%20eSports&text=Esse%20%C3%A9%20um%20tipo%20de.apoio%20psicol%C3%B3gicos%20seus%20atletas>.

⁵ Disponível em: <https://www.takethis.org/about/>

⁶ Disponível em: <https://www.apa.org/education-career/guide/paths/tim-nichols>

⁷ Disponível em: <https://www.apa.org/gradpsych/2012/01/hot-careers>

brinquedos era dividido por gênero e, dessa forma, os jogos eletrônicos foram destinados em publicidade e conteúdo para o público jovem masculino.

A crença popular de que jogos digitais são “coisa de menino” se perpetuou ao longo dos anos, excluindo as mulheres desse espaço. O desenvolvimento de conteúdo “para garotos”, gerou uma demanda de protagonistas femininas e jogos “para garotas”. Desse modo, a lacuna de representatividade deu brecha para o desenvolvimento de “*pink games*”, que utilizam de personagens famosas, como a Barbie, mas que perpetuam padrões, mas que estereotipam as mulheres. Seguido dos “*purple games*”, que expandem além de metáforas sobre feminilidade e exploram o universo feminino para além dos padrões normatizados (Laurel, 2001 citado em Lima, 2019).

Entretanto, apesar de, em 2021, 51,5% do público de jogadores brasileiros ser do gênero feminino¹, ainda há um grande preconceito e resistência por parte do público masculino. Kurtz (2017) fez uma revisão bibliográfica da violência simbólica contra as mulheres nos jogos digitais e concluiu que ela assume diversas formas, algumas vezes mais evidentes, em outros momentos de modo mais encoberto.

Um exemplo apresentado por Kurtz (2017) sobre a violência encoberta foi a personagem Lara Croft da franquia *Tomb Raider*. A protagonista, de personalidade empoderada, perpetua, no mundo dos jogos eletrônicos, um histórico de sexualização do seu corpo, que cumpre função de agradar e atrair o público masculino heterossexual (Loponte, 2002). A violência velada se mostra na medida em que o jogo, apesar de mostrar uma personagem empoderada, reforça a noção de que as mulheres precisam estar dentro de um padrão de beleza pré-estabelecido para ter valor.

Os processos identitários em jogos eletrônicos é tema de pesquisa desde a década de 1980, em que Sherry Turkle explorou as diferenças da forma de jogar entre garotos e garotas (Lima, 2019). Já Bristot (2016) evidencia que não apenas as personagens femininas são muito estereotipadas e sexualizadas, mas também que são raros os jogos em que elas dispõem de vestimentas adequadas ao contexto em que se encontram, quando em comparação a personagens masculinos. Isto é, em um jogo em que se utiliza de armaduras para se proteger, os personagens masculinos utilizam uma armadura completa que cobre o corpo inteiro, enquanto as proteções femininas são algo que se assemelha a um biquini.

Um exemplo dessa divergência ocorre no jogo *NieR* lançado em 2010. O mundo representado na obra se passa 300 anos no futuro, após uma regressão da sociedade, retornando a uma forma de viver análoga à idade média, mas fantasiosa, cheia de

monstros e seres sobrenaturais, mas com ruínas do que foi construído pela humanidade do século XXI. Dentre os personagens principais, suas roupas são estilizadas para combinar com o mundo de perigos em que vivem, exceto pela personagem Kainé, cuja roupa é uma camisola bem curta e extremamente sexualizada⁸.

Os jogos eletrônicos, apesar de não terem muito enfoque no contexto acadêmico de modo geral, são uma parte significativa da vida de inúmeras pessoas nas sociedades contemporâneas, e como forma de mídia são muito relevantes para debates de papéis de gênero e aparência corporal. Dessa forma, o objetivo do presente artigo teórico é analisar se os jogos eletrônicos enquanto artefatos culturais, podem contribuir com a desconstrução de estereótipos de gênero e promoção da saúde mental.

Saúde Mental nos Jogos Eletrônicos

Os jogos eletrônicos são comumente associados à temática da saúde mental. Há uma crença popular de que os *videogames* deixam os jovens violentos. Entretanto, essa associação não passa de um discurso de um projeto complexo de difusão de pânico moral (Khaled, 2018).

No Brasil, houve três grandes ondas desse fenômeno: a proibição de *Carmageddon* e de vários outros *games* em decorrência do atentado no cinema do Morumbi Shopping, protagonizado por Mateus de Costa Meira; a segunda é resultado de um ativismo social que impediu a venda de jogos como *Bully* ou *Counter Strike*; já a terceira foi fruto de uma associação irresponsável da imprensa sobre o Massacre de Realengo e o Caso Pessegini com jogos eletrônicos (Khaled, 2018).

Ferguson e Wang (2020) constam que, apesar do impacto comportamental de jogadores de videogames agressivos, a exposição a eles não são um grande fator de risco para a saúde mental. Além disso, o estudo sugere que o fascínio social sobre a repercussão dos jogos eletrônicos sobre esses temas é resultado de uma teoria de pânico moral, em que os presumidos efeitos são exagerados para promover a ideia desse impacto.

O estudo de Souza e Ribeiro (2019) apresenta uma revisão sistemática acerca do Transtorno de Jogos pela *Internet*, caracterizado como o uso persistente e recorrente da

⁸ Disponível em: <https://static1.thegamerimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/04/Nier-Replicant-character-collage.jpg>

Internet para envolver-se com jogos, acarretando prejuízos clinicamente significativos ou sofrimento. De forma em que os jogadores fiquem longos períodos sem se alimentar ou dormir. A pesquisa dos autores conclui que o transtorno gera efeitos adversos na vida escolar, como notar baixas, além de interferir nas relações interpessoais de adolescentes, os quais apresentam comportamentos de afastamento social e negligenciam atividades familiares e cotidianas.

No entanto, Sauter, Braun e Mack (2020) evidenciam que o tempo total de jogo é um fator pouco informativo sobre a saúde mental do *gamer* e de que estudos anteriores com menos participantes superestimaram sua influência. Isto é, deve-se considerar o contexto social e os motivos para se praticar essa atividade como aspectos relevantes para predição de riscos clínicos em grupos de jogadores.

Uma pessoa pode passar horas de um dia, no seu tempo livre, jogando como uma forma de relaxar, sem que isso atrapalhe suas obrigações ou relações sociais. Ou seja, apesar de investir muito tempo nessa atividade, apenas isso não é um fator que reflete sua saúde mental.

Contudo, jogos podem ser ambientes estressantes que causam um impacto negativo no sujeito. Como é o caso de *League of Legends*, que apesar de não representar todo seu público, é conhecido por ter uma comunidade muito desrespeitosa, que difunde preconceitos e discriminações, como o racismo e o sexismo. Dessa forma, uma pessoa decide ingressar em uma partida de 30 minutos e pode ser que essa situação acabe com o humor dela pelo resto do dia. Assim, nesse exemplo, apesar do tempo de jogo ser pequeno, há um impacto mais nocivo à saúde mental do sujeito.

Indo contra a corrente do estudo da compulsão por jogos digitais, Russoniello, O'Brien e Parks (2009), por sua vez, investigam como jogos casuais podem melhorar o humor e reduzir o estresse. Os autores concluem que, para os três jogos utilizado na pesquisa, há um incremento do humor, mas alterações em escalas de raiva, estresse, depressão, fadiga ou confusão parecem variar de jogo para jogo, a depender do objetivo dele.

O jogo *Psychonauts 2* trouxe uma grande sensibilidade no que tange ao assunto de saúde mental para a indústria dos videogames. Suas fases, assim como seu antecessor *Psychonauts*, são dentro da mente de outras pessoas. Isto é, coloca-se porta colocada na cabeça dessas pessoas e o personagem principal entra, assim, os cenários são baseados em suas personalidades. Por tratar diretamente de indivíduos com transtornos mentais ao longo da experiência, seria muito fácil estigmatizar e propagar estereótipos, como,

por exemplo, de que essas pessoas são violentas e perigosas, mas o estúdio *Double Fine* foi bem cuidadoso em relação a isso.

Para o desenvolvimento do jogo, houve a assistência do Dr. Rafael Boccamazzo, Doutor em psicologia clínica e diretor clínico da organização sem fins lucrativos *Take This*. Boccamazzo esteve no projeto por volta de dois a três meses, não esteve envolvido na escrita do projeto, mas avaliou o conteúdo para garantir que fosse feito de forma adequada. De acordo com ele, não só acertaram em muitos pontos, mas foram bem receptivos com sugestões de mudança. Houve pontos que não puderam ser mudados, mas que a equipe levou como aprendizado para projetos futuros⁹.

Além disso, os desenvolvedores foram bem sensíveis na medida em que trataram de assuntos bem pesados, mas não o fizeram de forma determinística, uma experiência dura e desesperançosa. Ou seja, não propagaram a ideia de que uma psicopatologia define o indivíduo e que ele deve para sempre limitado e caracterizado por ela. De acordo com o Boccamazzo, a *Double Fine* trabalhou com tópicos desafiantes de modo esperançoso e útil, indo contra esses estereótipos.

Para a contextualização do jogo, o estúdio foi bem criativo em como fazer os cenários, mas também os inimigos. Como, por exemplo, ataques de pânico são inimigos frenéticos e cheio de cores, ou um dos principais inimigos, os sensores, que são análogos aos glóbulos brancos para o pensamento, ou seja, um sistema de defesa para a mente.

Processos Identitários e Preconceitos

O conceito de identidade trabalhado por Woodward (2000) é contextualizado como um processo simbólico e social marcado pela distinção entre um ser e outro, envolvendo a marcação simbólica de suas diferenças. Dessa forma, a formação de identidade do sujeito está diretamente relacionada à relação de um sujeito com outro (Galinkin & Zauli, 2011).

A construção da identidade do sujeito ao se entender diferente do outro pode ocorrer de forma negativa e aparecer na forma de preconceitos. Ao entender os preconceitos, em meio a processos complexos, como fenômenos de fronteira, se torna possível reconhecer as suas origens históricas e raízes afetivas e reconhecê-los como

⁹ Disponível em: <https://www.gameinformer.com/2021/05/21/how-double-fine-handles-mental-health-in-psychonauts-2>

fronteiras rígidas, em que o desrespeito a essa fronteira resulta em práticas discriminatórias, como por exemplo, violência, exclusão e intolerância (Madureira & Branco, 2015).

Myers (2014) define o preconceito como uma atitude de julgamento negativo preconcebido em relação a um grupo e seus membros individuais. Preconceitos são comumente associados a estereótipos, generalizações apressadas e imprecisas, que simplificam a relação do sujeito com o mundo, indicando o que esperar de determinada situação (Holanda, 2020). Enquanto o preconceito é uma atitude negativa, a discriminação é um comportamento negativo que tem sua fonte em atitudes preconceituosas, reforçando desigualdades e gerando tensões entre grupos distintos (Myers, 2014; Pérez-Nebra & Jesus, 2011).

Vale destacar que os preconceitos possuem bases histórico-culturais e afetivas e podem ser entendidos como fronteiras simbólicas rígidas que agem como barreiras culturais entre pessoas e grupos sociais (Madureira & Branco, 2012). No campo dos jogos eletrônicos, considerando a carga histórica de consoles serem destinados ao público masculino, há uma grande resistência contra as mulheres nesse meio.

O número de mulheres continuou a aumentar depois da década de 90, mesmo fora do nicho mercadológico destinado a elas, os *pink games* e *purple games* (Blanco, 2017). O movimento *GamerGate*¹⁰, o qual surgiu em 2014 como uma forma de criticar a falta de ética no mundo dos jogos, mas na realidade mostrou-se como um antro de argumentos discriminatórios e raivosos para ofender mulheres, resistindo aos crescentes debates sobre representatividade e inclusão feminina nesse meio.

Valsiner (2012) trabalha o conceito de “armadilha semiótica”, isto é, uma forma de inferiorização de outra pessoa, ou grupo, através de uma rede de vergonha, visando mostrar a superioridade de quem bota a armadilha.

Dessa forma, essas armadilhas semióticas podem ser associadas aos fenômenos de preconceito de discriminação. Além disso, o *GamerGate* é um exemplo disso, já que é um movimento que busca inferiorizar as mulheres no mundo dos jogos, pregando uma soberania masculina.

Esse episódio evidenciou que a falta de inserção de mulheres no ambiente *gamer*, não se dá por mecânicas ou temáticas dos jogos, mas sim através de fatores sociais e culturais: como a falta de acolhimento nesses espaços; o pouco incentivo para

¹⁰ Disponível em: <https://tecnoblog.net/especiais/o-que-e-gamergate-estudio-pax-east/>

meninas jogarem em seus meios sociais; a baixa representatividade feminina; e quase nenhuma divulgação publicitária que também incluísse mulheres (Blanco, 2017).

A resistência masculina contra as mulheres no jogo se apresenta como fronteiras simbólicas rígidas (Madureira & Branco, 2015), através de práticas discriminatórias de violência e intolerância, marcadas pelo sexismo (Almeida, 2014). Em jogos online, essas condutas são visíveis, na medida em que, muitas vezes, o comportamento masculino posiciona-se para desmerecer a presença feminina. O estudo de Fortim e Grando (2013) sobre MMO's (*Massive Multiplayer Online*), jogos com uma quantidade massiva de jogadores simultâneos na mesma partida, evidenciaram que 43.5% das jogadoras relatam que suas falhas são atribuídas a seu gênero por outros *gamers*.

Apesar das mulheres estarem conquistando cada vez mais espaço no meio dos jogos digitais, ainda são muito atacadas e desmerecidas por seu gênero. Um exemplo disso, é a jogadora profissional e *Streamer* e *League of Legends*: Jime. Ela ganhou um *Reality Show* de *gamers* e teve a chance de entrar numa equipe do cenário profissional, por conta disso relata que um de seus adversários na final atribuiu sua derrota ao gênero de sua inimiga¹¹. Revelando assim, que independente do que as mulheres façam, tudo será relacionado a isso: “perdeu porque é mulher”, um discurso que naturaliza uma dominância masculina; e “ganhou porque é mulher”, como se esse fosse o fator relevante e não a habilidade de quem jogou.

Não somente a Jime, mas muitas mulheres relatam que quando outros jogadores em ambientes online sabem seu gênero, recebem um tratamento diferente, seja através de agressões verbais, ou por serem subestimadas. Champetta (2020) afirma que isso pode ocorrer porque elas são vistas invadindo uma atividade socialmente associada à masculinidade, como jogar videogames, e por consequência, podem ser alvos discriminações. Sendo uma forma de violência de gênero contra as mulheres (Almeida, 2014)

Imagens enquanto Artefatos Culturais

Por toda a extensão da história humana, em diversos contextos culturais, as representações visuais desempenharam um papel de expressar determinados valores e a forma como o mundo é visto pelas pessoas de determinada cultura. Dessa forma, as

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RE-j6x1T6sE>

artes visuais invariavelmente refletem essa relação construtiva-interpretativa do ser humano, uma criatura simbólica que possui papel ativo nos processos de significação de sua relação com o mundo, além de refletir sobre ela (Madureira, 2016, Valsiner 2012).

As imagens são artefatos culturais que expressam os processos de significação dos indivíduos em contato com o mundo em que estão inseridos (Madureira, 2016). Destaca-se que as imagens podem ser compreendidas apenas se entendidas em conjunto com as convenções sociais que as rodeiam (Santaella, 2012). A linguagem transmitida por imagens não pode ser plenamente “traduzida” na comunicação verbal, sem que as características que a formam como imagem sejam perdidas no processo e vice-versa (Santos, 2020).

O desenvolvimento tecnológico imagético teve uma crescente na vida cotidiana, através de celulares e computadores, o que exemplifica a importância da “leitura de imagens” que realizamos nessas mídias (Santaella, 2018). Ou seja, a relevância de compreender os múltiplos aspectos da constituição de uma imagem, ou seja, qual o seu contexto de referência e seus modos específicos de representar a realidade (Santaella, 2012).

Enquanto artefatos culturais, as imagens apresentam potencialidades como ferramentas analíticas, metodológicas e educacionais (Madureira, 2016). Dessa maneira, as novas tecnologias e mídias que surgem complexificando as imagens e, conseqüentemente, suas interpretações, em virtude das imagens, enquanto recurso de comunicação, desempenham uma configuração de tempo e espaço diferente no mundo digital (Santaella, 2018).

Além disso, as imagens, enquanto signos fornecidos pela cultura, norteiam hábitos e formas de pensar, sendo uma forma de mediação semiótica, tendo impacto na forma como as pessoas percebem sua aparência corporal (Ribeiro, 2021).

A semiótica é a ciência de estudo dos signos, representações de algo, e seus usos (Valsiner, 2012). Essa representação ocorre sempre de forma parcial, já que o signo retrata uma interpretação do objeto e não é o objeto em si (Souza, 2017). Essa compreensão se configura nos processos de significação, na medida que se cria um interpretante, o processo relacional entre signo e objeto na mente do intérprete, relação essa em que se produz um novo signo que traduz o significado do primeiro, assim, o significado de um signo é sempre outro signo (Souza, 2017).

Cabe destacar que os processos de mediação semiótica se encontram na base dos fenômenos culturais. Isso porque as experiências humanas sempre ocorrem em

contextos culturais estruturados, em que estão inseridos crenças, valores e práticas historicamente enraizados dentro desses contextos (Madureira, 2016).

Como a cultura é parte da organização da vida psicológica dos indivíduos, esses sujeitos constroem distintos instrumentos culturais com o intuito de organizar sua vida como parte de um conjunto social, isto é, através da mediação semiótica (Valsiner, 2012). O indivíduo não é apenas um agente ativo dentro da cultura, mas também reflexivo, ou seja, ele utiliza de outros contextos para dar sentido a sua relação com o ambiente em que se insere (Valsiner, 2012). Além disso, as imagens, enquanto signos fornecidos pela cultura, norteiam hábitos e formas de pensar, sendo uma forma de mediação semiótica, tendo impacto na forma como as pessoas percebem sua aparência corporal (Ribeiro, 2021).

Neto e Henrique (2019) buscaram investigar os videogames como artefatos culturais, mais especificamente, “máquinas semióticas”, isto é, não há apenas processos de significação, mas envolve-se diretamente nos processos de produção e interpretação de signos. Para isso, desenvolveu-se sobre três aspectos fenomenológicos: primeiridade, secundidade e terceiridade.

A primeiridade se configura como a sensação nova e imediata ao se ter contato com um evento pela primeira vez, uma nova sensação (Neto & Henrique, 2019). Por sua vez, a secundidade está conectada a algo já existente, é marcada pela materialidade, por fatos brutos, englobando processos de ação e reação, esforço, resistência ou enfrentamento (Neto e Henrique, 2019). Por fim, a terceiridade se caracteriza através de fenômenos complexos: pensamentos, generalidade, crescimento, reconhecimento, criação de padrões e mediação, sendo este aspecto o mais importante para os videogames (Neto & Henrique, 2019).

Os jogos eletrônicos produzem experiências e quem os joga lhes atribuem sentido. A relação entre o sujeito e o jogo é constituída de modo individualizado, mudando de jogador para jogador, mas tal fato não diminui a importância dos estudos sobre as imagens, pois de uma maneira ou de outra, os significados contidos nas imagens têm impactos reais na legitimação identitária das pessoas (Ribeiro, 2021; Santos, 2020)

Representações de Gênero nas Mídias

Ao longo da história humana, o corpo feminino passou por diversas formas de representação, o que repercutiu na forma como as identidades das mulheres foram formadas ao longo do tempo. Segundo Loponte (2002), a sexualidade feminina foi retratada em pinturas e esculturas durante diversos períodos da arte ocidental, principalmente a partir do Renascimento, no entanto, isso ocorreu a partir do olhar masculino e destinado a esse público. Assim, a configuração do corpo e da sexualidade feminina nos jogos eletrônicos pode ser vista como uma continuidade desse movimento histórico de violência simbólica contra as mulheres e não um fenômeno inteiramente novo.

Apesar do espaço alcançado pelas mulheres na contemporaneidade, a visão masculina dominante ainda se mantém forte, pode-se observar traços dela nas mídias e produtos para consumo das pessoas. O corpo feminino enquanto objeto de admiração masculino, tem padrões de beleza irreais impostos como o ideal a ser alcançado, e propagandas destinadas a homens constantemente usam do artifício de utilizar do corpo de uma mulher para chamar atenção (Loponte, 2002; Sabat, 2001). Assim, preservando o controle e vigilância sobre a sexualidade e o corpo feminino.

A mídia também reforça esse jogo de poder. Sabat (2001), analisa como propagandas publicitárias utilizam de estratégias para a perpetuação desses valores: representando as mulheres quase sempre dentro de casa fazendo atividades manuais, ou expondo seus corpos como objeto de prazer masculino; já os homens são mostrados relacionados à força e ligados a natureza, quando em ambientes fechados estão em escritórios.

Uma hierarquia de dominância masculina é evidente ainda atualmente. Um claro exemplo disso, é a remuneração feminina no mercado de trabalho ainda ser menor que dos homens, isso se manifesta por cargos menos elevados com os mesmos diplomas, ou serem proporcionalmente mais atingidas pelo desemprego (Boudieu, 2005).

Entretanto, essa estrutura social vem sendo subvertida e as mulheres assumem papéis e ocupam espaços que, tradicionalmente, eram vistos como masculinos (Madureira, 2010). Assim, as mulheres passaram a exercer funções que antes lhes eram proibidas, como participar em todos os níveis educacionais, e poder exercer e ter voz em meios profissionais.

O meio midiático historicamente fomenta um “corpo ideal” e suas vestimentas como formas de controle, dividindo as pessoas a partir de um sistema binário de gênero e de como devem se expressar. O trabalho de embelezar o corpo é posto como dever moral e um símbolo de poder e encanto feminino, de modo que qualquer descuido é motivo de severas críticas sobre sua feiura (Novaes, 2011, 2013).

Os parâmetros de beleza modernos para homens e mulheres são contraditórios, a valorização da imagem masculina se forma a partir de conquistas sociais e econômicas, já o embelezamento feminino se dá a partir do que é socialmente considerado como luxo e futilidades, enfeites e adereços (Novaes, 2013). Além disso, o cuidado com a beleza também é visto de forma destoante, para o homem, a falta de cuidado com a aparência é vinculada a falta de tempo advinda do excesso de função na vida profissional; a falta de cuidado no embelezamento das mulheres é malvista socialmente (Novaes, 2011, 2013). Excluindo, assim, homens sem “jeito de homem”, mulheres sem “jeito de mulher”, e qualquer pessoa fora dos padrões impostos, sendo uma forma de manutenção do sexismo e da homofobia (Madureira & Branco, 2012).

A masculinidade hegemônica que difunde os modelos de como o homem deve agir, pensar, sentir e falar, é um desenvolvimento da visão da dominação do masculino e é comumente reproduzida pelo senso comum como um padrão a ser seguido (Holanda, 2020). Produzindo uma pressão sobre como eles devem se relacionar com si mesmos e com o mundo em que estão inseridos, e a ideia de que o dever do homem é ser diferente do outro, se distinguir de uma mulher (Welzer-Lang, 2001).

No entanto, esse padrão normatizado é algo que apenas um grupo pequeno de homens consegue seguir, ainda sim, possui bastante influência social. Assim, é amplamente difundida uma ideia terrível de que os homens devem se posicionar de modo a validar seu poder e dominação, não diante apenas das mulheres, mas também diante de outros homens, pois a masculinidade hegemônica é uma forma de aquisição e manutenção de status e poder (Holanda, 2020).

No jogo *Persona 4* lançado em 2008, que tem como uma de suas personagens principais a Naoto Shirogane, uma mulher que se veste de homem por medo de não ser levada a sério como detetive¹². Apesar de se vestir como um homem, ela não simula a masculinidade hegemônica em seu comportamento. Ademais, seu desenvolvimento narrativo envolve amadurecer e aceitar sua feminilidade como parte de si e não algo a

¹² Disponível em: <https://static.wikia.nocookie.net/fiction-battlefield/images/2/21/Naoto.png/revision/latest?cb=20190902180022&path-prefix=pt-br>

ser escondido, e mesmo após aceitar seu lado feminino, não é o estereótipo feminino padrão difundido socialmente através da mídia¹³: uma mulher que fica em casa maior parte do tempo e serve como objeto de admiração masculina (Sabat, 2001).

Os primeiros jogos da franquia *God of War* representam e reforçam a masculinidade hegemônica, na medida em que seu protagonista, Kratos, uma encarnação do homem bruto e musculoso, que resolve tudo na violência, cortejando mulheres ao longo de seu caminho, desafiando e matando aqueles que se põem em seu caminho. Porém, mesmo Kratos foi contra isso, no jogo de 2018, vemos uma nova faceta dele, alguém que amadureceu depois de tudo o que passou, tentando ensinar seu filho, Atreus, a controlar a raiva e a brutalidade que podem surgir, para que o garoto seja melhor do que seu pai foi.

O jogo *NieR*, já citado anteriormente neste artigo, também carrega um histórico envolvendo a perpetuação da masculinidade hegemônica. Há duas versões do jogo original de 2010: *NieR Replicant*, para *Playstation 3*, e *NieR Gestalt*, para *Xbox 360*¹⁴. Na primeira, o protagonista é um adolescente tentando salvar sua irmã mais nova, já no segundo, um pai tentando salvar sua filha, mas fora isso são essencialmente a mesma história. Quando o jogo foi lançado nos países ocidentais, foi levada apenas a versão do pai, por parecer mais sério e atrativo para o público. Pois a aparência do protagonista dessa versão é mais condizente com a masculinidade hegemônica.

Um caso de sexualização e objetificação do corpo feminino na indústria dos videogames se deu em 2018 com *SNK Heroines*. O jogo reúne as personagens femininas da empresa japonesa SNK e teve uma recepção polêmica, no Japão foi bem aceito, mas nos países ocidentais foi muito criticado¹⁵. O jogo desde o início teve o intuito de ter um cunho sexual, com as personagens utilizando roupas muito apelativas e as mais reveladoras possíveis. Já que, no Japão, apesar de órgãos genitais de homens e mulheres sejam proibidos de serem mostrados sem censura em qualquer tipo de mídia, há um forte conceito de “o que acontece na ficção, fica na ficção”. Ou seja, existe uma ideia de que mesmo que personagens apareçam no *game* com vestimentas reveladoras, não há problema por não se tratar de um cenário real.

¹³ Disponível em:

https://static.wikia.nocookie.net/megamitensei/images/4/40/PxD_Cover.jpg/revision/latest?cb=20120614070925

¹⁴ Disponível em: https://emc.acidadeon.com/dbimagens/nier_1024x576_30032020130311.jpg

¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bWvZEAlfimA>

Dessa forma, a principal controversa de *SNK Heroines*, se deu por conta de seu enredo. Enquanto a equipe de desenvolvimento enxerga o jogo como “alegre, bobo e fofinho”, muitas pessoas estranham tal descrição, já que a história é de um homem que cria uma dimensão própria e sequestra a consciência de mulheres para tentar abusar delas, enquanto elas lutam uma contra as outras por suas vidas. Uma abordagem extremamente malvista nos países ocidentais, mas que embora recheado de polêmicas, o jogo foi um sucesso de vendas. Reforçando uma violência de gênero contra o corpo feminino, associada a uma dominação simbólica masculina (Almeida, 2014).

Na franquia *Bayonetta*, protagonizada por uma personagem de mesmo nome, temos uma protagonista empoderada que aceita sua sensualidade, mas não se define somente por isso. Entretanto, esse aspecto da personagem é demonstrado apenas narrativamente, pois nas escolhas artísticas, há vários cortes de câmera para ressaltar suas curvas¹⁶.

Não só de sexualização e objetificação se baseiam as representações femininas nos jogos eletrônicos. Por exemplo, a Aloy, protagonista da franquia *Horizon*, que no título mais recente, apresenta bochechas mais cheias e uma beleza que foge dos padrões estéticos hegemônicos. Por outro lado, ela também foi alvo de críticas do público¹⁷ mais conservador que ficou irritado porque ela não é “real”, por não ser sexualizada.

Um outro caso se deu no jogo *The Last of Us 2*, em que há várias representações de mulheres diferentes, muito bem-feitas, mas também foi amplamente criticado. O exemplo mais famoso foi em relação à personagem Abby, pois é uma mulher robusta que fortalece seus músculos. Ela também foi mal comentada por ser “irreal”, por fugir do padrão¹⁸. Outro ponto de crítica a ela foi por ter matado o protagonista do jogo anterior. A comunidade culpabilizou apenas ela sobre o ocorrido, sendo que a narrativa do jogo é sobre como violência gera mais violência, e que o ciclo de ódio se perpetua pelas ações de todos, sendo a personagem apenas mais uma engrenagem desse sistema já existente.

Há de se ressaltar também a representatividade trans dentro do mercado de videogames. Em 2011, o jogo *Catherine* traz a personagem Erika como uma mulher trans, fato esse que é revelado ao final do jogo, em forma de piadas dela estar saindo

¹⁶ Disponível em: <https://faceplantreview.files.wordpress.com/2010/09/bayonettaend.jpg>

¹⁷ Disponível em: <https://www.comboinfinito.com.br/principal/horizon-forbidden-west-aparencia-de-aloy-gera-polemica-no-twitter-entenda/>

¹⁸ Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2021/02/the-last-of-us-part-ii-discussao-incomodos.html>

com um outro personagem da história e ele vai descobrir esse “segredo”. Uma tentativa de humor extremamente desrespeitosa que reforça o estereótipo de que pessoas trans são “armadilhas”.

Em 2020, o jogo *Tell Me Why* traz Tyler Ronan, um homem trans como seu protagonista. Esse fato é relembrado constantemente na história, pois ele retorna a sua cidade natal para investigar um incidente e por isso deve enfrentar memórias e pessoas de seu passado. No site do jogo, os desenvolvedores colocaram na seção de perguntas frequentes alguns pontos da história como se o Tyler é tratado pelo gênero errado em algum momento do jogo, se ele sofre transfobia ou violência ao longo da obra¹⁹. Todos esses tópicos são de fácil acesso para avisar pessoas trans sobre esses temas sensíveis que podem despertar memórias ruins relacionadas a eles. Uma ação importante que demonstra cuidado com o público. Além disso, o jogo faz questão de não mostrar em nenhum momento o nome antigo de Tyler.

Em uma entrevista de 2002, o diretor e criador da franquia *Guilty Gear*, quando perguntando sobre o gênero do personagem de Testament responde: “ele é andrógono. Na verdade, ele transcendeu a existência humana, assim como eu”²⁰. O título mais recente, *Guilty Gear Strive*, recebeu um conteúdo adicional em 2022 trazendo de volta o personagem, depois de quase 16 anos sem uma aparição. Esse retorno trouxe a notícia de que agora Testament é não-binário, o que foi bem recebido pela comunidade do jogo.

Demon's Souls, publicado em 2009, na tela de de criação de personagens dá ao jogador a escolha de criar um protagonista masculino ou feminino. No entanto, sua nova versão lançada em 2020 apresentou uma mudança, não se escolhe mais o gênero e sim o tipo de corpo. Tecnicamente não houve mudanças, ainda são os mesmos corpos, mas não os associar a um gênero específico permite uma maior identificação e imersão para pessoas trans.

Considerações Finais

Este artigo teórico analisar os jogos eletrônicos, enquanto artefatos culturais, são um meio de comunicação que podem contribuir com a desconstrução dos

¹⁹ Disponível em: <https://www.tellmewhygame.com/pt-br/perguntas-frequentes/>

²⁰ Disponível em: https://www.reddit.com/r/Guiltygear/comments/tieo0w/to_anyone_wondering_if_testament_is_trans_in/i1dr2i2/?context=3

estereótipos de gênero e promoção da saúde mental. Para isso buscou-se uma base teórica sobre: a temática da saúde mental nos jogos; os processos identitários e os preconceitos enquanto fenômenos de fronteira; a utilização de imagens como artefatos culturais atribuídos de significado; e por fim, as representações de gênero na mídia, relacionando esses tópicos aos *videogames*.

Diante do exposto, pode-se observar que os jogos eletrônicos, enquanto produtores de significado, proporcionam experiências para o indivíduo, sua relação consigo e com seu ambiente, e uma das formas pelas quais isso ocorre é pela representação de papéis de gênero nas mais diferentes obras. De modo que, percebe-se um movimento contínuo de mudança para questionar a ideia de que jogos são apenas para jovens garotos, e sim são uma mídia para qualquer pessoa.

Por outro lado, nota-se uma forte resistência não apenas do público, mas de alguns desenvolvedores quanto ao assunto. O mundo dos jogos eletrônicos é marcado fortemente pelo machismo, de modo a mulheres serem menosprezadas e desrespeitadas nesse meio.

Uma manifestação cíclica desse sexismo é, por exemplo, a medida em que várias mulheres só têm acesso a um console ou computador para poderem jogar quando atingem a idade adulta e tem seus empregos, porque seus pais se recusam a comprar, mesmo em alguns casos comprando para o filho homem. Esse processo ocorre na medida em que se propaga a ideia de que não se presenteia um videogame para uma menina por ser “coisa de garotos”.

Nos jogos, a representação masculina desenvolveu-se positivamente ao longo dos anos, não apenas no cenário independente, mas em grandes jogos como *God of War*, irem contra a masculinidade hegemônica em alguma instância. Todavia, o mesmo não pode ser dito da representação feminina,] pois ainda há muitas controversas que a cercam. Ademais, ainda há pouca visibilidade de pessoas trans dentro dos jogos eletrônicos, mas também nota-se um crescente movimento sobre o aumento dessa visibilidade dos grupos que se distanciam do padrão hegemônico.

Assim, é visível que não apenas a indústria, mas também o público geral consumidor de jogos eletrônicos perpetua preconceitos e discriminações contra sujeitos que fogem do padrão heteronormativo. Por outro lado, também são um espaço para o rompimento desse paradigma, já que existem aqueles que trabalham para esse avanço aconteça, entre os profissionais da indústria e o público consumidor.

Compreende-se, assim, que o psicólogo não deve ignorar a existência dos jogos eletrônicos e nem os tratar apenas como uma fonte de dependência e prejuízo psíquico, pois são uma parte constitutiva da individualidade de uma parcela significativa da população nas sociedades contemporâneas. Evidenciando um campo de atuação não muito popular, contudo, ainda inexplorado e com potencial para a aplicação do potencial do psicólogo sobre o comportamento humano. Sendo, além disso, um fértil campo para estudos.

Referências

- 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.
- Bourdieu, P. (2005). *A dominação masculina*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Bristol, P. C. (2016). A representação das personagens femininas nos games. Araranguá: Universidade Federal de Santa Catarina
- Blanco, B. (2017). Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate. In *Anais do Congresso Intercom-Sociedade Brasileira De Estudos Interdisciplinares Da Comunicação*. Curitiba: Intercom. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0280-1.pdf>.
- Chappetta, K. C., & Barth, J. M. (2020). Gaming roles versus gender roles in online gameplay. *Information, Communication & Society*, 1–22. doi: 10.1080/1369118x.2020.1764608
- Ferguson, C. J., & Wang, C. K. J. (2020). Aggressive Video Games Are Not a Risk Factor for Mental Health Problems in Youth: A Longitudinal Study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. doi: 10.1089/cyber.2020.0027
- Fortim, I., & Grando, C. D. M. (2013). Attention whore! Perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs. In *DiGRA Conference*.
- Galán, J. G., Pérez, C. L., & López, J. M. (2021). Exploratory Study on Video Game Addiction of College Students in a Pandemic Scenario. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(2), 330-346. doi: <http://dx.doi.org/10.7821/naer.2021.7.750>

- Holanda, J. M. G. B. D. (2020). A construção das identidades masculinas: o olhar de alunos do ensino médio. Brasília: Centro Universitário de Brasília.
- Khaled Jr, S. H. (2018). Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Editora José Olympio. [Prelúdio]
- Kurtz, G. B. (2017). Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos Videogames: uma revisão bibliográfica. *Metamorfose*, 2(2).
- Lima, L. A. B. (2019). Gaming Politics: Gender and Sexuality on Earth and Beyond. Londres. King's College London
- Loponte, L. G. (2002). Sexualidades, artes visuais e poder: pedagogias visuais do feminino. *Estudos Feministas*, 10(2), 283-300. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ref/v10n2/14958.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. (2016). Diálogos entre a Psicologia e as Artes Visuais: as Imagens enquanto Artefatos Culturais. Em J. L. Freitas & E. P. Flores (Orgs.), *Artes e Psicologia: Fundamentos e Práticas* (pp. 57-82). Curitiba: Juruá.
- Madureira, A. D. A., & Branco, A. U. (2012). As raízes histórico-culturais e afetivas do preconceito e a construção de uma cultura democrática na escola. *Diversidade e cultura da paz na escola: contribuições da perspectiva sociocultural*, 125-155.
- Madureira, A. F. A. & Branco, A. U. (2015). Gênero, sexualidade e diversidade na escola a partir da perspectiva de professores/as. *Temas em Psicologia.*, 23(3), 577-591. Ribeirão Preto. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tp/v23n3/v23n3a05.pdf>
- Myers, D. G. (2014). Preconceito: desgostar dos outros. Em D. G. Myers, *Psicologia Social* (pp. 246-278). 10a ed. Porto Alegre: AMGH.
- Neto, B., & Henrique, L. (2019). Videogames como máquinas semióticas complexas: a emergência dos interpretantes nos jogos digitais. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- 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.

- Novaes, J. V. (2013). *O intolerável peso da feiúra: sobre as mulheres e seus corpos*. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio e Garamond. [Capítulo 2 - A dimensão simbólica do corpo: corpo, agenciamento e regulação - pp. 43-74]
- Ribeiro, V. de M. M. (2021). Os impactos das Imagens nas Relações dos/as Adolescentes com sua aparência corporal. Brasília: Centro Universitário de Brasília.
- Russoniello, C., & O'Brien, K. & Parks, J.M.. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cyber Therapy and Rehabilitation*. 2. 53-66.
- Sabat, R. (2001). Pedagogia cultural, gênero e sexualidade. *Estudos Feministas*, 9(1), 9-21.
- Santaella, L. (2012). *Leitura de imagens*. São Paulo: Melhoramentos. [Introdução]
- Santos, M. C. D. (2020). Estereótipos de Gênero e Diversidade Sexual nos Jogos Eletrônicos: Identidades, Preconceitos e Discriminação. Brasília: Centro Universitário de Brasília.
- Santaella, L. (2018). Arte, ciência e educação: diálogos possíveis [entrevista]. Em *Aberto*, 31(103), 207-214. Disponível em: <http://emaberto.inep.gov.br/ojs3/index.php/emaberto/article/view/3267/3002>
- Sauter, M., Braun, T., & Mack, W. (2020). Social Context and Gaming Motives Predict Mental Health Better than Time Played: An Exploratory Regression Analysis with Over 13,000 Video Game Players. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. doi: 10.1089/cyber.2020.0234
- Souza, A. A. D. (2017). Os games enquanto jornadas fenomenológicas: a experiência estética semiótica nos jogos digitais. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- Souza, M. B., & Ribeiro, T. N. (2020). As influências da dependência de jogos pela internet na vida escolar dos adolescentes: uma revisão. *Veredas Favip-Revista Eletrônica de Ciências*, 12(1), 135-153.
- Valsiner, J. (2012). *Fundamentos da Psicologia Cultural: mundos da mente, mundos da vida*. Tradução de Ana Cecília de Sousa Bastos. Porto Alegre: Artmed. [Capítulo 1 – Aproximações à cultura: bases semióticas da psicologia cultural - pp. 21-66]
- Welzer-Lang, D. (2001). A construção do masculino: dominação das mulheres e homofobia. *Estudos Feministas* 9(2), 460-482.

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 - RJ: Vozes.