

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS  
Faculdade de Psicologia, Campus Coração Eucarístico

Amanda C. Gontijo Silva

**MULHERES NOS GAMES:  
Identidade, gênero e cibercultura**

Belo Horizonte

2021

Amanda C. Gontijo Silva

**MULHERES NOS GAMES:  
Identidade, gênero e cibercultura**

Projeto de Monografia apresentada ao Curso de Psicologia da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Psicologia.

Orientador: Maria Ignez Costa Moreira

Belo Horizonte

2021

## RESUMO

SILVA, Amanda Cristina Gontijo. **Mulheres nos Games: Identidade, Gênero e Cibercultura**. 2021. Monografia (Curso de Graduação em Psicologia), Faculdade de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2021.

Este trabalho foi elaborado inspirado uma pesquisa anterior sobre a representação das mulheres nos games, como consumidoras / jogadoras de jogos eletrônicos (jogos de computador e videogames, como Xbox, etc.), ou, como gamers. Outros tópicos abordados foram questões de gênero e diversidade relacionadas às minorias sociais (LGBT, negros, latinos, etc.) na indústria de jogos e o impacto dos jogos na construção de identidade. A partir dessa pesquisa, este trabalho se dá como uma continuação que volta ao tema anterior refletindo sobre as mulheres nos jogos, os papéis de personagem, que são feitos como objetos sexuais, secundários, de apoio e estereotipados. Há também a observação de fatores vivenciais como o comportamento masculino favorável dos desenvolvedores de jogos, a construção sexista, estereotipada e sexualizada de personagens femininos, episódios abusivos de experiências online em jogos eletrônicos envolvendo discriminação, *cyberbullying* e machismo, que se correlacionam com teorias socioculturais existentes, usados como abordagens do tema. Para tanto, o trabalho visa reconstruir o percurso histórico dos jogos de videogame, abordar temas como Gênero e Identidade, sobre a sexualização e estereotipia das personagens, além de realizar um apanhado sobre os atravessamentos de gênero no lócus digital. A partir dessas análises, também buscou-se relacionar conceitos como de violência simbólica e estigma como formas de manipulação da identidade dessas mulheres, relacionando-se com conceitos como os de *Gaslighting* (sistêmico e político) que foram apresentados nessa pesquisa.

**Palavras-chave:** Videogames, Gênero, Mulheres nos jogos, Cibercultura, Identidade, *Gaslighting*, Feminismo.

## ABSTRACT

SILVA, Amanda Cristina Gontijo. **Women in Games: Identity, Gender and Cyberculture.** 2021. Monography (Psychology University Graduation), Psychology Department, Pontifical Catholic University of Minas Gerais. Belo Horizonte, 2021.

This work was based on previous research on the representation of women in games, as consumers / players of electronic games (computer games and video games, such as Xbox, etc.), or, as gamers. Other unique factors are gender and diversity issues related to social minorities (LGBT, blacks, Latinos, etc.) in the game industry and the impact of games on identity construction. Based on this research, this work takes place as a continuation that returns to the previous theme, reflecting on women in games, the character roles, which are made as sexual, secondary, supportive and stereotyped objects. There is also the observation of experiential factors such as the favorable male behavior of game developers, a sexist, stereotyped and sexualized construction of female characters, abusive episodes of online experiences in electronic games involving discrimination, cyberbullying and machismo, which correlate with existing socio-cultural theories used as approaches to the theme. To this end, the work aims to reconstruct the historical path of video games, to address themes such as Gender and Identity, about the sexualization and stereotype of the characters, in addition to providing an overview of the crossings of gender in the digital locus. From these analysis we also sought to relate concepts such as symbolic violence and stigma as ways of manipulating the identity of these women, relating to concepts such as those of Gaslighting (political and systemical), which were called in this research.

**Key-Words:** Videogames, Gender, Women in Games, Cyberculture, Identity, Gaslighting, Feminism.

Amanda Cristina Gontijo Silva

**MULHERES NOS GAMES:  
Identidade, gênero e cibercultura**

Projeto de Monografia apresentada ao Curso de Psicologia da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Psicologia.

---

Prof. Maria Ignez Costa Moreira - PUC Minas (Orientador)

---

Prof. Maria Helena Camargos- PUC Minas (Leitora)

Belo Horizonte, 14 de maio de 2021.

## AGRADECIMENTOS

*Este trabalho e a conquista relacionada a ele não pertence apenas a mim, mas a todos aqueles que caminharam ao meu lado, que me motivaram, deram apoio, suporte e cuidaram de mim.*

*Agradeço à professora Rosana que me deu a oportunidade de iniciar este tema em 2017 e me guiou pelo percurso da pesquisa acadêmica inicialmente e à professora Maria Ignez pela atenção e paciência na continuação desse projeto. Agradeço também à professora Maria Helena, que se dispôs a ler este projeto com a consideração, o carinho e a gentileza únicos dela. Agradeço a todas as mulheres inspiradoras e fortes que me auxiliaram na construção e conclusão deste trabalho, que se dispuseram a ser entrevistadas e que me auxiliaram nesta construção.*

*Agradeço também, aos meus amigos, meu companheiro amoroso e minha família, por todo o apoio e contribuição, que estavam lá nas horas difíceis e que serviram de suporte e me motivaram, e me ajudaram a construir este trabalho. A ajuda de todos foi muito importante e apreciada, principalmente num momento tão difícil e angustiante que tem sido as atuais circunstâncias impostas pela pandemia, entre outros.*

*Construímos essa trajetória juntos e espero ainda que continuemos a construir novas trajetórias, da mesma forma com que construímos uns aos outros e as nossas histórias ao longa da vida.*

*A vida tem duas faces:  
Positiva e negativa  
O passado foi duro  
mas deixou o seu legado  
Saber viver é a grande sabedoria  
Que eu possa dignificar  
Minha condição de mulher,  
Aceitar suas limitações  
E me fazer pedra de segurança  
dos valores que vão desmoronando.*

*Nasci em tempos rudes  
Aceitei contradições  
lutas e pedras  
como lições de vida  
e delas me sirvo  
Aprendi a viver.*

**- Cora Coralina, Assim eu vejo a vida.**

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -Pagina cadastro comunidade Steam jogos .....	21
Figura 2 - Nintendo Live YouTube .....	23
Figura 3- Jogo Tomb Raider.....	27
Figura 4– Jogo Tomb Raider .....	28
Figura 5 - Jogo Bayoneta.....	39
Figura 6- Jogo Bayoneta.....	39
Figura 7– Jogo Bayoneta .....	40
Figura 8– Jogo The Witcher .....	40
Figura 9 – Jogo The Witcher .....	41
Figura 10- Jogo The Witcher 3 Wild Hunt.....	42
Figura 11 – Jogo League of Legends.....	42
Figura 12– Jogo League of Legends.....	43
Figura 13 – Jogo World of Warcraft .....	44
Figura 14 – Jogo Overwatch.....	45
Figura 15 – Personagem em quadrinhos - boneca Lili .....	47
Figura 16 - boneca Lili e boneca Barbie.....	47

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TI	Tecnologia da Informação
RPG	<i>Role Playing Game</i>
MMO	<i>Massive Multiplayer Game</i>
AAA	Triplo-A é uma forma de classificação para alta qualidade

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>1.1. Problema</b> .....	12
<b>1.2. Objetivos</b> .....	12
1.2.1 <i>Objetivo Geral</i> .....	12
1.2.2 <i>Objetivos Específicos</i> .....	12
<b>1.3. Justificativa</b> .....	12
<b>1.4. Estrutura Do Trabalho</b> .....	14
<b>1.5. Metodologia</b> .....	15
<b>2. HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS</b> .....	16
<b>1.1 Fase 1 - Percurso histórico: da origem dos jogos</b> .....	16
<b>1.2 Fase 2 – Evolução dos jogos: o desenvolvimento e novas aplicabilidades</b> .....	19
1.2.1 <i>Aspectos experienciais e simbólicos</i> .....	24
<b>1.3 Fase 3 - A evolução tecnológica e a mudança no curso dos jogos</b> .....	26
<b>3. GÊNERO E IDENTIDADE</b> .....	35
<b>2.1 Gênero, identidade e seus estereótipos</b> .....	36
<b>2.2 Sexualização e estereótipos de gênero nas personagens dos games</b> .....	38
<b>2.3 Considerações sobre identidade de gênero e estereótipos</b> .....	46
<b>4. GÊNERO NO LÓCUS DIGITAL</b> .....	51
<b>3.1 Atravessamentos dos estereótipos de gênero</b> .....	52
<b>3.2 Estigma</b> .....	57
<b>3.3 Gênero, Identidade e Subjetividade</b> .....	59
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	64
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	68
<b>ANEXO A - Roteiro de Entrevista das entrevistas de 2017</b> .....	73
<b>ANEXO B - Modelo Termo de consentimento da pesquisa de 2017</b> .....	75

## 1. INTRODUÇÃO

O tema desta monografia aborda as diversas maneiras em que a construção da identidade de mulheres é atravessada pelo conteúdo consumido dos jogos eletrônicos e das mídias digitais, visa analisar a forma como as mulheres são representadas nos jogos eletrônicos, problematizando ainda as possíveis repercussões dessas representações e suas consequências, tangenciando a possibilidade de se configurar como *Gaslighting* (forma de opressão psicológica). Este projeto se constitui com base em uma pesquisa realizada anteriormente acerca da representação das mulheres nos jogos eletrônicos e sua construção de identidade, em que se centralizava nos perfis, nas funções femininas, no papel sofrido pelas mulheres e no *cyberbullying* sofrido por elas nas relações de gênero.

De uma forma geral, este trabalho visa um aprofundamento da pesquisa anterior, em que avaliava a forma como as representações femininas seguem um modelo – padrão, de corpo, beleza e comportamento. Nessas representações, as mulheres aparecem de forma que elas têm que ser “perfeitas” e sedutoras (identidade), em que muitas vezes não podem e nem são fortes, geralmente são dependentes, além de muitas vezes apresentarem papéis secundários nas histórias dos jogos, são costumeiramente frágeis e belas, ao bel-prazer masculino, sempre ao seu dispor (seja como curandeiras, suportes, ou simplesmente papéis sedutores em histórias de RPG’s). Quando não cumprem com esse papel “satisfatório”, geralmente elas são retratadas como vis e más, bruxas traiçoeiras e sedutoras, roteiro em que muitas vezes se constrói uma narrativa de violência explícita contra a “mulher megera”. Neste sentido, visa estudar as possíveis repercussões que esses papéis e representações podem despender nas mulheres que consomem e fazem parte deste nicho social.

É importante ressaltar também que os jogos digitais detêm e movimentam bilhões de dólares todo ano, correspondendo a uma indústria bilionária que cada dia cresce mais, se ampliando e atingindo um público cada vez maior, tanto masculino quanto feminino. Pesquisas realizadas mostram metade integral dos consumidores de games são mulheres, e que no Brasil, as jogadoras compõem 54% dos consumidores de jogos. Ainda assim, os jogos tendem a ser considerados passatempos masculinos e a invisibilidade das mulheres nesse ambiente cibernético ainda se perpetua, além das diversas formas de discriminação, assédio e da representação estereotipada. Entendendo os entrelaçamentos históricos e políticos acerca de gênero e refletindo sobre os atravessamentos das representações nos processos de construção de identidade, é possível problematizar as repercussões dos lugares das mulheres neste nicho

como um fenômeno coletivo que pode ser qualificado como opressão psicológica, onde é possível detectar formas de misoginia, e por isso se configurar como *Gaslighting*. Este trabalho foi organizado em três capítulos com devidos subcapítulos onde os temas descritos são apresentados e elaborados, apresentados no tópico 1.4 Estrutura do trabalho, onde são apresentados os conteúdos de cada capítulo e, a partir dessas análises, conclui-se que é possível relacionar conceitos como de violência simbólica e estigma como formas de manipulação da identidade dessas mulheres, relacionando-se com conceitos como os de *Gaslighting*.

## **1.1. Problema**

Como a construção de identidade das mulheres é marcada pelo conteúdo dos jogos eletrônicas?

## **1.2 Objetivos**

### *1.2.1 Objetivo Geral*

Analisar os atravessamentos dos conteúdos dos jogos eletrônicos na construção de identidade de gênero das mulheres.

### *1.2.2 Objetivos Específicos*

- Discutir o conceito de gênero;
- Descrever os jogos eletrônicos;
- Apresentar o conceito de *Gaslighting*;
- Discutir os atravessamentos dos estereótipos de gênero e como eles atravessam o processo de construção de identidade das mulheres gamers.

## **1.3 Justificativa**

O presente projeto de monografia almeja dar continuidade à pesquisa (“A Representação Das Mulheres Nos Games e A Construção De Identidade”, 2017.). O objetivo dessa pesquisa anterior foi conhecer os sentimentos das mulheres diante dos papéis destinados às personagens femininas nos jogos eletrônicos. A partir deste objetivo, buscou-se também compreender os sentimentos das mulheres diante dos papéis destinados às personagens femininas nos games, caracterizar os papéis dessas personagens femininas nos jogos eletrônicos; descrever o perfil das mulheres que jogam games; identificar as personagens femininas nos jogos eletrônicos e tentar entender como se dá a construção de identidade nesse meio a partir disso. Durante essa

pesquisa, foi possível perceber que os games afetavam significativamente as vivências e a percepção dessas mulheres acerca de diversos aspectos. As conclusões dessa pesquisa, que despertaram novas ideias e abriram horizontes para novas possibilidades de investigação - expandindo o leque de conhecimento de forma tal que possibilita novas indagações. Essas indagações, apesar de manter um vínculo com o assunto anterior, os jogos eletrônicos, giram mais em torno do sentimento das mulheres e como essa representação e as demais problemáticas refletem nos processos de construção de identidade tangenciada pelo mundo digital, neste caso a comunidade dos jogos eletrônicos.

A referida investigação inicial abordou a representação das mulheres nos *games*, como consumidoras/jogadoras de jogos eletrônicos (jogos de computador e vídeo games, como Xbox etc.), ou, como as *gamers*. O desenvolvimento do tema girou em torno do perfil, da função das personagens femininas nos jogos e no papel que as mulheres têm neles. Além disso, a pesquisa também buscou discutir as diversas formas de opressão de gênero, intrínsecas no ambiente virtual, neste caso no nicho dos jogos eletrônicos. Outro objetivo dessa pesquisa foi o de problematizar as formas de representação feminina neste ambiente, em que todas as personagens femininas seguem um modelo pré-determinado e estereotipado. Entendeu-se, assim, que no ambiente virtual e midiático, as mulheres são representadas de forma que se exige delas serem perfeitas e sedutoras, não podem e nem são fortes, além de apresentarem papéis secundários nas histórias dos jogos, são sempre frágeis e belas, ao bel-prazer masculino, sempre ao seu dispor.

A partir dessas conclusões, podemos pensar nos jogos digitais como um espaço que reflete ou reproduz as desigualdades de gênero que atravessam a construção identitária das mulheres na sociedade. Isso porque, muito populares na atualidade, os *games* estão no auge da indústria de entretenimento e correspondem a uma movimentação de mercado global, bilionária de uma estrutura social capitalista. Essa popularização e o investimento nessa indústria permite que se ampliem as suas plataformas, estilos e possibilidades; assim à medida que esse mercado se amplia pode-se perceber com maior clareza os traços dessa problemática estrutura social, presente nos jogos, nos meios virtuais e sociais, que violenta tantos grupos.

Além disso, pode-se perceber que os jogos parecem exercer um papel - assim, como a TV e as grandes mídias - de grande influência na percepção que as mulheres podem ter de si mesmas, refletindo nos seus processos de subjetivação e construção de identidade, que parece desencadear diversos impactos, inclusive causar sofrimento psíquico. Como discutido na pesquisa anterior, as dificuldades e desigualdades de gênero são históricas na sociedade, marcadas por uma lógica patriarcal, seguindo formas de viver e pensar machistas, que ainda

compõe a realidade atual. Pensando na íntima relação que o patriarcado e o machismo tem com relação ao capital, e nas marcas que os grupos sociais oprimidos carregam por decorrência das desigualdades e da violência, é possível indagar a forma como isso é refletido no ambiente digital, de comunicação, aprendizagem e entretenimento, de forma a impactar os processos de subjetivação dessas mulheres.

Um exemplo que pode ser utilizado aqui é o grupo “*Alt-right*”, que apesar de ser muito conhecido nos jogos eletrônicos e mídias digitais que permeiam essa indústria, muitas pessoas não sabem que o nome do grupo e sua criação fazem alusão a “Supremacia branca”, derivado de grupos extremistas norte-americanos, alinhados com ideais fascistas e que, no Brasil, compõe grupo de apoio Bolsonarista (SAMPAIO, 2019). Esse grupo, de acordo com a matéria de Henrique Sampaio, jornalista e criador do canal *Overloadr*, está relacionado com a opressão de diversos grupos e manipulação de informações inclusive na distorção de fatos relacionados a crimes de abuso sexual e atos de violência em julgamento, sempre na descaracterização e culpabilizando as vítimas. Esse tipo de movimento é muito comum na indústria dos jogos e sempre ocasiona em disseminação de ódio, e muitas vezes em *trashing* das vítimas, o que em alguns casos levou a suicídios - podendo ser citado aqui o suicídio de Reckful e Ohlana, e as repercussões distorcidas da morte de Ramilla (SAMPAIO, 2019).

## **1.4 Estrutura Do Trabalho**

**Capítulo 1** - Introdução: foram apresentados o tema, o problema, os objetivos da pesquisa, a justificativa e a estrutura geral do trabalho.

**Capítulo 2** – Apresenta-se uma contextualização histórica dos jogos, compreendendo o percurso dos jogos, sua evolução e outros aspectos que procuram apresentar os jogos para os leitores.

**Capítulo 3** – Apresenta-se os conceitos de gênero e identidade, e a relação dos jogos de videogame com eles, como a sexualização e os estereótipos.

**Capítulo 4** – Apresenta-se os conceitos de gênero no lócus digital, juntamente com os atravessamentos dos estereótipos de gênero, estigma e os atravessamentos destes na identidade e subjetividade dos jogadores.

**Capítulo 5** – Considerações finais: serão retomadas a pergunta de pesquisa e os seus objetivos e apontado como foram solucionados, respondidos, atingidos, por meio do trabalho realizado. Além disto, serão apresentadas as conclusões e sugestões para trabalhos futuros.

## 1.5 Metodologia

O presente projeto almejava uma abordagem qualitativa, visando um aprofundamento da pesquisa realizada anteriormente pela autora deste trabalho “A Representação Das Mulheres Nos Games e A Construção De Identidade”, em 2017, a partir de uma prática de estágio em pesquisa qualitativa. A partir dessa pesquisa anterior e na tentativa de entender e traçar as consequências da sexualização das mulheres e as manifestações de *gaslighting* que as mídias podem ter em relação às mulheres consumidoras e usuárias dos jogos eletrônicos. Como forma de explorar esses impactos e os sentimentos dessas mulheres envolvidas neste processo, este projeto almeja basear-se nos relatos dessas mulheres, que foram colhidos na pesquisa mencionada. Para que se possa entender o relato dessas mulheres, o objetivo é de que seja realizada uma pesquisa do tipo descritiva, com o enfoque na pesquisa bibliográfica, através do estudo das entrevistas semiestruturadas realizadas anteriormente e explicadas neste tópico. Pretende-se assim, correlacionar a pesquisa bibliográfica aos depoimentos realizados nas entrevistas anterior e, para tanto e para que seja possível melhor entendimento acerca da pesquisa anterior, reproduz-se neste tópico a descrição, informações e ilustração das entrevistas e entrevistadas no projeto anterior a este.

O termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE) foi apresentado a todas as entrevistadas. Este estudo foi realizado com 7 mulheres consideradas *gamers*, ou seja, que jogam jogos de vídeo game. Destas, 4 eram brasileiras e 3 eram estrangeiras (coreia, estados unidos e Rússia). A caracterização da população entrevistada está indicada por nomes fictícios, todas as entrevistadas são do gênero feminino, alegaram não ter filhos e são solteiras. O restante das informações está reproduzido na tabela abaixo:

<b>Nome</b>	<b>Idade</b>	<b>Nacionalidade</b>	<b>Escolaridade</b>	<b>Ocupação</b>
Kikoman	24	Coréia	Sup. Completo	Designer Industrial
Foxember	22	Rússia	Sup. Completo	Tradutora
Gweebs	20	Estados Unidos	Sup. Incompleto	Estagiária
Ellie	21	Brasil	Sup. Incompleto	Estudante
Yui	20	Brasil	Sup. Incompleto	Estudante
Yulia	22	Brasil	Sup. Incompleto	Monitora
Xayah	23	Brasil	Sup. Completo	Veterinária

As mulheres entrevistadas eram jogadoras ativas de jogos de vídeo game e relataram diversas experiências e vivências em jogos de vídeo game relacionadas à condição de gênero, dentro da perspectiva feminina. Além disso, foram coletadas informações acerca de si mesmas, como autodescrições e percepção em relação ao papel e à imagem feminina nos jogos, bem como seus sentimentos em relação aos temas.

Todas as entrevistadas tiveram suas entrevistas gravadas em formato de áudio, que posteriormente foram transcritas na íntegra. As perguntas realizadas eram abertas, podendo ser descritas em três categorias: coleta de dados pessoais, entrevista geral e entrevista específica. A coleta de dados pessoais foi representada na tabela acima, e possui informações gerais que proporcionam a caracterização das entrevistas. As perguntas gerais da entrevista se caracterizam por perguntas acerca de jogos e que montam o perfil da jogadora, suas preferências e sua experiência com os jogos, de forma simples. A categoria específica de perguntas da entrevista possuiu um foco maior nas questões de gênero e papel das jogadoras, de identificação e representação feminina, e foram caracterizadas por respostas mais longas que as demais, por serem perguntas de teor reflexivo. Elas abrangem o tema do trabalho de forma mais próxima e integrada. Essas perguntas foram feitas de forma semiestruturada: alternando entre diálogos e entre o roteiro de entrevista, e de forma estruturada: seguindo de forma mais estrita o roteiro, como pergunta e resposta.

## **2. HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS**

O presente capítulo visa apresentar o contexto histórico do surgimento dos jogos de videogame, o seu desenvolvimento e a sua ascensão no mercado de jogos. Neste sentido, e como forma de fornecer um contexto apropriado ao leitor em relação ao objeto de estudo deste trabalho, Serão apresentados os diferentes tipos de jogos e a relação destes com seus consumidores e os seus determinados nichos, abordados nesta pesquisa. Por fim, é entendido como necessário ainda compreender a rede em que este contexto se desenvolve e as relações intrínsecas nele, e para isso o presente capítulo busca descrever alguns aspectos da cibercultura, principalmente no que concerne o mundo digital contemporâneo.

### **1.1 Fase 1 - Percurso histórico: da origem dos jogos**

Os jogos de videogame surgiram de forma conceituada nos meados de 1970, a partir do avanço das tecnologias e mídias de comunicação, como o computador e outros sistemas

operacionais. O primeiro jogo eletrônico, que foi muito mais um protótipo que um jogo em si, surgiu a partir de um sistema utilizado pelo exército americano para simular treinos espaciais, em 1958, e foi adaptado para fins recreativos, sendo considerado o primeiro jogo da história dos vídeos games (KENT, 2010). Já nesta época e com o avanço dos jogos e o início da indústria voltada para os jogos, era possível detectar o machismo e a exclusão das mulheres e minorias raciais, religiosas e de gênero (negros, latinos, imigrantes, muçulmanos, mulheres, LGBTQ, etc.) neste campo, podendo ser observado no próprio desenvolvimento dos jogos eletrônicos. Um exemplo que pode ser tomado aqui se dá no desenvolvimento da indústria dos jogos Atari, sendo um grupo composto exclusivamente por homens, advindos de classe média alta e classe alta, que se juntavam em festas de fraternidade em localidades privilegiadas da Califórnia. Eles realizavam as reuniões da empresa em banheiras de hidromassagem, onde nessas ocasiões faziam também uso de drogas e muitas bebidas alcoólicas, nas quais compartilhavam o desejo (e tentativas) de “tentar levar suas funcionárias mais bonitas para dentro da água com eles” (KENT, 2010, p.97), assim como nomeavam os planos de jogos, personagens e projetos a partir dos nomes das “funcionárias mais gostosas” que trabalhavam para eles (KENT, 2010).

Alguns destes criadores de jogos eletrônicos (desenvolvedores) posteriormente responderam por crimes de assédio moral e sexual, como foi o caso do fundador da Atari, Nolan Bushnell, que é considerado o “Pai dos videogames”. Atari exerceu papel importante na popularização dos jogos de fliperama, a partir do qual a indústria de jogos foi concebida. Ao longo da década dos anos 70 foram lançados títulos memoráveis, como *Pac-Man*, *Pong* e jogos de espaçonave que eram febre nos fliperamas da época. Posteriormente, com o avanço das tecnologias e engenharias de sistema, foram desenvolvidos consoles de uso individual, portáteis, e jogos para computador (Egenfeldt-Nielsen, Smith and Tosca; 2008). Ao longo das décadas de 70 e 80 até o início dos anos 90, houve uma grande oscilação de liderança no mercado de jogos eletrônicos, geralmente disputada por Estados Unidos e Japão, na indústria de jogos eletrônicos. Foi nessa época que surgiram grandes nomes da indústria como a Nintendo, SEGA, SIERRA, Capcon, entre outros. E foi neste período também que foram criados grandes títulos como Super Mario Bros., as séries de Zelda, *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Tomb Rider*, *Final Fantasy*, entre outros (KENT, 2010).

É interessante observar que as características desses jogos são bem marcantes quanto ao tema abordado. Series como Super Mario e The Legend of Zelda, da Nintendo, compunham histórias de princesas que precisavam ser salvas por heróis, enquanto jogos como *Street Fighter* e *Mortal Combat* (versão 1992) focavam em lutas, porém as personagens femininas sempre tinham a sexualidade explorada, por meio de hiper sexualização, além de reproduzirem um

estereótipo eurocêntrico. Além disso, muitos desses jogos reproduziam preconceitos raciais contra os latinos, os negros e os obesos, como explica Silveiro (2015, p.2) quando discorre acerca da questão física dos personagens dos jogos *Final Fight* por exemplo, onde os personagens ideais (geralmente heróis) dispõem de força física aparente e evidente, enquanto os personagens latinos, negros ou obesos são frequentemente representados como inimigos (SILVEIRO, 2015, p.2).

Apesar das inúmeras evidências de reprodução de comportamentos sexistas, machistas e racistas presentes nos videogames e em sua indústria como um todo, muitos dos criadores dos jogos eletrônicos, como é o caso de integrantes do grupo Atari, associavam os videogames à rebeldia e tentavam usá-los como formas de resistência, pensados como formas de desafiar certos valores e normas sociais reservadas para grupos considerados rebeldes, como em movimentos como o *Rock'n roll*, entre outros. Porém, recebiam muitas críticas de expectadores e associados, especialmente por sua localização em Green Grass (KENT, 2010), bairro nobre de classe média alta na Califórnia, em que também o espaço de produção se associava e era ocupado por indivíduos de classes médias e altas, brancos e do sexo masculino, de países desenvolvidos. Mas vale lembrar, e Howard Scott (programador de jogos eletrônicos e psicoterapeuta), um dos desenvolvedores precursores da Atari, chama atenção para os jogos eletrônicos como ferramentas potentes para mudanças individuais e sociais, o que pode ser comparado com os movimentos de contracultura na América do Norte.

É verdade, entretanto, que os jogos de videogame ocupam um lugar criticado e de estigma social, estigma que se estende muitas vezes também aos jogadores. Muitas vezes, os jogos eletrônicos são considerados perda de tempo, como potencialmente viciantes, podendo influenciar de forma negativa mentes de jovens impressionáveis, onde algumas pessoas acreditam que os jogos atraem indivíduos para longe dos conceitos normativos de “vida saudável” e normalidade, mas sim como um comportamento patológico. Muitos acreditam que os jogos incentivam a agressividade, violência e vão de contramão à socialização saudável. Durante o surgimento e avanço da indústria dos videogames, principalmente com a evolução dos gráficos (qualidade e realismo da imagem), no início dos anos 1990, trazendo mais realismo e o uso de controles que simulavam armas, Senadores dos Estados Unidos fomentaram pesquisas que investigavam a influência da violência dos jogos na vida dos jogadores (BATISTA, Et al; 2007), especialmente no que diz respeito a jogos que fazem uso de armas e violência constante, almejando uma regulamentação de faixa etária e conteúdo dos jogos.

## 1.2 Fase 2 – Evolução dos jogos: o desenvolvimento e novas aplicabilidades

Os jogos eletrônicos estão em seu auge na sociedade atual, sendo usados não somente para o lazer, como também como recursos para a realização de terapias (GORTARI et al, 2013), como psicoterapia, terapia ocupacional, terapia da dor, como ferramenta de aprendizagem, no auxílio do desenvolvimento de habilidades sociais, para o tratamento e controle da ansiedade. Além disso, são também usados nas áreas da reabilitação, como por exemplo na reabilitação de traumas, sendo usado com pacientes vítimas de derrame cerebral, traumas neurais, lesões cerebrais, vítimas de queimaduras, na reabilitação de crianças em processo de tratamento do câncer (químico e radio terapias), na reabilitação de pacientes com atrofia e distrofia musculares, usuários e cadeiras de rodas e outros problemas motores e/ou de locomoção, na reabilitação e tratamento para o autismo, etc. e na aprendizagem e desenvolvimento de diversas habilidades mentais (GORTARI et al, 2013). No entanto, os jogos eletrônicos também são relacionados à práticas de caráter negativo, chegando mesmo a ser considerado como um “vício”, que gera dependência, e nesse sentido comparado aos efeitos gerados pelos entorpecentes (Young e Abreu, 2017).

No âmbito do mercado e práticas comerciais os jogos também podem estar muito associados a formas de corrupção, tais como a pirataria. Porém, a pirataria presente nos jogos pode ser lida e tida de diversas formas, e traz outras perspectivas, retratando temas como capitalismo, consumismo e, principalmente, desigualdade social. Isso porque além de alguns jogos terem como requisito ultra computadores e consoles, em que os mais avançados são inacessíveis para a maioria das pessoas, muitos jogos também têm custo elevado. É importante lembrar também, que grande parte destes produtos é fabricado em países ricos que detém a produção tecnológica e os recursos de base para esta produção, e os preços de mercado tanto para os consoles e computadores, quanto para os jogos eletrônicos, geralmente não são adaptados para preços de mercado regionais (em países que não detém esse poder de produção e não usufruem desses recursos da mesma forma). Por conta disso, muitos países e comunidades de pessoas que gostavam e queriam usufruir destes produtos iniciaram mercados de pirataria. É dessa forma que podemos pensar os Hackers, de forma que “O *hackeamento* pretende liberar funcionalidades das lógicas institucionais em que estão congeladas e redistribuí-las em configurações alternativas para novos fins.” (ZUBOFF, p.57, 2019). Shoshanna Zuboff em seu capítulo “*The Big Other: capitalismo de vigilância e perspectivas para uma civilização de informação*” do livro “*Tecnopolíticas de Vigilância*” descreve como as tecnologias são construídas de formas específicas, mas ainda assim seguindo a lógica institucional que regem

o sistema social e suas classes políticas, onde essas tecnologias são implementadas, contexto de onde surgem os *Hacker* (p.57, 2019). Os *Hackers* trabalham com o sistema de *hardware*<sup>1</sup> dos consoles, tornando possível a leitura do programa de cópias de produtos originais. Dessa forma, inúmeras pessoas conseguem acessar o produto de forma gratuita ou a partir de um custo bastante baixo.

Apesar de ser importante realizar a reflexão acerca das razões, origens e atravessamentos de crimes como a pirataria que são reflexo da desigualdade social, é importante ressaltar que a pirataria é ainda, acima de tudo, capturada pelo capitalismo e geradora de lucros, além de ser um método utilizado por muitos para evitar o imposto de renda. Dessa forma, evita-se o pagamento de impostos, retirando recursos públicos que, supostamente – vide regra de governos e sistemas políticos idealizadamente corretos, não corruptos – deveriam servir de manutenção e fomentar políticas públicas.

No período regido anterior à quarta revolução industrial, ou indústria 4.0, antes da explosão e acesso amplo da internet, os jogos e os *gamers* participavam de um nicho único e separado da sociedade e, posteriormente, com o acesso à internet, também se manteve em um nicho próprio “destoado” da população dos internautas. Isso ocorreu durante os anos 90, na considerada terceira revolução industrial, onde havia o uso da eletrônica e de TI (tecnologias da informação) para gerar maior automatização da produção nos meios de trabalho e na sociedade em geral (CARDOSO, 2016). Nesse período, os jogos ainda se concentravam muito nos console<sup>2</sup>s e foi com a promoção do acesso à internet à população geral e seus computadores que os jogos eletrônicos começaram a usufruir das possibilidades fornecidas pela internet, como por exemplo os jogos de RPG massivos online (MMO). Anteriormente a este período, quando os jogos ainda perpetuavam apenas como fliperamas, o nicho dos *gamers* era ainda mais restrito. Já na sociedade contemporânea, fruidora da indústria 4.0, com o advento da internet que ocorre durante a terceira revolução industrial e com o surgimento da internet em 1958 com a *Arpanet*, projeto de pesquisa militar desenvolvido pelo departamento de Defesa dos Estados Unidos no período da guerra fria (CORRÊA, 2013).

Apesar de os videogames ainda possuírem local reservado na sociedade contemporânea, o avanço dos meios digitais e do crescimento das indústrias de tecnologia, além da expansão das ferramentas de comunicação, de informação e entretenimento estão mudando esse cenário.

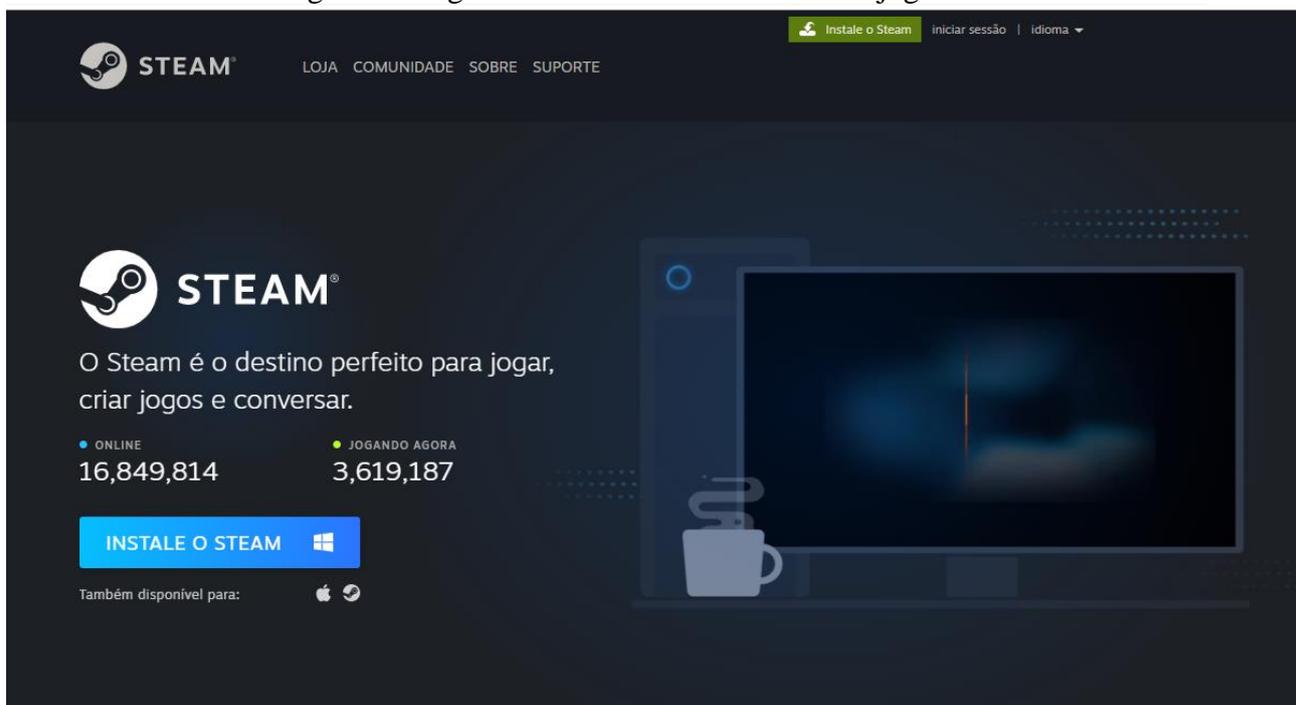
---

<sup>1</sup> Hardware é o conjunto de equipamentos físicos que compõe um computador ou eletrônicos.

<sup>2</sup> Consoles são equipamentos eletrônicos compostos com componentes que promovem o controle e manuseio eletrônico de uma máquina ou equipamento (dicionário online de português, 2021). Console provém do substantivo *console* em inglês e significa uma superfície na qual você pode achar e controlar as partes de um componente eletrônico ou máquina (Dicionário Cambridge, 2021).

Os jogos eletrônicos estão cada vez mais comuns e populares, de forma que uma grande parcela dos internautas também os consome. Estima-se que o número de internautas em 2021 seja de aproximadamente 4.66 bilhões de pessoas no mundo, de acordo com estatísticas apresentadas pela revista *IstoÉ* de uma pesquisa produzida pelo *WeAreSocial* e *Hootsuite*. É importante pontuar ainda que, um relatório produzido pelas Nações Unidas em 2019 aponta que metade das mulheres em comparação com os homens ainda não possuem acesso à internet, sendo a população das mulheres que faz uso da rede sendo de 48% contra 58% de homens usuários da rede. Já o número de jogadores de videogames (consumidores de games), ultrapassa os 3 bilhões de acordo com pesquisa realizada pelo instituto *DFC Intelligence* em 2020. Essa informação sugere que uma grande parcela dos internautas sejam também consumidores de jogos eletrônicos. A plataforma de jogos *Steam*, que é usada como uma comunidade onde é realizada a compra, venda, testes e uso dos jogos, além de promover interação em rede, exibe em tempo real a quantidade de usuários conectados pode ser consultada a qualquer momento por qualquer um, e no dia 21 de abril de 2021 contava com quase 17 milhões de usuários conectados. A *Steam* é apenas uma plataforma e comunidade de jogadores de jogos de computador, representando assim uma pequena parcela tendo em vista as possibilidades e plataformas de uso e acesso aos jogos.

Figura 1 -Página cadastro comunidade *Steam* jogos



(FONTE: Comunidade Steam, 2021)

Grande parte dos *gamers* estão engajados nas redes sociais, as quais além de ponto de encontro dos *gamers* e internautas ainda serve como forma de compartilhar as experiências dos jogos entre si, além de que a indústria dos jogos vem utilizando as redes sociais como plataforma de *marketing* digital. De maneira geral, pode ser possível dizer que grande parte dos internautas sejam jogadores e a maioria dos jogadores está inserida nas redes sociais. As mídias sociais compõem um nicho que se diferencia em partes, mas que ainda sim demonstra grandes similaridades com a rede dos jogos. Dentre as similaridades parece ser possível traçar papéis pré-determinados a serem interpretados e uma representatividade estereotipada, em grupos que geralmente seguem a cultura do *celebritismo*, e exaltam as tendências predispostas pelas mídias, que muitas vezes se distanciam da realidade e das identidades do público consumidor. Assim como o enaltecimento das celebridades do cinema e da televisão, jogos e personagens de videogame, ou *streamers*<sup>3</sup> populares, se tornam celebridades na comunidade dos jogos. Isso porque uma das formas de entretenimento que fazem parte da comunidade dos jogos, tanto para divulgação de jogos como para os *eSports*<sup>4</sup>, entre outros, são as plataformas nas quais as *Streams* acontecem, como por exemplo a *Twitch TV* e o *YouTube*. Os times ou jogadores profissionais que realizam essas *Streams* geralmente possuem canais dedicados, páginas e *sites* na internet, fóruns e uma comunidade seguidora de fãs. A partir daí, tanto a comunidade assim como o jornalismo dedicado aos jogos, presentes em sua indústria de forma exclusiva, além das empresas que financiam essas figuras, as celebridades dos jogos são construídas.

Algumas vezes, essas celebridades não serão pessoas reais, mas personagens de jogos, como acontece em algumas marcas, existem personagens que são levados para fora dos jogos, transformados em celebridades para propagandas ou como hologramas que produzem *shows* e interagem com o público. A empresa *Riot Games*, por exemplo, financia campeonatos e times de jogadores para jogarem seus jogos (produzidos pela Riot) de forma competitiva. Assim como a empresa japonesa Nintendo, por exemplo, que recriou a celebridade K.K. (Figura 2) do jogo *Animal Crossing* como um holograma que realiza shows de música e entretenimento – realizados como eventos de músicas com bilheteria, etc. Essas celebridades dos jogos existem

---

<sup>3</sup> *Streamers* são pessoas que realizam *Streams*, em que as *Streams* são transmissões ao vivo, assim como as *LIVES*, a palavra *Stream* deriva do inglês e quer dizer sobre um fluxo contínuo. De acordo com o dicionário Cambridge o verbo *Stream* no meio eletrônico (internet) diz respeito a “enviar ou receber som ou vídeo diretamente pela internet em um fluxo contínuo”.

<sup>4</sup> *eSports* são as modalidades de jogar jogos de forma profissional na internet, de maneira competitiva. São competições realizadas onde os jogos são tidos como jogos esportivos, transmitidos online e, muitas vezes, como eventos especiais dedicados a tais competições e campeonatos (Dicionário Cambridge, 2021).

assim como as celebridades do mundo da Televisão ou até, muitas vezes, como as celebridades das redes sociais.

Figura 2 - Nintendo Live YouTube



(FONTE: YouTube, Nintendo Wire, 2019)

Mesmo como formas de entretenimento, culturais e até artísticos, os jogos eletrônicos são produtos de consumo como diversos outros. A cultura consumista gerada pelo capitalismo coloca os jogos como produtos de desejo de muitos jovens, e da mesma forma se propagou ao redor do mundo e diferentes sociedades e culturas. Independentemente das questões artísticas e culturais que os jogos proporcionam, o seu consumo é fomentado também por um desejo capitalista, onde existem jogos “de luxo” que apenas pessoas com caros computadores ou consoles (que muitas vezes nem existem em países que não detém a produção de tecnologia) podem usufruir, ou seja, não deixa de existir segregação social e até discriminação neste sentido nas comunidades *gamers*. O consumismo também faz com que jovens tenham impulso em comprar jogos apenas para tê-los, e em quantidades absurdas (milhares de jogos), que ficam à exibição em suas bibliotecas nas plataformas e comunidades *on-line*, além da demonstração de extensivas horas de jogo, o que é tido como orgulho (a possibilidade de despender milhares de horas em jogos e milhares de títulos em seus “perfis de jogador” nas redes sociais de *gamers*).

Neste condão, abordar as formas positivas e negativas de atuação dos jogos, no que diz respeito em especial nas áreas da educação, saúde mental e questões sociais diversas, refletindo temas como a violência e questões de gênero, racismo, sexismo, homofobia, entre outros. A ocorrência destes temas nos jogos eletrônicos e suas mídias pode vir a proporcionar o desenvolvimento de empatia nos consumidores dos jogos, na forma de conscientizar ou ao

menos promover reflexões sobre o assunto, servindo também como forma de denúncia, promovendo a “educação para o bem” (DARVASI, 2016).

Ao mesmo tempo, os jogos podem ser utilizados para a “educação para o mal” e tornar difícil, ou inexistente, o desenvolvimento de empatia. Isso pois, como qualquer forma cultural e produto de consumo, o jogo como arte se manifesta a partir de uma ideologia política que, muitas vezes, por influência do capitalismo e consumismo, posições políticas ideológicas e etc., é influenciado e reflete interesses estéticos e comerciais, que podem até mesmo fazê-los de veículos à propaganda racista, machista, fascista, perpetuando a opressão e discriminação de minorias.

### *1.2.1 Aspectos experienciais e simbólicos*

De forma a caracterizar a imersão no jogo, as imagens, os símbolos e o combate, experienciados por jogadores, estes descrevem sobre um jogo apenas parte do total de sua capacidade expressiva e experiencial. O significado se constrói não apenas mediante a manipulação dos símbolos disponibilizados ao jogador e das regras gerais que regem o jogo, mas por uma combinação de fatores que vão muito além. A interação do jogador com o jogo ocorre de forma “ativa”, no sentido que o jogador atua como participante do jogo, conduzindo a história do jogo, os personagens e suas ações e, diferente de outras formas culturais como filmes ou livros, o jogador participa na construção da história e conduz o jogo de forma mais livre e atuante. Apesar disso, ainda são bastante similares a outras formas de aprendizado e de arte, onde muitas vezes jogar um jogo se assemelha a desfrutar de um livro ou filme, mas de maneira mais atuante. O jogador não é apenas um espectador (passivo), mas também atua, realiza escolhas, influência e conduz essa experiência. Isso ocorre como um dos principais fatores de apreciação de *gamers* em relação aos jogos, sendo um fator que influencia a motivação por traz da escolha de um jogo e ser um jogador: a possibilidade de novas experiências pessoais e vivências de diferentes formas, com fatores de escolha, é um fator fundamental.

Jogar videogames é uma possibilidade de experimentação, de viver diferenciadas situações, de experimentar o lugar do outro. Num jogo, há a possibilidade de simular diversos estilos de vida e realidade a partir de um ambiente virtual com interações com outros jogadores e o meio do jogo em si. Essa forma de vivência e experiência, dependendo de quais jogos forem abordados e a mediação fornecida por eles, pode vir a evitar “futuros erros”, podendo atuar até mesmo como fator construtor de consciência, onde se utilizados e produzidos de forma a

desconstruir preconceitos e promover diversidade, pode atuar como contribuinte contra discriminações, reduzindo os preconceitos, favorecendo as compreensões, e como geradores de empatia. Isso diz respeito em especial, nas áreas da educação social, introduzindo temas como a violência e gerando o desenvolvimento de empatia. O jogo também pode atuar como catalizador das emoções e sentimentos dos jogadores. Além disso, o fator integrador proporcionado pelos jogos, das experiências sociais e criação de vínculos também compõem grande parte das motivações em relação à apreciação dos jogos. Em relação a isso, pode-se notar que grande parte dos indivíduos que jogam jogos tiveram experiências passadas relacionadas ou mediadas por jogos eletrônicos de alguma forma, e muitas de suas experiências pessoais, e memórias reais, de um período da infância ou adolescência estão relacionadas afetivamente com os jogos, representando um grande símbolo afetivo.

Essas informações e outras mais foram exploradas na pesquisa anterior que deu origem a este trabalho, que atua como continuação do projeto “A Representação Das Mulheres Nos Games e A Construção De Identidade”, 2017. Este estudo foi realizado com 7 mulheres consideradas *gamers*, ou seja, que jogam jogos de vídeo game. Destas, 4 eram brasileiras e 3 eram estrangeiras (Coreia, Estados Unidos e Rússia). A caracterização da população entrevistada foi indicada por nomes fictícios, além disso, é preciso expor que todas as entrevistadas são do gênero feminino, e são mulheres jovens que alegaram não ter filhos e serem solteiras. De acordo com as informações observados e colhidos na pesquisa anterior, uma grande parte das mulheres que jogam jogos, principalmente as que escolhem por jogos online, preferem jogar em grupo ou com alguma pessoa conhecida. A preferência por se jogar em grupo varia muito, para as estrangeiras que preferem jogar em grupo, o fato é geralmente relacionado à necessidade de socialização e apreciação do contato com outras pessoas, além de se conhecer pessoas novas e de outros países. As mulheres entrevistadas são jogadoras ativas de jogos de vídeo game e relataram diversas experiências e vivências em jogos de vídeo game relacionadas à condição de gênero, dentro da perspectiva feminina. Além disso, foram coletadas informações acerca de si mesmas, como autodescrições e percepção em relação ao papel e à imagem feminina nos jogos, bem como seus sentimentos em relação aos temas.

Os aspectos artísticos dos jogos são aspectos altamente ressaltados em diversos públicos que apreciam os jogos, além de também ser uma das categorias de análise para avaliar a qualidade de um jogo e construir uma crítica. As características artísticas dos jogos que possibilitam a imersão e envolvem o jogador aparecem como fatores diferenciais na relação das jogadoras com o jogo em todas as entrevistas. Todas as jogadoras citaram em algum momento a história, o enredo, a trilha sonora ou as artes visuais que compõem os jogos como fatores

preponderantes e motivadores para que gostem dos jogos e que a atraem como jogadoras. Além disso, para as estrangeiras, o jogo é uma manifestação artística extensa e impactante, para *Foxember*, jogadora da Rússia, o motivo que a levou a jogar *games* é justamente o fato de jogos serem, para ela, uma forma de arte, na qual estão presentes construtos imersivos e ambientais como música, paisagem, atmosfera, entre outros.

### **1.3 Fase 3 - A evolução tecnológica e a mudança no curso dos jogos**

É fato que grande parte dos jogos de videogame tem a violência como tema recorrente, e grande parte dos títulos de maior sucesso e consumo são os que compreendem este tema. Porém, nas últimas décadas uma série de fatores convergiram os jogos numa luz mais favorável (que destoa do criticismo das grandes mídias em relação à violência nos jogos), na produção de jogos não violentos e que buscam uma proposta de interação diferente. Foi a partir dos anos 90 e com o surgimento de grandes títulos da categoria “Aventura”, especialmente através das produções da Nintendo, que os jogos começaram a traçar uma trilha diferente, que tentava focar mais na narrativa, na música e em outros aspectos artísticos, e no contexto atmosférico do jogo como experiência (Aubrey Anabelle, 2018).

A partir dos anos 1990 a indústria dos jogos eletrônicos passou por significativas mudanças, assim com seus produtos, com o avanço da engenharia utilizada no processo, a partir do melhoramento de *hardware*, melhoramento no processamento gráfico, que mudou completamente a forma de fazer e de jogar jogos. Com o passar dos anos, a indústria dos jogos apenas aumentou, assim como o tamanho das equipes e o investimento no desenvolvimento de jogos. Os grandes títulos de jogos de videogame que marcam o mundo contemporâneo dos jogos, os jogos “famosos”, são chamados AAA, e são os jogos que possuem o maior esforço para sua construção, contando com alto financiamento e investimento, equipes de desenvolvimento visual, musical, conceptual, de narrativa, de jogabilidade, estudos de *marketing*, programadores e engenheiros, etc. Foi esse tipo de investimento que alavancou empresas como a Nintendo, a *Sony (PlayStation)* e a *Microsoft* com o *X-box*; e de onde vieram seus grandes títulos, assim como outras empresas de console e desenvolvedoras e distribuidoras de grandes jogos (Egenfeldt-Nielsen, 2008).

Figura 3- Jogo Tomb Raider



**Fonte: (Generation Xbox, 2014).**

A partir do melhoramento dos gráficos, com maior realismo adicionado aos personagens, movimento e ambiente, a indústria de videogame passou a produzir títulos que buscavam além de atingir um realismo, possibilitava ao jogador simular uma realidade alternativa, procuravam também promover afetos e emocionar os seus consumidores. Foi neste movimento que surgiram títulos da categoria de aventura que compuseram uma intensa mudança na conceituação dos jogos. A partir daí os jogos foram sendo desenvolvidos, cada vez mais, com diversos personagens diferentes, dotados inteligência artificial interativa (que avança cada vez mais e, hoje em dia, é cada vez mais interativa e distinta) que era aplicada aos oponentes fornecidos pelos jogos, onde o jogador participava de uma extensa narrativa proporcionada pelo jogo e a partir da interação com os personagens e o ambiente inseridos nele (Egenfeldt-Nielsen, 2008).

Figura 4– Jogo Tomb Raider



**Fonte: (MATEO, 2013)**

A autora, jogadora e pesquisadora Aubrey Anabelle realiza amplos estudos acerca de jogos, gênero, feminismo e emoções; e as relações entre si. Em seu livro “*Playing with feelings video games and affects*”<sup>5</sup> (2018), ela discorre acerca das diversas formas pelas quais com que o avanço dos jogos de *vídeo game*, principalmente a partir do avanço da tecnologia AAA, e as emoções (Afetos) são a conjunção de um legado cibernético. Pode-se pensar assim que a forma com que os videogames e a interação conectada proporcionada por eles componham a nova realidade humana “*cyborg*”, que faz da tecnologia extensão do corpo humano. Em seu livro, Albrey cita uma reportagem sobre uma campanha financeira realizada pela empresa EA Games em 1983, com o nome "Um computador consegue fazer você chorar?". Nessa campanha, os desenvolvedores prometem uma experiência afetiva-emocional em forma de videogame, com aspectos emprestados da literatura e do cinema.

A forma com que com o avanço das tecnologias e a “necessidade” de um mundo cada vez mais conectado, computacional/computadorizado, transforma as formas com que nós nos expressamos, sentimos, trocamos experiências e vivênciamos nossas relações: agora de uma forma cibernética. Os jogos eletrônicos podem ser interpretados como forma de afeto, formas de arte completamente diferentes das formas de arte até então apresentadas, que fornecem experiências diferenciadas. Hoje os *vídeos games* são cada vez mais engajados em propósitos positivos como saúde, educação e bem-estar social. Além disso, indústria digital de jogos está

---

<sup>5</sup> “*Playing with feelings: video games and affect*” é o nome em Inglês de seu livro, que em português se equivale à tradução “Jogando com as emoções: vídeos games e afetos.”

facilmente se tornando o mercado cultural mais consumido e acessado do mundo. Se os videogames são de fato uma expressão paradigmática da era digital, sua influência se estenderá a todos os setores da sociedade, incluindo o trabalho de resolução de conflitos, educação e como formas de terapia alternativa - o que já acontece em alguns países como no Canadá, Reino Unido e nos Estados Unidos (GOTARI, et al. 2013).

Vários fatores têm incrementado as aplicações dos jogos digitais em ensino e aprendizagem, e entre eles o contexto vivenciado pela pandemia de Covid-19 que teve início em 2020, que trouxe a necessidade sanitária do isolamento social como forma de prevenção da doença, em que essas e novas aplicações relativas se expandem. Outro ponto importante ainda é o de que as implicações educacionais dos jogos podem se provar uma crucial e relevante ferramenta de aprendizagem, que pode servir para engajar de forma mais efetiva uma geração de estudantes criados em uma vivência que tem as mídias de tecnologia e computacionais como extensões da vida e do corpo (cyber-geração), mas de uma maneira que (diferentemente dos tradicionais EAD), é mais interativa e participativa, além de divertida (Aubrey Anabelle, 2018).

Os jogos de videogame têm benefícios que são transferíveis para o contexto do mundo real, operam locais para aplicar habilidades de resolução de problemas e aumentar a criatividade. Muito diferentes de outras mídias, apesar de tomar emprestado diversas características do cinema e de outras artes, o que distingue o vídeo game de outras mídias é sua capacidade de interação, ou melhor ainda, o fato de ser “inter-reativo”, que captura melhor a relação jogo-jogador e mudança. Inter-reativo porque além de o jogador ter a possibilidade de mudar os aspectos do mundo do jogo, o jogo também pode mudar o jogador a partir do engajamento afetivo e despertar das emoções ao longo de um jogo como experiência. Os jogos de videogame proporcionam ao jogar engajado e a um emaranhado circuito de sentimentos que transitam por entre os seus circuitos, *hardware* e “sistemas mais amplos aos quais os jogos fazem/têm interface, como diferentes ideologias, valores, atitudes, expressões, estética e arte (ANABELE, 2018).

O uso de jogos digitais que fornecem aspectos que podem ser utilizados para aprendizado, tratamentos terapêuticos e educação podem ser definidos em duas categorias: jogos comerciais de prateleira ou jogos desenvolvidos como forma de arte, com afeto, educação e aprendizagem em mente. Essas categorias existem no mundo dos *gamers* e seguem propósitos diferentes de acordo com as intenções e apreciação do jogador. Basicamente, os jogos comerciais “de prateleira” geralmente se resumem aos jogos AAA, que são *uber*-financiados, e fazem circular a maior parcela monetária do mercado de jogos (Egenfeldt-Nielsen, 2008).

Os jogos que são considerados mais “artísticos” geralmente compreendem a indústria e classificação “*Indie*”<sup>6</sup>, e são produzidos por criadores (desenvolvedores de jogos) independentes e não contam com um amplo time de criação, nem fazem parte de um mundo corporativo. Apesar de haver títulos AAA que proporcionam muito mais do que esboço feito a partir de pesquisa de *marketing* (focando em *profit*) e que existem títulos que buscam e proporcionam interações mais ricas, é o nicho dos *Indies* que geralmente traz e aponta questões sociais diversas, e são aclamados pelas características educacionais, de aprendizagem, afeto, empatia e buscam desenvolver um olhar para questões sociais emergentes. Esse papel pode submeter esses jogos em uma ampla plataforma de jogos com propósitos mais sérios, que visam endereçar importantes problemas sociais, atuando muito além do que um mero entretenimento (Aubrey Anabelle, 2018).

Existem jogos que podem fundir as duas categorias, como alguns títulos da *Ubisoft*, mas a maior parte dos jogos sérios são feitos por indivíduos, universidades ou pequenos estúdios independentes, designados como catalisadores para criar expressividade, consciência e mudanças sociais positivas. Alguns exemplos notáveis podem ser “*Darfur is Dying*”, pela empresa desenvolvedora de jogos *interFUEL, LLC* onde os jogadores atuam na pele de um aldeão sudanês que vivência uma crise humanitária (Games for Change, 2006).

Outro exemplo nessa mesma direção é “*That Dragon, Cancer*” (*Steam Store*, 2016), baseado na história real do criador que perdeu seu filho, uma criança de 4 anos, para um câncer terminal, nessa proposta o jogador vivência todo o drama passado pela família de formas que buscam representar a realidade dos fatos, por meio de imagens e narrativa e como essa a realidade foi sentida e experienciada emocionalmente pela família a partir de passagens e cenas (fases) metafóricas. Esse jogo está disponível para venda e consulta na loja da plataforma *Steam*, assim como em outras plataformas, foi lançado pela desenvolvedora *Numinous*, criada pela família, e o lançamento do jogo ocorreu em 2016. É interessante lembrar que segundo uma nota da família na página do jogo, a criação dele foi como uma carta para seu filho, em uma narrativa imersiva guiada pela experiência de memorizar a trajetória do seu filho contra o câncer, além de representar a história de muitos outros que vivenciaram a mesma batalha.

Segundo os criadores do jogo, a intenção característica foi de criar um jogo poético e interativo, recontando a história de seu filho de 4 anos contra o câncer, procurando promover temas como a fé, a esperança, desespero, desamparo e amor. Além disso, a família diz que o jogo é o lugar para onde eles vão quando querem lembrar de seu filho, e com o intuito de

---

<sup>6</sup> Indie – Jogos Independentes, produzidos por grupos ou individualmente e não relacionados ao mundo corporativo.

convidar os jogadores a conhece-lo também, e sua história, quem ele era, e como ele mudou suas vidas. É interessante refletir, portanto, assim como sugere a família que desenvolveu o jogo, que o tributo criado pode ser utilizado como forma de compartilhar experiências e vivências entre famílias vítimas de dificuldades como a apresentada. Além de proporcionar tal conexão e compartilhar uma vivência, de um sofrimento, pode proporcionar identificação e representatividade como possíveis efeitos para famílias que vivenciam situações similares, podendo ser tido como forma de alento. Outro ponto interessante a se discutir é sobre as possibilidades possíveis de aplicabilidade de jogos como esse, como por exemplo o uso dessas experiências como instrumento de reflexão de uma equipe hospitalar por exemplo, buscando desenvolver diferentes táticas e abordagens interventivas.

Assim como jogos como “*Beyond The Eyes*” (Steam, 2015), que é um simulador da vivência da cegueira, em que o jogador deve se comportar como uma pessoa portadora de deficiência visual para experimentar por meio de cores, sombras e outras simbologias como ela “enxerga” o mundo com os outros sentidos. A possibilidade de vivências dessas histórias e experienciar diferentes perspectivas como as mencionadas anteriormente podem atuar como fatores que impulsionam e incentivam o desenvolvimento de empatia (DARVASI, 2016). Esse jogo e alguns outros jogos que abordam como tema as pessoas portadoras de alguma deficiência podem ser amplamente utilizadas como ferramentas tanto nas escolas inclusivas quanto como forma de promover consciência para profissionais e o público em geral. Pode-se pensar também no uso como ferramenta para profissionais das áreas da saúde e que trabalham com inclusão como forma de tornar tátil os problemas enfrentados por PCD’s, além de aplicabilidades múltiplas em terapias (GOTARI, 2013).

Um outro jogo interessante também para refletir sobre as aplicabilidades e sentidos dos videogames é Dandara: *Trials of Fear (long hat house)*, que faz uma metáfora e uma narrativa da personagem histórica brasileira, Dandara Palmares, símbolo de resistência e luta racial. No jogo Dandara aparece como uma heroína da libertação em um mundo em que os cidadãos de Salt (sal) que um dia eram livres, hoje são oprimidos e isolados. Ao decorrer da experiência que acontece em uma plataforma 2D, onde “os oprimidos estão à beira do esquecimento”, a personagem Dandara enfrenta diversos desafios, combates e diálogos com figuras ancestrais para libertação do povo oprimido (Steam Store, 2018). Esse título que ganhou diversas premiações pode ser levado como uma das produções de jogos digitais que buscam abordar temas sociais gritantes como a desigualdade racial e resgatam ainda a memória histórica e ancestral de figuras que muitas vezes são esquecidas (ou apagadas) da história, dando atenção

a temas que muitas vezes são, além de negligenciados pelas empresas de jogos, abordados de forma contraditória.

Assim como *Dandara*, *Papo y YO* (*Minority Media*, 2013) é um jogo de videogame que conta em forma de narrativas e puzzles a história do garoto chamado Quico, que mora numa periferia da América Latina, onde seu melhor amigo é um monstro gigantesco (figura metafórica que representa seu pai) que brinca com ele, mas que é viciado em sapos venenosos e, quando o monstro come esses sapos (os quais não consegue resistir), perde completamente o controle se tornando muito agressivo e perigoso. Nessa história, o jogador controla o personagem Quico que, com a ajuda de seu Robô mágico de brinquedo “Lula”, e os moradores da comunidade, buscam uma forma de ajudar ao seu amigo Monstro. Essa produção *Indie* além de promover visibilidade às minorias e à assuntos emergentes que visam endereçar problemas sociais prevalentes na América Latina e outros países em desenvolvimento, atuam como forma de promover a conscientização acerca de problemas sociais que deixam marcas profundas nas vidas dos sujeitos excluídos e oprimidos. Além de direcionar atenção ao tema, propõe discussões, atuando também como forma de denúncia.

É interessante pontuar também que a partir dos anos 2000, as mídias e as ferramentas de computação e suas tecnologias desenvolveram-se a ponto de promover e possibilitar o desenvolvimento dos jogos *Indie*. Isso porque inicialmente, com as formas de tecnologia existentes nas épocas anteriores, era impossível o desenvolvimento de um jogo sem uma grande equipe multiprofissional (Egenfeldt-Nielsen, 2008). Isso se dava principalmente pelos tipos de *hardware* e formas de programação existentes na época, além de que o desenvolvimento da linguagem computacional era feito de forma inteiramente manual. No período contemporâneo e que aborda a Quarta Revolução Industrial, na era digital e com o avanço da linguagem computacional e criação de ferramentas dedicadas ao desenvolvimento de jogos, além de outros pontos, o desenvolvimento de jogos foi “facilitado”, sendo possível que uma única pessoa, desde que se dedique e disponha de tempo para enfrentar as dificuldades consiga desenvolver o próprio jogo. Apesar disso, o desenvolvimento de um jogo ainda precisa contar com a popularidade e a visibilidade, fazendo com que seja um mercado dependente das mídias sociais, jornalismo e propaganda. Entretanto, existem jogos desenvolvidos por um único desenvolvedor que foram muito bem sucedidos e ganharam fama e clamor do público, suficiente para a venda de milhões de cópias (CAMPOS et al, 2007).

Alguns jogos que podem ser citados de produtores independentes que fizeram sucesso são títulos como *Celeste* (*Extremely OK Games, Ltd.*, 2018), um jogo de plataforma em que o jogador vive uma metáfora onde a personagem principal sofre com depressão e, segundo

descrição do jogo o objetivo é ajudar Madeleine a enfrentar seus demônios internos para chegar ao topo da Montanha Celeste, onde no percurso a personagem desvenda diversos segredos e mistérios. O jogo também é extremamente desafiador e, segundo descrição de jogadores em fóruns e avaliações, angustiante e frustrante, o que faz jus à metáfora de se enfrentar a depressão (Steam Store, 2018). Outro título *Indie* de grande sucesso é “*The Hollow Knight*” (Team Cherry, 2017), um jogo imersivo de plataforma bidimensional (2D) desenhado e feito à mão, com trilha sonora independente, é considerado um projeto artístico entre as comunidades de jogadores (Steam, 2017).

A facilidade e o acesso que o avanço das tecnologias de desenvolvimento de jogos ocasionou no mercado digital, como por exemplo ao possibilitar a criação de um jogo feito por uma só pessoa, foram fatores muito significativos e positivos para o nicho, principalmente nos países em que o investimento no mercado de jogos e o acesso é muito difícil, como o Brasil. O avanço dessas tecnologias possibilita a redução de recursos necessários para a produção dos jogos. Muitos países como o Brasil tem um alto déficit no acesso das tecnologias necessárias e no mercado de jogos, o que vem mudando nas últimas décadas em relação a produção dos jogos eletrônicos. O Brasil e alguns outros países que não detém a produção de tecnologia *hardware e software* são os países com o maior número de criadores e estúdios *Indie* e produzem títulos que geralmente pontuam uma visão voltada para as minorias sociais, ressaltando aspectos culturais e históricos regionais, além de possuírem marcas artísticas claras (Egenfeldt-Nielsen, et al, 2019).

Na última década vários outros grupos com interesse em comum ou indivíduos que queriam fugir da lógica estereotipada da produção e do mercado *gamer* passaram a produzir seus próprios jogos. Um exemplo de importância a ser citado neste trabalho é a formação de grupos e estúdios de desenvolvimento e fomento de jogos eletrônicos compostos por mulheres. Isso porque a indústria *gamer* historicamente não emprega muitas mulheres, principalmente em cargos de desenvolvimento e, quando estão presentes, são invisibilizadas. Um estudo estatístico elaborado pela Statista (2020) revela que, no mundo, apenas 24% dos indivíduos que trabalham no ramo de desenvolvimento de jogos são mulheres, enquanto 71% são homens e apenas 5% são trans. O mercado, além de muito competitivo, não favorece muito o fomento e o crescimento independente de desenvolvedores (grupos de produtores): grandes companhias sabotam pequenos desenvolvedores e compram seus produtos frequentemente, além de distribuidoras e plataformas de jogos interferirem constantemente no trabalho de muitos jogos, outro fator é a competição de mercado com empresas bilionárias pilares da indústria de jogos (Egenfeldt-Nielsen, et al, 2019).

Além do mercado e o trabalho na indústria dos jogos refletirem o machismo e o sexismo existentes em nossa sociedade, a comunidade *gamer* e a criação jogos eletrônicos também refletem este cenário. Com a revolução dos jogos AAA e os seus super-gráficos, condicionando maior realidade aos produtos desenvolvidos, houve também uma crescente exploração dos detalhes possíveis para exploração dos personagens e outras composições dos jogos, como por exemplo da sexualidade feminina. Houve também uma maior divulgação dos estereótipos sobre os corpos, do comportamento e posição de gênero das mulheres.

Isso se evidencia, por exemplo, com jogos digitais que foram criados especialmente para atacar mulheres desenvolvedoras de jogos e jogadoras feministas que protestam contra o machismo e o sexismo. A jogadora e feminista Anita Sarkeesian em 2015 por exemplo, sofreu e ainda sofre diversas ameaças de morte, estupro e outros tipos de violência, tanto a ela quanto a sua família, precisando mudar de endereço eventualmente. Durante um evento movimentado por ela que promoveu mudanças na forma como as mulheres eram apresentadas nos jogos, em que a empresa Blizzard anunciou mudanças e a inclusão de maior diversidade entre os personagens, jogadores orientados por ideologias políticas fascistas desenvolveram jogos em que o objetivo era estuprar e espancar Anita.

Um último evento que marcou a história dos jogos no mundo contemporâneo e que é primordial para essa pesquisa e que apareceu como estopim para diversas outras investigações foi o *Gamer Gate*<sup>7</sup>. Em meados de 2016 um enorme escândalo orbitou a comunidade e jornalismo *gamer*, inicialmente surgindo com a manchete de denúncia a um esquema de corrupção. Nesse episódio aconteceu uma disputa, que deu visibilidade às desigualdades de gênero, ao se tentar culpabilizar as mulheres. O *Gamer Gate* surgiu após uma denúncia da comunidade *gamer* em plataformas virtuais em que acusavam o jornalismo *gamer* de corrupção. Isso porque, segundo eles, a desenvolvedora Zoe Quinn havia comprado “seu lugar” na carreira dos jogos e teria se envolvido sexualmente com um jornalista que era responsável pela divulgação e promoção de jogos digitais (SAMPAIO, 2019). Inicialmente a denúncia tentava seguir a direção acerca do jornalismo *gamer* estar repleto de casos de “propina” e outras formas de corrupção e não era honesto e imparcial como deveria ser. O problema efervesceu pelo tom do discurso e os argumentos utilizados pelos grupos de *gamers*, ao dizer que o jogo “*Depression Quest*”, de Zoe Quinn, não era bom o suficiente para ter tido a repercussão e retorno que teve, e que os responsáveis por isso teriam tido relações sexuais e/ou amorosas com ela. As acusações de que a desenvolvedora de jogos teria seduzido os jornalistas vieram de seu ex-namorado.

---

<sup>7</sup> Nome dado pela comunidade *gamer* foi inspirado no esquema de corrupção Watergate, esquema de corrupção que levou o presidente Nixon dos EUA à renunciar.

Outro ponto importante é que a Zoe já vinha sofrendo ataques desde o lançamento de seu jogo de forma independente, antecedente a atenção jornalística. Zoe Quinn precisou se mudar e ir morar com amigos já que seu endereço havia sido divulgado e ela sofria com perseguições e ameaças de morte e abusos diariamente. O mesmo aconteceu com a desenvolvedora de jogos Brianna WU, que precisou cancelar participação em eventos e recusar premiações pelas mesmas acusações, seguido de ameaças de morte e ataques (SAMPAIO, 2019).

Por conta deste cenário, mulheres desenvolvedoras e que geralmente lutam contra o sexismo no mercado e nos jogos, resolveram fundar seus próprios estúdios e trabalhar para ajudarem e fomentarem projetos de outras desenvolvedoras também. Um exemplo a ser citado é o grupo “*Giant Spacekat*”, fundado por um grupo de mulheres desenvolvedoras vítimas de ataques de ódio, ameaças e assédio na comunidade *gamer*. Além disso, existem grupos dedicados à ataques de jogadores que propagam o discurso de ódio, como membros do grupo *Alt-right*<sup>8</sup>, entre outros, que produzem jogos e se movimentam de maneira intencionalmente hostis e contrários à luta das minorias (Lippie, 2017). É importante discorrer e problematizar, portanto, as diversas características que levam a invisibilidade das mulheres no meio dos jogos eletrônicos, como a sexualização, o machismo, sexismo, misoginia e outros elementos de análise que contribuem para mulheres não seguirem o desenvolvimento dos jogos e que são fatores que evidenciam questões de gênero nos jogos.

### 3. GÊNERO E IDENTIDADE

As diversas questões de gênero apresentadas no primeiro capítulo, ao longo da história dos jogos, também aparecem fortemente na forma que os jogos se apresentam, na interação com os jogadores e a comunidade e no “*feeling*” do ambiente *gamer*. Por diversos motivos, existe um sentimento/atmosfera de um ambiente masculino/masculinizado, criando a sensação de que existem poucas mulheres nos jogos (minorias), enquanto a realidade é o oposto. Na pesquisa anterior, por exemplo, informações que fazem jus a esta afirmativa aparecem na fala de várias entrevistadas. Por isso, analisar e observar as práticas e reproduções discriminatórias nos jogos compreende um dos primeiros passos para a compreensão do problema. As questões de gênero nos jogos aparecem de diversas formas, como na forma que as personagens femininas não

---

<sup>8</sup> O Grupo *Alt-Right* foi financiado por Steve Bannon e outros empresários da campanha Pro-Trump. Os fundadores deste grupo estão relacionados com escândalos políticos, corrupção, *fake news*, disseminando o discurso de ódio contra as minorias e os grupos políticos minoritários (Lippie, 2017).

representadas (hipersexualizadas e seguindo modelo eurocêntrico), nas experiências vivenciadas por mulheres enquanto jogadoras, como o *cyberbullying*, a opressão e violência psicológica, o assédio sexual, verbal e moral, na carência de personagens protagonistas e narrativas que apresentem mulheres com papéis importantes e/ou principais, no mercado de trabalho de jogos, na indústria, na comunidade, entre outros.

## 2.1 Gênero, identidade e seus estereótipos

Em decorrência da construção social de gênero, e do uso do gênero como ferramenta de poder, diversas formas de abuso, violência e opressão são realizadas contra as mulheres, apenas pela genitália que possuem ou pela forma com a qual escolhem se identificar e se caracterizar. Scott (1986) chama a atenção para o reflexo deste pensamento no sistema político, onde governantes autoritários (Stalin, nazistas, o aiatolá Khomeini do Irã, e hoje Trump, Bolsonaro, Xi Jinping, etc.) legitimam a força e a dominação como masculinas, e a fraqueza e os inimigos como femininos. Eles materializam isso em leis como restringir ou proibir a participação política das mulheres ou proibir o salário materno. Essas leis não têm nenhum propósito prático para o estado, a não ser como uma manifestação de uma afirmação de controle ou força, tomando a forma de leis contra as mulheres. Socialmente, a atribuição de gênero e a conceituação/sentido que se dá ao masculino e ao feminino, é de que o masculino é superior (no sentido de dominação, de forma hierárquica) ao feminino e partir desta ideia consolida-se a segregação das mulheres em decorrência a condição imposta.

Além disso, a sociedade tende a culpá-las pelos abusos sofridos e reforça ideais condicionantes que naturalizam o comportamento machista e as induz à identificação com o papel a elas incumbido e diminuído. Diminuído porque muito do que é "do feminino" é tido com descredito, como inferior, e indigno de recompensa e valorização, como por exemplo a ausência de investimentos adequados na saúde feminina, a atribuição da gestação como feminina, não havendo participação masculina no período pós-gestacional e na educação dos filhos, assim como muitos cidadãos no Brasil por exemplo carecem do reconhecimento paterno na certidão de nascimento, tendo a maternidade como tarefa exclusivamente feminina e sem remuneração própria. Isso pois muitas vezes as mulheres se veem obrigadas a se dedicar inteiramente aos filhos e aos afazeres do lar cumprindo jornada tripla de trabalho. Os serviços atribuídos às mulheres não são compartilhados pelos homens (educação dos filhos trabalho doméstico etc.), além da grande percentagem de mulheres que são mães solteiras, e não se vê atuação do estado que pense na remuneração e atenção voltada para as mulheres neste sentido,

mas, muitas vezes, no sentido oposto (como a não legalização do aborto e o sentido retrogrado que esse tipo de política vem tomando no cenário brasileiro atual). De forma geral, a sociedade exprime um formato Androcêntrico em que há uma super valorização do masculino e de ferramentas de poder, dominação e opressão que são tidas nesta forma de organização social.

É possível pontuar, que o pensamento no formato androcêntrico, de dominação e opressão de gênero descritas, estão ativamente presentes no campo simbólico, psicológico e virtual da cultura contemporânea. As mídias de maneira geral, como as redes sociais e os jogos eletrônicos, tendem a exprimir e propagar este tipo de atitude social e historicamente construídas. A partir da história da criação e surgimento da indústria dos jogos eletrônicos apresentada no primeiro capítulo é possível perceber a manifestação deste fenômeno. Os jogos eletrônicos emergem como uma criação masculina, advindo de campos da ciência que ainda hoje são campos restritos para homens e com baixa densidade de mulheres (engenharias e tecnologias), além de transitarem de um universo economicamente rico, o que também reflete o sentido masculino na sociedade (dinheiro – poder – dominação – masculino). Além disso, as formas de se pensar os jogos muitas vezes eram direcionadas para o público masculino, e finalmente o fato de que desde o início a indústria de jogos possui fama negativa para com as mulheres, tido como nicho sexista do mercado de trabalho.

Essa atitude e postura social condicionante se configuram-se como violência e opressão psicológica. Por exemplo, a opressão e violência sofrida pela mídia, além de se justificar com a condição feminina, influência na identificação e atuação das mulheres neste papel. Puxando um gancho deste exemplo com os jogos eletrônicos, podemos pensar na forma que se justifica as mulheres realizarem papéis secundários pelas suas condições físicas (afirmam que as mulheres são biologicamente menores e mais frágeis), como precisar ser resgatada (sendo dependentes da força e da coragem masculina), ou serem restritas a papéis de suporte (provedora de cuidado e motivação), ou então, quando de uma forma “ofensiva”, realizam papéis de subterfúgio, os quais geralmente são muito frágeis e ficam ocultos, de soslaio ou invisíveis. Foi possível perceber isso na pesquisa anterior, em que estas eram as personagens mais escolhidas pelas mulheres nos jogos. A questão da identidade foi abordada no trabalho anterior pela forma com que as jogadoras se identificam com as personagens dos jogos, identificação esta que pode ocorrer ou não, mas é o fator principal na escolha de personagens na maioria das vezes.

As entrevistadas geralmente jogam com personagens femininos porque se identificam como mulheres, porque preferem personagens que são suporte ou que atacam a distância (como magas e arqueiras) e estes personagens nos jogos geralmente são femininos, entre outros. De

acordo com os relatos, há também uma preferência quanto aos personagens femininos quando podem escolher ou criar suas personagens. Outro ponto em que o machismo e o sexismo pode ser notado também é o fato de que na maioria das vezes, os jogos de videogame representam as mulheres de maneira muito sexualizada e estereotipada, atribuindo a elas um papel mínimo de objeto sexual e fetiche masculino.

Isso pode ser observado na forma com que as entrevistadas da pesquisa que deu origem a este trabalho demonstraram preferência quanto a personagens “passivos” no combate. Foxember afirma que gosta de ser uma arqueira, de atacar de longe e ficar invisível nos combates, que gosta de um tipo de personagem que ninguém a vê e que não entra diretamente no conflito. Dessa mesma forma Gweebs afirma apreciação também por este estilo e por personagens que usam magias a distância. Assim como Kikoman, que diz gostar de jogar com *Healers*<sup>9</sup> (suportes), prefere uma personagem que fica longe e não é percebida, e mesmo em jogos *single player*, prefere um personagem passivo.

## 2.2 Sexualização e estereótipos de gênero nas personagens dos games

É fato que a sexualização da mulher é extensa em jogos, está presente na grande maioria dos jogos eletrônicos, e em diversos setores da sociedade. Porém, existe uma naturalização e uma defesa acerca da sexualização das mulheres por parte do público masculino nos jogos. Essa naturalização por parte dos jogadores acerca da sexualização e formas de discriminação da mulher, é explicada, de acordo com Silveiro, pelo fato de que “[...] o machismo transmitido nos game por roteiro e estética dos personagens é uma informação que pode ser apreendida pelas vias do sentido e internalizada sem crítica.” (SILVEIRO, 2015 p.5). A estereotipia e sexualização das mulheres nos jogos se apresenta de diversas formas, como na aparência física que as personagens femininas são construídas, na opção de vestimenta que os jogos dispõe para as personagens femininas que é muito discrepante da masculina, na forma como são retratadas e construídas quando personagens principais - o que é raro, já que a maioria dos jogos tem mulheres apenas como personagens secundários; na forma que as mulheres se comportam, como as falas, sons emitidos, formas de andar, etc. Pode-se utilizar como exemplo, acerca da hipersexualização da mulher, o jogo *Bayonetta* (que consta com produção 2 e 3 do mesmo jogo).

---

<sup>9</sup> Healer é um termo em Inglês em que sua tradução para o português significa Curandeiro(a) e é usado nos jogos para representar classes ou profissões (papeis) de personagens que fornecem cura e suporte aos demais, como a personagens feridos em combate.

Figura 5 - Jogo Bayonnetta



Fonte: (PLATINUMGAMES, 2020).

Bayonnetta é um jogo onde a personagem principal, caucasiana, com as mesmas formas estereotipadas, tem como habilidade principal o poder de transformar sua roupa em um chicote, encontrando-se nua durante a maior parte do jogo, onde produz sons e falas sexuais quando sofre ataque físico dos seus oponentes – em que seu inimigo primordial, objetivo do jogo, é derrotar outra mulher, também com as mesmas características mas na forma de um anjo.

Figura 6- Jogo Bayonnetta



Fonte: (VICIO, 2021).

Figura 7– Jogo Bayoneta



Fonte: (IRRESPONSIBLECAPTNATHAN, 2017).

Outros grandes jogos, como o super popular e bem-dito *Witcher 3*, além de sexualização das mulheres apresenta disparidade quanto às cenas e diversos combates em que as mulheres (bruxas) estão completamente nuas, e cenas de violência explícita (com direito a muito sangue) contra essas vilãs despidas, que muitas vezes morrem em posições sexuais. As bruxas do jogo também são retratadas como sedutoras e sexuais (figura 8), geralmente em grupo com outras mulheres (uma espécie de irmandade) praticando canibalismo e, quando “se revelam” possuem aparência fora dos estereótipos sexuais, mostrando-se como personagens obesas, idosas e portadoras de deficiência física, após a transformação elas se voltam para atacar e matar o jogador (figura 9).

Figura 8– Jogo The Witcher



Fonte: (FISCHER, 2016).

Figura 9 – Jogo The Witcher



Fonte: (DAVID-COM, 2018).

O jogo possui qualificação indicativa de idade de 18 anos, por possuir diversas cenas sexuais (atos sexuais e cenas de sexo, em bordéis, como parte do roteiro, e entre outros), onde as cenas ocorrem sem censura, e o personagem escolhe e engaja nestes atos, existem também cenas como as das bruxas canibais sedutoras em que elas também realizam atos sexuais com os cadáveres e as partes dos corpos mortos, repletos de sangue, de forma muito violenta. Além disso, *Witcher 3* apresenta apenas um personagem negro, que no jogo é um fazendeiro, o restante são apenas personagens caucasianos, onde todas as mulheres são magras, altas, esbeltas, de cabelos lisos, seguindo uma lógica de padrão de beleza moderno eurocêntrico (mesmo se tratando de um jogo que se passa no período medieval). A história do jogo é centrada no personagem principal, que segue a lógica da idealização masculina, onde ele vivencia romances ao longo do jogo e o jogador que controla o personagem direciona a história escolhendo entre as mulheres que fazem parte da narrativa para que ele escolha a que quiser como parceira. O personagem também pode escolher mulheres em bordéis e as cenas do jogo não possuem censura. De forma geral, o jogo possui uma longa lista de “mulheres belas” ao dispor do personagem principal e que fazem parte de sua narrativa e escolhas.

Figura 10- Jogo The Witcher 3 Wild Hunt



Fonte: (KERWIN, 2014).

Outros jogos digitais que não seguem uma narrativa, como alguns RPG (*Role Playing Games*) Online (*Multi-Massive Online – MMO*), e jogos de combate com armas (*First Person Shooter - FPS*) e de batalhas em arena (*Multiplayer Online Battle Arena – MOBA*) também possuem como tendencia apresentar as mulheres de forma hiper-sexual e estereotipada. No jogo Moba *League of Legends* por exemplo, a grande maioria das personagens femininas segue os moldes estereotipados mencionados, além de carecer de diversidade apropriada.

Figura 11 – Jogo League of Legends



Fonte: (POKEMONLIBERATOR, 2014).

Figura 12– Jogo League of Legends



Fonte: (SCHUCH DIAS, 2018)

Nos jogos de MMO-RPG geralmente é dada ao jogador a possibilidade de poder criar a própria personagem. Porém, mesmo assim, as possibilidades de escolha da construção do corpo da mulher nesses jogos também seguem estereótipos, onde dificilmente é possível criar personagens que não sejam magras, existem pouca diversidade de cor na maioria dos jogos. Até recentemente, muitos jogos não permitiam criação de personagens negros e, quando permitiam, era possível escolher apenas tons mais claros para pele negra), carecendo também de aspectos faciais, como o formato do rosto e do nariz – seguindo aspectos eurocêntricos.

Além das dificuldades na constituição corpórea das mulheres, na maioria das vezes as vestimentas das personagens femininas são muito discrepantes das masculinas. Enquanto os personagens masculinos guerreiros podem se vestir com uma armadura medieval, a mesma peça em uma personagem feminina se transforma em um conjunto de biquini. Muitas vezes essa frustração é grande pois as vestimentas femininas são muito restritas a roupas reveladoras e de apelo sexual, onde alguns jogos não oferecem possibilidade de escolha igualitária, já que a mesma roupa de um personagem masculino não se aplica da mesma forma para uma personagem feminina (figura 13).

Figura 13 – Jogo World of Warcraft



Fonte: (IRONYCA, 2011).

Ao longo dos últimos anos muitos jogos de videogame se moveram no sentido de atender as demandas sociais e críticas acerca da sexualização e estereotipia das mulheres. Um exemplo marcante da pressão que levou a mudanças na indústria dos jogos encontra-se relacionado a um jogo da empresa *Blizzard*, o *Overwatch*, que causou polêmica entre feministas e gamers durante a fase beta do desenvolvimento do jogo, em que todas as personagens femininas possuíam as mesmas proporções físicas, (magras, altas, esbeltas, com muitas curvas, todas com cabelos lisos e ditas à perfeição), com traços caucasianos (dignos de mulheres norte-americanas/europeias), e que utilizavam roupas que deixavam seus corpos à amostra, exibindo-as, onde pode-se perceber que a mulher é apresentada como objeto sexual, de forma estereotipada. E ainda neste videogame, a única personagem com tom de pele “um pouco mais escura”, era apresentada com traços e características caucasianas (não deixando sua etnia de forma clara).

O fato ocorrido durante a fase beta (dentre vários outros fatos polêmicos) gerou diversos protestos e uma petição advinda de grupos feministas. Uma das grandes ativistas que moveu uma extensa petição acerca de mudanças neste sentido e por trás desta mudança foi Anitta Sarkeesian, que sempre foi muito atacada, hostilizada e ameaçada pela comunidade *gamer*. A movimentação político-social contra a forma que a empresa estava apresentado as personagens

ocasionaram em alterações no jogo e inserção de diversas personagens diversificadas e menos estereotipadas (mas que ainda são uma pequena minoria) e a atribuição de histórias alternativas para outras personagens sexualizadas.

Figura 14– Jogo Overwatch



Fonte: (SÁNCHEZ, 2018).

Podemos inferir tal sexualização e estereotipia da mulher como ato de violência e opressão – a mulher é reduzida apenas a este papel e representada seguindo padrões específicos. As formas de opressão nos jogos constituem formas de violência, quanto a isso pode-se dizer que as formas de violência nos jogos não são físicas, mas sim simbólicas. De modo que sucumbe a identidade feminina à subordinação masculina, onde são retratadas como objetos e não como sujeitos, o que também classifica uma forma de abuso (KURTZ, 2017).

Pode-se perceber que segundo as entrevistas da pesquisa anterior, todas as jogadoras jogam mais com personagens que não entram no conflito (como suportes), que atacam de longe (como atiradores), ou que ficam invisível (como ladinas/subterfúgio). Segundo as entrevistadas, elas preferem personagens que não chamam a atenção, que ficam longe do conflito e que passam despercebidas. Além deste aspecto, as jogadoras também afirmaram a preferência por personagens femininas sempre que podem escolher o gênero e apresentam predileção pela possibilidade de criarem sua própria personagem, sendo esta feminina, pois é como elas se identificam - sendo a única exceção em relação à escolha de personagens femininos os estereótipos (personagens estereotipadas), que serão discutidos a seguir, que algumas vezes aparece como empecilho quanto à escolha da personagem. Mais um fator importante na escolha de personagens femininos, além da identificação, é que a grande parte das jogadoras escolhe personagens que são suportes são femininos (o que também faz um estereótipo), além de que inicialmente preferem personagens femininas, mas que, em jogos *single player*, disseram que preferem personagens masculinos por possuírem maior poder de ação na maioria dos jogos. A

questão dos estereótipos de gênero foi um assunto corriqueiro nas entrevistas. Sem a necessidade de indagação, as próprias entrevistadas iniciaram o assunto e fizeram comentários acerca da estereotipia da mulher assim que indagadas a respeito da preferência do gênero das personagens. Como mencionado no anteriormente, em relação à escolha de personagens, um dos fatores inibidores quanto a escolha de personagens femininos (por mais que o gênero feminino seja preferencial) para algumas entrevistadas foi a forma estereotipada que personagens são apresentadas.

### **2.3 Considerações sobre identidade de gênero e estereótipos**

Pode-se pensar que, muitas vezes, os jogos apenas expõem características morais que estão presentes no âmbito social, ditas como comuns, e fazem parte da comunidade *gamer*, constituindo-a, mas ao mesmo tempo, esse tipo de mídia e reprodução podem favorecer a construção ou o reforço dessas ideias e práticas ideológicas. Isso porque a forma como são retratados o ambiente, o meio e outros espaços nos jogos eletrônicos, e em outras manifestações artísticas, atuam como um reflexo da realidade na maioria dos casos, reproduzindo costumes e normas morais, sociais, e ideologias já prevalentes. Como consequência, o impacto dessas manifestações artísticas, mesmo que para fins de entretenimento (como filmes e jogos), molda e influencia experiências pessoais, sociais e culturais. Além disso, a reprodução e perpetuação dos estereótipos femininos, como a sexualização e a idealização eurocêntrica como padrão de beleza podem impactar na forma como as mulheres se sentem, na forma como percebem a si mesmas (Aparência, personalidade e “lugar” social).

Isso pode estar relacionado por exemplo com o fato de, segundo informações analisadas na pesquisa realizada anteriormente, a maioria das mulheres não se sentirem bonitas (não atingem os padrões de beleza ditados socialmente) e nem bem consigo mesmas, demonstrando ainda que elas não se identificam e nem se sentem representadas por essas personagens. É interessante ressaltar também que todas as entrevistadas, quando indagadas acerca da personagem que poderiam criar em forma de livre escolha, afirmaram o gênero como feminino e a personagem como um reflexo de si mesmas, de suas subjetividades ou características sobre si, de forma explícita (pelo depoimento direto) ou implicitamente (pela relação com autodescrições acerca de si mesmas). Tanto a forma não estereotipada, aspectos críticos apontados por feministas, quanto os fatores de identificação (criação de personagens como reflexo da própria imagem, proporcionador de identificação/representação) podem ser evidenciados pelos depoimentos.

Pensando na reprodução de estereótipos femininos nas personagens dos jogos eletrônicos, podemos pensar que os corpos idealizados das mulheres e cobrados pela sociedade se originam já nos primeiros contatos das crianças com seus brinquedos, tendo como exemplo a ser pensado os protótipos das bonecas, como a Barbie.

A boneca Barbie surge inspirada a partir da personagem e boneca alemã Lili (Bild Lili), que foi criada com base em modelos sociais tidos como ideais acerca da beleza (que é muitas vezes tido como dote prior das mulheres) no período Pós-Guerra Alemão. Lili era uma personagem de uma história em quadrinhos (Comic) de um jornal alemão (BildZeitung), que se apresentava como uma história satírica e cômica voltada para homens, no sentido pornográfico (ROVERI, 2007).

Figura 15– Personagem em quadrinhos - boneca Lili



Fonte: (MESSYNESSY, 2016).

Figura 16 - boneca Lili e boneca Barbie



Fonte: (MESSYNESSY, 2016).

As histórias apresentadas sugerirem que Lili era uma *Stripper* e ganhava a vida seduzindo homens alemães ricos, mas denotam a personagem como carente de inteligência, consumista e supérflua, sendo a personagem popular entre os homens da época. Tanto como personagem dos quadrinhos quanto como boneca, Lili não era direcionada para as crianças, ela

era utilizada como brinquedo masculino (*sex doll*), distribuída frequentemente em *Pubs*, festas de fraternidade e formaturas entre os homens, sendo usada de forma pornográfica, como piada/chacota e como penduricalho para carros etc. era disposta com as pernas abertas – ao qual a sua anatomia e forma que é construída corporalmente servem ao propósito (a boneca Barbie assim como a Lili possui movimento articulado apenas na pelve e nos braços). Durante viagem à Suíça, o casal fundador da empresa que criou a Barbie (Mattel), conheceram a boneca e a partir daí tiveram a ideia de adapta-la, “deserotiza-la” e inserir o produto no mercado Norte Americano, o que foi realizado com sucesso e, através de diversas estratégias de *marketing* e propaganda (com investimentos da empresa Disney, por exemplo), se tornaram ícone no mercado, dentre outros veículos de propagação e estratégias, a Barbie é magra, alta, branca, loira e tem olhos claros, cabelos lisos – padrão adotado como socialmente ideal, padrão eurocêntrico que não condiz com a realidade da maioria das mulheres, principalmente latinas, hispânicas, negras, e indígenas.

A Barbie, além de refletir ideologias eurocêtricas e análogas de uma lógica imperialista dos conceitos sociais de beleza na sua produção, atua como objeto de mediação na construção e propagação deste conceito na interação das crianças com esse objeto. Por isso, é importante ressaltar a influência que a cultura (e as demais interferências e Interseccionalidades culturais) tem na atividade de brincar na vida da criança, sendo que se torna o elemento de mediação que integra o sistema de funções psicológicas desenvolvidas pelo indivíduo. Na brincadeira a criança usa diferentes objetos (seja a Barbie ou o videogame, etc.) para representar coisas diferentes do que realmente são, dando sentido à criatividade e alimentando imaginações.

Dessa forma, da mesma maneira que as bonecas Barbie influenciam na construção dos papéis sociais e estereótipos de gênero, manipulando a forma como as mulheres são predispostas e, além disso, objetificando a mulher, as personagens dos jogos eletrônicos muitas vezes aparecem como um reflexo ou uma digitalização da Barbie. O jogo de videogame, assim como os jogos infantis e a brincadeira, não se restringem às crianças, porém, na maioria das vezes os jogadores de jogos eletrônicos adentram o mundo dos jogos em tenras idades. Na pesquisa realizada anteriormente, foi possível perceber que a maioria das jogadoras começou a jogar jogos antes dos 10 anos de idade. Apesar de videogames serem tidos ou interpretados apenas como brincadeira, assim como as brincadeiras das crianças e seus brinquedos, é preciso problematizar esses objetos (brinquedos) que o mundo adulto sujeita às crianças e, além de tudo, perceber a importância do brincar.

O ato de brincar é uma ação mediada pelo contexto sociocultural, que constrói o significado que a criança dá à determinados objetos e da sua participação em certas

brincadeiras, não sendo estático. De um lado, há uma dependência dos sistemas de significação envolvendo crenças e valores, geralmente relativos ao meio aos quais a criança pertence. Do outro lado, há a versão construída pela própria criança sobre os padrões sociais, a partir dos referenciais transmitidos pelo grupo a que pertence. O brinquedo, ou o videogame como forma de brincar, vai fazer um papel facilitador em que o indivíduo internaliza o mundo exterior por assimilação assim como promove um maior entendimento da realidade (acomodação). Esse fenômeno no contato com os brinquedos vai acontecer com as crianças, mas pode também executar função semelhante com qualquer indivíduo em qualquer faixa etária (Piaget, 1978).

A partir dos aspectos apresentados acerca das influências a quais estamos expostos, onde questões ideológicas estão intrínsecas no fazer e nos objetos manipulados, é preciso partir da perspectiva de que a identidade/gênero se tece sobre um chão histórico, que entrelaça aspectos políticos, culturais, econômicos (Vygotsky, 1988). Neste sentido, tomando como ponto de análise o contato com os estereótipos de gênero já nas mais tenras idades, é preciso ressaltar que o aprendizado e a (re)construção acontece ao longo de todo o ciclo vital humano, transitando os diversos campos pelos quais construímos nossa existência, como o afetivo, cognitivo, social, motor, etc. que se interagem e compõem o ser humano e o mundo humano como um todo. (Ciampa, 2012).

É dessa forma que o desenvolvimento e transformação acontecem ao longo da vida humana e compõem os traços mais demarcados do sujeito humano. Os planos genéticos ocorrem em uma interação dialética em que, a filogênese se dá pela história de uma espécie, a ontogenia de um indivíduo, a sociogênese do grupo cultural e a microgênese de cada processo psicológico individual (Vygotsky, 1988). A partir deste pressuposto, para este trabalho considera-se em especial a sociogênese, já que de certa forma dá limites e possibilidades para o desenvolvimento, na medida em que diz das formas de funcionamento cultural que interferem no funcionamento psicológico.

É por este motivo que se torna possível pensar e entender os videogames como fatores fundamentais no que tange a construção ideológica e moral dos sujeitos que os consomem, principalmente dado o fato de que muitos dos seus consumidores iniciam sua jornada nos *games* na infância. Sendo assim, é importante entender que os games podem atuar produzindo e difundindo ideologias que reforçam a opressão e violência de gênero, assim como contra outros grupos de minoria (Silveiro, 2015). Assim, uma vez que os jogos possuem tanta importância, seria um desperdício encará-los apenas como fontes de diversão, mas sim, encará-los como formas/veículo de linguagem político-ideológica que podem causar enorme impacto social.

Na nossa sociedade, a mídia por exemplo, tem contribuído ao longo do tempo para o reforço de pensamentos machistas, sexistas e discriminatórios que tangem ideologias de gênero. Isso ocorre por diversos meios, seja na invisibilidade ou na forma que a representatividade é feita, ou pelo valor agregado e atenção direcionada. A situação se agrava ainda mais num momento em que apesar de se falar muito sobre conceitos de gênero, principalmente nas redes sociais, o mundo sofre diversos ataques políticos advindos de grupos reacionários que clamam pela opressão, repressão e discriminação de minorias. O papel e o posicionamento político das plataformas midiáticas são viscerais, principalmente no atual cenário político descrito anteriormente, isso pois os discursos discriminatórios, de tendência machista, misógina, homofóbica, e racista, acarretam em profundos danos sociais e morais. A mídia de maneira geral, seja por meio das plataformas virtuais ou de comunicação, na indústria das artes ou do videogame, influenciam no comportamento humano de maneira coletiva, desembocando reações na sociedade como um todo, reforçam pensamentos, valores, dão ou retiram lugar de fala, etc. Por isso é tão importante procurar promover maiores reflexões sobre o assunto e debates sobre o tema, especialmente acerca do papel e direitos da mulher, dos negros e da comunidade LGBTQ+, (Cerdeiro e Lima, 2016). É preciso refletir acerca da produção cultural promovida pelas mídias e o universo digital, pensando no papel social e moral que os meios influenciadores e detentores do capital cultural possuem em relação à realidade social, política e cultural vivenciada pelos grupos oprimidos como um todo.

É possível inferir, portanto, que a cultura se torna parte da natureza humana e de certa forma determina o funcionamento psicossocial, porém não tem atuação única. O cérebro atua como base biológica destas funções psicológicas que se fundamentam nas relações culturais e sociais históricas. Assim, pode se dizer que o sujeito é produto de um processo histórico do desenvolvimento físico, mental, cognitivo, afetivo, de processos internos e externos; e isso ocorre à medida em que as funções psicológicas superiores são mediadas simbolicamente (língua) e em relação com o campo biológico, integram o ser humano como um todo enquanto membro de uma espécie (corpo e mente) e produto social derivado de um processo histórico (biológico e social). (Vygotsky, 1988). Por isso, e devido a tamanha popularização dos videogames na era digital, como apresentado no início deste texto, e também acerca da produção de debates e discursos acerca dos jogos, fazer deles ferramentas para a reflexão e discussão de problemas sociais que fazem parte da vida da maioria das pessoas, problematizando os jogos eletrônicos, é uma forma avaliar os seus métodos e meios de uso, de forma a tentar ressignificar o seu papel e alterar as possíveis intencionalidades incultas desses artefatos. Refletir e problematizar os jogos eletrônicos e a cibercultura, nesta perspectiva, visa

a transformação desses meios de forma positiva, pensando seu potencial, podendo ser enquadrado como uma forma de promover a educação para a paz, geradora de empatia.

De acordo com Cerdeira e Lima, por vezes, crianças, principalmente os homens na infância, são criadas através de comportamentos, discursos e atitudes machistas e homofóbicas, crescem acreditando que para serem homens de verdade devem reproduzir/ter atitudes como não chorar, odiar, agredir os homossexuais, entre outras coisas. Visualizar os jogos de maneira grosseira, rasa, como inofensivos, apenas como formas de diversão, pode ser relatado como, muitas vezes, não apenas nos jogos, mas em diversos espaços culturais e sociais, atitudes machistas, racistas, sexistas, discriminatórias – e violentadoras – podem passar, muitas vezes, despercebidas. Essas atitudes são tratadas com normalidade, de forma costumeira ou até mesmo serem difundidas como modelo a ser seguido. Isso pode ser evidenciado na própria escola e no sistema educacional tradicional. Ou seja, esse tipo de atitude opressora não é um problema dos jogos de vídeo game em si, mas um problema social amplo que aceita práticas de opressão às minorias, podendo até incentivá-las em alguns nichos sociais. Isso, por exemplo, aplica-se amplamente a respeito das questões de gênero na mídia, que tem papel informativo/educativo na nossa sociedade, e o faz não para o bem, mas disseminando concepções machistas no meio social (o que pode ser aplicado aos videogames).

Uma situação notável é o fato de muitos dos jogos não trazerem a diversidade real que existe no mundo. Sendo assim, muitos dos jogadores não se sentem representados, pois há uma estética padrão dos personagens, tanto física quanto de personalidade/papel, que reflete princípios ideológicos e que se resumem em homens e mulheres, sarados, héteros, brancos, loiros e com olhos claros, geralmente azuis, ou seja, “padrão europeu”. Quando negros ou latinos são representados nos games, a maior parte das vezes fazem papéis de bandidos ou vilões, para não dizer de outras formas de representações, como homossexuais que são estereotipados. Estes que se encaixam na categoria outros, são vistos de uma forma ruim e possuem papéis secundários.

#### **4. GÊNERO NO LÓCUS DIGITAL**

Como maneira de se entender, acerca do que é gênero no mundo contemporâneo e ocidental, analisando o conceito que é prevalente no meio virtual globalizado, é importante conhecer suas transmutações, as forças que o moldam e as tendências que enfrenta. Isso porque o conceito Gênero é construído (constrói-se) social e historicamente, e continua a se moldar e

transformar ao longo da história e conforme esta é desenvolvida. Essa categoria de análise se delimita a partir da perspectiva em que gênero engloba diversas significações. Neste capítulo, busca-se compreender os conceitos de gênero e analisar esses preceitos com base nas entrevistas da pesquisa anterior sob a ótica dos jogos eletrônicos e videogames. Dessa forma, procura-se abordar conceitos como os estereótipos de gênero presentes nos jogos, o estigma sofrido pelas jogadoras e seus impactos nos processos de identidade.

### **3.1 Atravessamentos dos estereótipos de gênero**

Em seu artigo “Gênero: uma categoria útil de análise histórica”, a autora Joan Scott realiza diversas reflexões e indagações acerca do conceito de gênero e sua construção, promovendo uma visão histórica acerca do termo ela traz diversos apontamentos históricos sobre os movimentos feministas e o surgimento do pensamento feminista ao longo da história, assim como suas vertentes. A autora propõe assim buscar uma causalidade baseada no significado, e para buscar o significado ela propõe que precisamos lidar com os diversos atravessamentos do sujeito, desde o campo social quanto o individual e as inter-relações entre si (1995, p17). Scott traz diferentes classificações e subconjuntos sobre a definição de gênero nos quais ela defende diferenciações. Por exemplo, dizendo que a mulher não pode trabalhar em uma indústria ou fazer um esporte de luta por ser fisicamente mais fraca, ou colocar a menstruação e a gravidez como empecilhos que impedem a igualdade de gênero e fomentam a exclusão feminina de diversos setores da sociedade. Para Scott, gênero é construído não somente nas relações de parentesco, mas igualmente na economia e na organização política, de forma que muitas vezes independe do parentesco.

O machismo e o sexismo contribui para a construção de determinados papéis sociais e, através da subordinação das mulheres nas relações de poder que são impostas socialmente, delimitam estereótipos sexistas (ARAÚJO, 2017). Os movimentos que se opõe a este tipo de subordinação (que se opõe ao machismo), analisam o sistema de gênero e as diversas relações de poder lexicais envolvidas nele, e dão corpo ao termo Gênero como se tem hoje. Esses movimentos nasceram em meados dos anos 1970, por pesquisadoras e historiadoras feministas como tentativa de superar as concepções essencialistas da época que tentavam justificar as desigualdades de gênero por meio de concepções biológicas das diferenças de sexo (SCOTT, 1986). Esses movimentos sofreram inúmeras transformações que foram revistas e questionadas por diversas autoras ao longo dos anos, como a revisão dos conceitos de gênero e feminismo realizada por Butler, por exemplo.

Isso reforça a ideia de Beauvoir (1949) quando ela afirma que a mulher “não nasce mulher, mas torna-se mulher”, isso pois as mulheres são condicionadas a desempenhar papéis sociais impostos pela sociedade e determinados pela cultura, a partir de modelos sociais aos quais elas acabam por se identificar. A maioria destes papéis, estão incumbidos a servir os homens, de maneira direta ou de forma secundária, algumas vezes quase como se o papel social da mulher fosse o de garantir a integridade dos homens e reafirmar sua masculinidade. Isso é realizado de diversas formas, desde oposição do sexo feminino até o controle e dominância deste. Pode-se observar estes fatores, oriundos da cultura da sociedade ocidental judaico-cristã, que na idade contemporânea são explicitados principalmente pela mídia, como é no caso dos jogos eletrônicos, em que a representação das mulheres e atitude de muitos homens em relação ao feminino se realiza como um espelho do que é socialmente pregado. Isso desemboca diretamente nos processos de construção das identidades das mulheres, já que todo este movimento se expressa em relação as esferas de poder das relações político-sociais dos sujeitos (ARAÚJO, 2017). Este tipo de dinâmica e organização evidencia-se nos jogos eletrônicos, como por exemplo na forma que a inferioridade é atribuída às mulheres, na sua sexualização e na maneira como são representadas, como frágeis e fracas, dependentes dos homens para servi-los, ou como um objeto sexual, ao seu bel prazer, no *cyberbullying* vivenciado pelas jogadoras e na hostilidade com a qual assuntos relacionados à justiça social são tratados.

Pode-se inferir, com base nestes preceitos, que este panorama vivenciado pelas mulheres e a forma como são tratadas nos jogos digitais, nas diversas manifestações de misoginia e sexismo, e na sua invisibilidade, pode ser configurado como uma forma de violência. Isso porque a dominação e opressão de um grupo, seguindo uma lógica de dominação e subordinação, de forma a delimitar um território polarizado que induz o dominado e o oprimido à desmoralização e exploração, pode ser lida como violência. A forma como este tipo de violência se manifesta nos jogos eletrônicos está intrínseca nas relações contidas nos espaços virtuais que os circundam, a partir de uma manifestação cultural, que ocorre a partir da linguagem, e por isso pode ser classificada como violência simbólica (KURTZ, 2017). As diferentes formas de opressão sofridas pelas mulheres, pensando primordialmente na violência simbólica, pode ser considerada também como uma forma de violência contra a mulher, violência esta que, por não ser física ou visível – mesmo que, especialmente para mulheres, possa ser percebida até mesmo como escancarada – é considerada por muitos como uma forma de violência branda, ou nem mesmo violência, como algo que não é digno de atenção, como se o sofrimento percebido e relatado pelas mulheres fosse irrelevante.

Além da irrelevância atribuída ao sofrimento das mulheres nos jogos, e da forma como o tema que aborda a maneira como as mulheres nos jogos são tratadas, existe também o silenciamento e a descrença em relação as queixas trazidas pelas mulheres que ocupam esse espaço. É necessário ressaltar que grande parte das vezes temas que reivindicam justiça social e igualdade, denunciando o machismo, sexismo, misoginia, racismo, entre outros, no meio dos jogos eletrônicos, geralmente são rechaçados pela comunidade gamer – ou parte vocal ativa em seus meios. De forma geral, a violência simbólica, a violência por meio da linguagem, e psicológica são tratadas como temas irrelevantes nos meios que circundam os jogos – e muitas vezes nos meios sociais como um todo (KURTZ, 2017).

As mulheres e os grupos que reivindicam justiça ou se queixam de uma atitude opressora, geralmente são silenciadas, rechaçadas e levadas a descredito e descrença por parte da comunidade e delas mesmas. Essa dinâmica que ocorre nos jogos pode ser equiparada a uma forma de violência simbólica comum nos meios virtuais, que é o *Gaslighting* (ABRAMSON, 2014). Isso porque a estratégia primária do *Gaslight* não é, ou não parece ser, ao menos ao nível perceptível, epistêmica. Essa forma de violência se dá por meio da manipulação dos sujeitos oprimidos, onde *Gaslighter* (quem pratica *gaslight* - opressor) se apresenta como uma fonte de autoridade normativa (STARK, 2019). O *Gaslighter* assume a pretensão de possuir um testemunho sincero, e age do ponto de partida que tem autoridade para exigir que os outros “vejam as coisas do seu jeito” (Abramson, 2014).

O *gaslighting* aparece então de forma misógina e manipulativa (STARK, 2019), onde a forma com que a sociedade determina normas, papéis e estereótipos femininos idealizados, conjuntamente com o silenciamento e a invisibilidade das mulheres contribui para que as mulheres acreditem que não possam e até mesmo não devam se identificar e se sentirem representadas no ambiente dos jogos digitais. O fenômeno apresenta-se como uma forma sistemática de negação do testemunho das mulheres acerca de danos causados, de forma a minar essas e outras mulheres, podendo explicar como o *Gaslighting* é um meio comum em que a misoginia é promulgada e como esse uso se classifica como um fenômeno coletivo (STARK, 2019).

A dominação masculina e opressão no meio dos jogos ocorre de uma forma que as próprias mulheres são levadas a ter descrença nos discursos sociais e no ativismo que buscam igualdade, como por exemplo movimentos que questionam a forma com que a personagem mulher é apresentada e a atitude da comunidade em relação as mulheres jogadoras e personagens. Isso pode ser observado por exemplo sobre como muitas mulheres entrevistadas na pesquisa anterior (2017) acreditam que sejam minoria nos jogos, quando na verdade atualmente

já ultrapassam metade do público consumidor. Além disso, por mais que o público de mulheres seja tão extenso, a diversidade das personagens femininas ainda é muito pequena, e a reprodução dos estereótipos é exacerbada. Porém, por decorrência da normatividade e autoridade masculina e eurocêntrica que compõe essa atmosfera, as mulheres são levadas a acreditar que elas, por não se encaixarem no padrão determinado, estão erradas e devem ser encaradas como desviantes, e não tem direito de reivindicar representatividade e diversidade.

No caso dos jogos eletrônicos, o *Gaslighter* se resume pela normatividade masculina e os padrões eurocêtricos impostos, e onde as mulheres são tidas como indivíduos estigmatizados, que não só ocupam um lugar a qual não pertencem (consomem algo que é destinado para homens e não para mulheres – clubinho dos meninos) mas também não são adequadas já que o modelo de mulher prevalente no ambiente é extremamente idealizado. Neste sentido, vale lembrar que o *Gaslighting* envolve manipular outra pessoa (ou no caso do *Gaslighting* misógino e político, um grupo social) para questionar suas percepções - incluindo percepções aparentemente óbvias. Elas são levadas a acreditar e/ou tem seu discurso e suas reivindicações postas a prova constantemente (STARK, 2019).

Isso acontece, por exemplo, quando feministas e ativistas jogadoras e atuantes nas plataformas e comunidades *gamers* são rechaçadas e tem sua fala silenciada por discursos que vão contra o feminismo e contra as teorias de igualdade de gênero. Ou ainda, quando feministas como Anitta Sarkeesian sofrem ameaças de morte, violência e são perseguidas apenas por problematizar questões de gênero, desigualdade e minorias em jogos eletrônicos (Sarkeesian, 2015). Além disso, quando a desigualdade e a violência simbólica são trazidas a debate, a sanidade mental, a veracidade dos fatos e a autenticidade das mulheres é sempre rebatida como argumento principal de diversos grupos.

Às vezes, a realidade distorcida, - no caso das mulheres nos jogos, distorcida por meio das normatividades e estereótipos de gênero, - pode até levar as mulheres a questionar sua própria sanidade por meio desse processo que, de acordo com Kate Abramson (2014), uma mulher influenciada por meio de *Gaslighting* pode perder seu senso de identidade, ocasionando em depressão e sentimentos mórbidos similares ao luto, que podem se apropriar da pessoa por inteiro. Isso também acontece quando, por exemplo, denúncias de assédio e *cyberbullying* por mulheres jogadoras são postas em dúvida, ignoradas e silenciadas, onde muitos jogadores afirmam a inexistência ou invalidam essas experiências vividas, como a percebido em falas presentes na pesquisa anterior das brasileiras por exemplo, principalmente se tratando de bullying e assédio, que configura um problema presente entre as brasileiras, como por exemplo nas falas de Yulia e de Ellie:

“Assédio sempre, quando falo no microfone e ficam tipo “ah, é mulher, vai lavar a louça, vai chupar uma rôla” (sic) e tal, me chamam de gostosa nos MOBAS, já em MMO e RPG nunca. Fico pistola, xingo muito e os silêncio, além de reportar.” [Yulia]

“É constrangedor, os outros personagens masculinos ficam seguindo seu ID pelo jogo, ficam passando cantada, pedindo telefone, se você tem namorado, oferecendo proteção, como se você não desse conta de se proteger sozinha ou como se eu não soubesse jogar e questionando minha presença ali, se você joga ou não bem de verdade.” [Ellie]

Além disso, muitos grupos nas comunidades de gamers, não só põe em questão essas vivências e descredibilizam o sofrimento gerado pelo assédio, cyberbullying e discriminação de gênero, mas se opõe fortemente contra os movimentos feministas, como por exemplo os membros do grupo *AltRight*. Porém, é possível perceber na fala e no discurso trazido pelas entrevistadas que as conquistas geradas pelas lutas de muitas mulheres e minorias são significativas, reais e importantes. Essa relação com as conquistas dos movimentos feministas pode ser observada na fala de Gweebs, que cita o grande ocorrido no ano de 2018 com o vale do silício (movimento #MeToo), que só veio à tona pela atitude de mulheres corajosas e empoderadas que se uniram para denunciar a violência sofrida. Além disso, cita também conquistas que provém do movimento feminista em outras áreas, como nos direitos humanos e a representação da mulher no geral, elucidando uma significativa mudança da imagem feminina na sociedade:

**“- E você vê relações entre a exploração da sexualidade feminina e a construção das personagens dos games?”**

“Ahm... quero dizer... eu vejo... vendedoras de sexo... eu não posso muito dizer que não é verdade. E eu acho na maioria das vezes muitas companhias que são focadas em dinheiro, irão aderir a esse ponto. E é por isso que eu acho... bom tem muito tempo que eu jogo... eu acho que as pessoas também entendem que em curto prazo é mais benéfico ter essas personagens realmente muito sexuais desde que as pessoas vão nelas por atração, por razões de atração, mas eu sinto que em longo termo as indústrias estão notando que elas estão perdendo um grande negócio com pessoas que estão interessadas mas que estão se fechando para esse tipo de coisa... então eu acho que teve um pouco de mudança na indústria... eu acho que tem uma série de coisas acontecendo com as indústrias, especialmente com toda essa coisa do vale do silício e como as mulheres estavam sendo tratadas lá... tipo acho que definitivamente houve uma grande mudança em como as mulheres são representadas nos jogos e como elas são representadas em outros lugares e a questão dos direitos humanos também tem mudado em favorcimento das mulheres, então...”[Gweebs]

### 3.2 Estigma

Infelizmente, o machismo, o sexismo, a misoginia, costumeiramente não são percebidos como prejudicial para as vítimas, salvo os que lutam para essa situação chegue a um fim, que refletem acerca de suas próprias atitudes e pensamentos, e são aliados às causas que buscam reivindicar justiça social. Assim, várias pessoas procuraram se empoderar pelo feminismo, buscando igualdade social e equidade de direitos, seja nos jogos ou em qualquer extensão da vida. Dessa forma, contribui-se para a formação de grupos de apoio entre mulheres que tentam reivindicar seus direitos e lutam contra a estigmatização das mulheres nos jogos por meio do feminismo. Esse tipo de companheirismo das mulheres, como também por exemplo nos casos descritos em que se formam grupos de desenvolvedoras que se apoiam, no engajamento e ativismo de feministas gamers e jornalistas que apoiaram a causa das mulheres no caso *Gamer Gate* por exemplo, são fenômenos que podem ser lidos como formas de praticar sororidade, mas podem estar também relacionados a uma reação e experiência mental tipicamente vivenciada por pessoas estigmatizadas (GOFFMAN, 1988).

Discriminação, *bullying*, abusos, flerte insistente e “tratamento diferenciado”, as mulheres nos jogos sofrem diversos tipos de ataques e/ou atitudes que são distintas em relação aos homens heterossexuais, e mesmo com o depoimento de homens e mulheres testemunhando isso, muitos ainda ignoram esta realidade e, quando os ataques são denunciados, a veracidade do seu depoimento, validade e a saúde mental das mulheres que são alvo é sempre questionada, manifestando mais uma vez a manipulação por *gaslighting*, que faz um determinado indivíduo duvidar do próprio julgamento para que assim ela se apoie na opinião de uma outra pessoa que “detém a razão” acima de sua própria percepção dos fatos (NOGGLE, 2020, p.02). Isso também pode estar relacionado talvez ao fato de que há um certo estigma social e histórico em relação às mulheres no espaço dos jogos, seja no consumo, no jogo, ou na sua produção.

Uma pessoa que carrega um estigma tem algum atributo que é percebido de forma negativa no meio/contexto social, sendo que esta pessoa é percebida de maneira negativa quando não atinge as expectativas do que se espera de seu ser. Para Goffman (1988) o estigma pode surgir a partir de alguma deformidade / deficiência física ou falhas de caráter individual, como falta de vontade, desonestidade, histórico de doença mental e, finalmente, existem os estigmas de raça, nacionalidade e religião, etc. As situações de “quebras de padrão” mencionadas são fatores que desembocam numa grande tensão nas interações sociais do indivíduo estigmatizado, ao se relacionar com os quais são, de acordo com o que o autor traz, “normais”. No caso dos jogos,

a mulher aparece como uma quebra de padrão ao desfrutar de um produto de consumo e se ingressar em uma comunidade tida como ambiente masculino, onde os produtos dos jogos são delineados, de maneira geral, de forma heteronormativa. Além disso, a padronização e estabelecimento dos conceitos de beleza e do “que é ser uma mulher”, são também atributos que contribuem para a estigmatização.

Um estigma é um atributo muito deteriorante para um sujeito, é algo que transforma a pessoa de uma “pessoa inteira”, e muitas vezes gera a exclusão e segregação destes indivíduos estigmatizados, “fora do padrão”, que quebram com os dogmas da normatividade. Parte dessa estigmatização das mulheres pode ser percebida na forma com a qual os jogadores masculinos e mesmo outras mulheres que jogam jogos, na maioria das vezes, são céticos com a presença de mulheres nos jogos. É interessante analisar também que o estado civil da mulher jogadora de jogos digitais parece uma informação importante para o público masculino, já que há notável insistência para saber se, quando mulher, elas têm namorado ou marido, etc. Os jogadores masculinos muitas vezes também julgam as mulheres que jogam pejorativamente, recorrentemente interpretando o caráter e a intencionalidade das mulheres jogadoras, como se só quisessem atenção, dinheiro, itens etc., como se elas estivessem “tirando vantagem” do fato de serem mulheres e de sua sexualidade, de forma exploratória, inautêntica e imoral, onde as mulheres são tidas como incapazes e estranhas ao ambiente dos jogos. A reação que as mulheres nos jogos eletrônicos costumam tomar, por conta das experiências e outros fatores no contexto analisado, pode ser observado como sendo resultado da tensão em contextos sociais tanto para os estigmatizados quanto para os “normais”, onde na maioria das vezes os estigmatizados evitarão as situações sociais convencionais para começar.

É importante notar, que nas comunidades *gamers*, existem diversos comentários de rejeição e hostilização das iniciativas e campanhas feministas, por parte de jogadores homens, descrença na existência do machismo e a afirmação de estereótipos de gênero ligados a habilidades e qualidades femininas, como por exemplo os de que mulheres não sabem jogar, homens querem ensinar elas a jogar mesmo quando elas já sabem, comentários e críticas sobre a forma como elas jogam, dúvida de que elas são mulheres já que creem que jogos são para meninos, hostilização quando reportam algum caso de abuso, *trashing* quando o machismo aparece como algum tópico (mesmo não relacionado aos jogos), assédio verbal quando estão jogando, etc. Ou seja, ser validada ou se considerar como jogadora/garota *gamer* implica, na maioria das vezes, ser imposta a diferentes formas de assédio, sem poder se posicionar e jogar da forma “adequada” à mulheres de forma a evitar eventuais problemas. Por consequência, muitas se escondem atrás de personagens e *nicknames* masculinos, de forma a buscar modos de jogar sem

necessitar de aprovações masculinas, sofrer discriminação, *bullying* ou assédios: se passando por homens, escolhendo os grupos certos ou apenas evitando ser notada.

Como resultado dessa circunstância, aplicando o conceito de Goffman (1988), observa-se que pessoas estigmatizadas tendem a se organizar em seus próprios grupos sociais simpáticos que também compartilham o mesmo estigma, ou muitas vezes se incluindo num pequeno grupo de normais simpáticos. Aqui, a pessoa estigmatizada pode deixar de ajustar seu comportamento para lidar com seu estigma dentro do contexto de situações sociais convencionais e, em vez disso, comportar-se como normal dentro de seu próprio grupo. Este é um lugar ao qual elas podem voltar para obter apoio moral e expressar suas frustrações relacionadas ao seu estigma com um grupo que tem muitas das mesmas. Este cenário pode estar vinculado com a formação dos grupos de mulheres e de apoio mútuo das desenvolvedoras, prescindindo a sororidade em alguns meios digitais mencionados anteriormente, formando grupos que compartilham tais experiências e ideais. Isso talvez se aplique, como por exemplo, ao movimento de denúncias que ressurgiu após o *GamerGate*, reivindicando posicionamento da indústria de jogos e sua comunidade, em relação a forma como as mulheres são tratadas no ambiente dos *games*, além de reunir mulheres para o tópico e na luta para igualdade de gênero. Diversos grupos de minorias também insurgiram após o *GamerGate* (como o *AltRight*) e as discussões que vieram à tona em relação as diversas formas de opressão e exclusão realizadas pela indústria e a sua comunidade de jogos.

### **3.3 Gênero, Identidade e Subjetividade**

Os jogos também utilizam diversos elementos que proporcionam uma identificação do jogador com o próprio jogo, com os personagens e com os objetivos do jogo. Os elementos estéticos em um jogo não apresentam, de forma “dada” e imediata, os problemas e desafios a serem vivenciados, essa distinção é feita pelo jogador, que a partir disso elabora estratégias de solução. Por mais que os desenvolvedores de jogos eletrônicos criem diversas possibilidades, enredos e personagens, é o jogador quem decide o que fazer com eles. Assim, faz-se inferência quanto à escolha de personagens pelas jogadoras, que ocorre a partir de uma identificação e demonstra que a escolha das personagens conta sobre elas e demonstra a forma com que elas lidam com o espaço do jogo, expondo suas subjetividades. Além disso, a partir deste apontamento, é preciso refletir também sobre as atitudes e escolhas que alguns jogadores tomam em relação às mulheres durante a narrativa de um jogo.

Para Cerdeira e Lima (2016), os homens geralmente são representados de armadura e escudo, e quase sempre possuem mulheres ao seu redor, em que são hipersexualizadas, vestidas e desenhadas de forma a destacar seus atributos físicos. Em vários destes exemplos, pode-se observar também que as mulheres nesses jogos possuem, em muitas das vezes possuem papéis secundários, como por exemplo de suporte, sendo dependentes de personagens masculinos. O que pode ser evidenciado por Silveiro (2015, p.2), em que

“A mulher do mocinho raptada, uma temática que se reflete em diversos produtos culturais, tendo, em tal temática, uma mensagem embutida, que é o da mulher frágil, dependente do homem, homem este “viril, forte, que protege e sustenta”.

Notamos isso nas falas das brasileiras bem corriqueiramente, como por exemplo, “Elas geralmente parecem umas princesinhas com pouca roupa e são sempre bonitas e europeias.” (Yui, 20 anos). Sendo assim, percebemos que as personagens femininas nos jogos, são observadas pelas jogadoras como representadas de forma padronizada e irrealista, que possuem correlação com o estereótipo feminino na vida real e que impossibilita a identificação com as personagens e ainda, para muitas jogadoras têm impacto negativo e desagradável. A sexualização da mulher e das personagens femininas nos jogos foi percebida em todos relatos como presente e gritante, algumas delas associaram tal fato a um reflexo da realidade que é justificada pelo machismo, também foi associada à motivação da indústria, ao capitalismo e ao fato de os jogos serem parte de um “universo masculino”. Para as entrevistadas, a sexualização das mulheres está presente na composição física e aparência no geral, na voz e falas (discurso) das personagens, forma de se mover e algumas vezes na personalidade das mulheres. Isso não é diferente para as entrevistadas brasileiras, que além de afirmar a sexualização ressaltam principalmente a diferença nas vestimentas: “Eu vejo que elas são totalmente sexualizadas, meio sem sentido, ter armaduras que não cobrem o corpo todo, se levassem uma flecha, iriam morrer.” (Yulia, 22 anos)

Observa-se a concretização deste fato quando jogadoras afirmam a necessidade de se passar por garoto por algum fator discriminante, como Foxember elucida:

“Teve uma vez, quando eu tinha 14 anos, era uma época que estava jogando World Of Warcraft, e eu tive que provar que não era garoto, porque ninguém iria acreditar que você era mulher. Também foi uma época que por isso eles iriam querer te ajudar, ter você como namorada, ficar falando e coisas do tipo. Mas agora é diferente, como no the Elder scrolls, tem tantas pessoas diferentes que jogam, e ninguém geralmente age assim mais. [pausa] Geralmente quando eu jogo com meu namorado ele costuma

dizer que eu jogo muito melhor do que ele. Eu não sei se é ainda um problema, mas outros caras iriam dizer que eu não sei jogar, que eu não sei nada e iriam ficar com raiva quando eu era melhor que eles. Eles iriam querer me ensinar porque eles pensam que eu não sei jogar. Então quando eu jogava com personagens masculinos e eles descobriam que eu era menina eles iriam ficar com raiva e não aceitar ou acreditar. Eles não gostam de perder pra uma garota.” [Foxember]

Analisar e observar essas práticas e reproduções de episódios discriminatórios em jogos de vídeo game compreende um dos primeiros passos na tentativa de resolução dos problemas. Isso pode ser afirmado pois, devido a tamanha popularização dos vídeos games na era digital, como apresentado no início deste texto, e também acerca da produção de debates e discursos acerca dos jogos, fazer deles ferramentas para a reflexão e discussão de problemas sociais que fazem parte da vida da maioria das pessoas, problematizando os jogos eletrônicos, é uma forma de ressignificar o seu papel, podendo ser enquadrado como uma forma de educação para a paz, geradora de empatia.

Por conta da emergência do feminismo e críticas aos *gamers* na contemporaneidade, as indústrias de jogos mudaram a estratégia de forma que pode ser considerada enganosa, uma falácia. Há uma tentativa de justificar a sexualidade excessiva utilizada nesses jogos, como a super sexualização das mulheres e sua atribuição a objeto sexual que serve os homens, utilizando o argumento caricatural. Esta forma de discriminação é denominada “Sexismo irônico”, que segundo Cerdeira e Lima (2016, p.960) é caracterizada pela forma caricatural e exagerada que os designers de game produzem os jogos, reproduzindo o machismo em forma banal ou como “piada”, acreditando que essa atitude reflete críticas sociais, onde acreditam que tal caricatura levaria à perda de força e poder do discurso sexista. Essa prática, ainda de acordo com os autores, pode ainda ser entendida como negação ao machismo e descaso com as estatísticas reais, mas “Basta ver os dados sobre mortes, abusos e agressões às mulheres para ver o equívoco dessa ideia.” (CERDEIRA e LIMA, 2016, p.960)

Na entrevista, as questões de gênero aparecem como a forma que as entrevistadas percebem as personagens femininas dos jogos, pelas experiências vividas com personagens femininas e pela experiência com outros jogadores (experiências que vão desde o bullying e outras formas de discriminação, até o flerte e tratamento diferenciado). Também pelas preferências de personagens e idealização destas. Relatos acerca da sexualização e estereotipia das mulheres, a partir do design que as personagens e os jogos possuem.

Dizem, estes designers que produzem essas personagens, que criando uma imagem exagerada da sexualização e do machismo, pode-se gerar impacto aos jogadores, despertando

sua consciência e promovendo reflexões a respeito desta apresentação de violência às mulheres. Muitas vezes isso os faz representar as mulheres de forma absurdamente sexuais e estereotipadas, com comportamento e contexto correspondentes, porém, deixando os homens ilesos em seu papel de herói. Ou, de outra forma, os homens abusam e violentam mulheres a seu bel-prazer, com aceitação ou gozo por parte delas. Essa modalidade é chamada “sexismo irônico”, na qual se acredita que a exacerbação do machismo e sexismo os faria perder forças e poder (CAETANO, 2007). Porém, numa sociedade em que o machismo é parte cultural e atuante ativa na sociedade, sustentando-a, isso não passa de um grande equívoco – caso não seja apenas uma grande desculpa da indústria de jogos em se fazer ileso de críticas a partir destas atitudes.

Este equívoco se dá pelo fato de a sociedade não estar conscientizada, e que, apesar das reais formas absurdas de violência à mulher estarem presentes no cotidiano da maioria das pessoas, dificilmente essa realidade se altera ou desperta a reflexão quanto ao machismo e sexismo. Ao contrário, a situação sofrida pelas mulheres só começou a ser notada a partir do momento em que as mulheres se juntaram para gritar alto o suficiente para serem ouvidas e lutar contra a opressão sofrida. Utilizar tal propaganda nos jogos é quase como desconsiderar a existência do machismo e sexismo na sociedade, com a ideia errônea de que ele é de fato percebido como tal. Segundo Caetano (2007), quando as empresas/desenvolvedores de jogos não trazem a temática gênero nos jogos, conseguimos enxergar uma forma de saída confortável para evitar questionamentos, balburdio e repercussões indesejadas por estes.

Esse tipo de propaganda que distorce a percepção das mulheres em relação ao machismo e ao sexismo está presente não apenas no mundo virtual, mas também no sistema político e até mesmo ao se fazer justiça. Esse sistema é mantido pela vigilância e condicionado pela opressão, por meio da manipulação de um grupo dominante que controla o ambiente virtual e suas ferramentas. Tal fenômeno se assemelha muito ao *Gaslight* político (NOGGLE, 2020), atuando como uma ferramenta de supressão e vigilância das massas sociais, por meio de uma autoridade normativa que detém as ferramentas, o status, a força, controla o ambiente, provoca, distorce e manipula o ambiente. A autora Cynthia Stark discute acerca da ontologia sobre *Gaslight*, posicionando-se de forma a interpretar o fenômeno de maneira sistêmica. A autora ainda evidencia as diferenças entre *Gaslighting* e discordâncias (razoáveis), segundo Stark o *Gaslighting* de forma manipulativa “é um método de encenar misoginia, e muitas vezes é um fenômeno coletivo, e como coletivo, pode ser qualificado como um modo de opressão psicológica” (2019, p.01). A autora clama em seu artigo que a aproximação de *gaslighting* como

um fenômeno de manipulação sistêmica captura um fenômeno social e não apenas individual, como pode ocorrer com a visão clássica do termo.

O *Gaslight* político pode ocasionar também na fragmentação da realidade, fragilização do *self*, no isolamento e em diversos traumas, em decorrência da imposição de uma realidade artificial, por um indivíduo manipulado, que se submete e aceita as normas impostas, onde o ambiente dita o comportamento, as crenças e a percepção, ocasionando em conformação e obediência dos indivíduos submetidos a esse sistema (STARK, 2019). O *Gaslight* político também não afeta apenas mulheres, mas também homens, atuando como uma forma de manipulação social e sistêmica que pode alterar as percepções da realidade dos sujeitos inseridos nela. Uma das formas que o *Gaslighting* misógino tem se manifestado e atuado de maneira muito eficaz, de acordo com a autora, é por meio da publicidade, por meio de uma figura pública, grupos públicos, agentes e manifestações publicitárias (STARK, 2019).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quanto à questão norteadora desta pesquisa, acredita-se que após a descrição e análise de dados colhidos com mulheres *gamers* no Brasil e de outros países na pesquisa anterior, tornou-se tangível e pode-se reconhecer o sentimento dessas mulheres em relação à forma que as mulheres são representadas nos jogos e no ambiente virtual. A caracterização das personagens femininas foi descrita e reafirmada pelas entrevistadas da forma anteriormente prevista pelas na pesquisa anterior a este projeto, de maneira coerente com o referencial teórico apresentado. De acordo com as entrevistas as mulheres gamers percebem as personagens femininas como estereotipadas, sendo por elas reconhecidas como “mulheres típicas”, e sexualizadas, descritas como “totalmente fora da realidade”, onde são ressaltados os caracteres sexuais femininos de forma exagerada, o uso de pouca roupa, as atitudes sexuais das personagens como a forma de se mover e a voz, produzindo efeitos sonoros bastante sexuais, e a atribuição de papéis vulneráveis (suportes) e secundários à personagens femininas. Estes são fatores que comprovam que há uma profunda exploração da sexualidade feminina pelos desenvolvedores de jogos eletrônicos e também pelo público jogador, afirmação que foi confirmada pelas entrevistas. A mulher no ambiente dos jogos é identificada por tais atribuições e condenada à tal identidade.

De acordo com os dados disponíveis na pesquisa anterior, foi possível observar também que as mulheres consumidoras dos jogos não se identificam com tais representações femininas, fato este que se deu de forma direta, pela afirmação das jogadoras que dizem não se sentirem identificadas e representadas como mulheres pela maioria das personagens dos jogos eletrônicos; ou indiretamente, pela observação e correlação das respostas das entrevistadas. Além de que foi notório o sentimento de que as estrangeiras compartilharam em relação aos processos de identificação e representação, em relação aos quais elas apresentaram extrema dificuldade para entender a natureza da pergunta e o assunto abordado. Por fim, as informações colhidas na pesquisa anterior permitem afirmar que as mulheres se sentem representadas e identificadas com as personagens femininas, e descartaram influências negativas providas deste aspecto, afirmando que não percebiam necessidade e até mesmo que não deveriam se sentir representadas como mulheres e se identificarem. Ao fazer tal afirmação elas não estavam se distanciando da imagem promovida pelos jogos, mas descartando e desvalorizando a possibilidade de mulheres sendo devidamente representadas nos jogos e de se identificarem com personagens que fazem jus à mulher real como sujeito e não como objeto. Essa afirmativa pode sugerir também que pode ser resultado do que foi apresentado como violência simbólica

e *gaslighting*, onde as mulheres em questão tem seus sentimentos e percepção postos em dúvida, podendo gerar fragmentação da identidade, sentimentos de não pertencimento e não merecimento, além de diminuição da autoestima.

Porém, para a redatora deste trabalho, ao analisar a fala de que mulheres como elas não deveriam estar representadas nos jogos elas se contradisseram, pois, correlacionando essa resposta com outras, pode-se observar desejo oculto de se ver representada no jogo. Este fato é implícito, mas pode ser percebido quando correlacionado com a fala das entrevistadas quando respondem que se pudessem criar uma personagem feminina, seria um reflexo de sua imagem; ou então de forma indireta, quando a personagem feminina ideal é um reflexo das descrições acerca delas mesmas (pergunta realizada inicialmente quando as entrevistadas se descreveram). Dessa forma evidencia-se o desejo das jogadoras de se identificarem com as personagens e a necessidade das mulheres de se serem devidamente representadas nos jogos. Além disso, essas mesmas mulheres afirmarem ter problemas de autoestima e não gostarem de si mesmas, principalmente em relação à sua aparência, que, para a redatora do projeto, este sentimento negativo acerca de si mesmas ocorre como um refluxo do impacto dos jogos na vida das jogadoras e da forma estereotipada e sexualizada que as mulheres são representadas nos jogos.

A forma com que elas descrevem as personagens é quase exatamente oposta à maneira que elas veem a si próprias, e esta visão idealizada de mulher compõe as críticas acerca de si mesmas (como por exemplo quando afirmam que são infelizes por não estarem no peso ideal e são muito pequenas, baixinhas, etc. quando as personagens são todas magras, altas, caucasianas, perfeitas. Ou quando afirmam ser contradições e personalidade falhas enquanto as personagens são todas perfeitas, com perspectivas positivas e heroínas infalíveis). Pode-se notar a partir disso a forte influência que os jogos possuem na realidade dessas mulheres e na forma com que elas se impõem como sujeitos, intrínseca nas suas subjetividades e na construção de suas identidades.

Em relação aos processos de identificação e de como essas mulheres se colocam no mundo como sujeitos, não se pode deixar de ressaltar as personagens que são escolhidas por elas. Todas elas afirmam preferência por personagens suportes ou de apoio, afirmando que gostam de personagens que ninguém nota, percebe a importância, que sempre fica fora do conflito e longe do combate, personagens de papéis ditos femininos, que são caracterizados pelo acolhimento, cuidado, fragilidade e dependência masculina. Papéis também que são descritos como secundário e excluídos do campo de visão, como ladinos e personagens invisíveis, reconhecidos por elas como “personagens que ninguém nota”. Essa forma de se colocarem no ambiente dos jogos, atreladas à preferência de gênero feminino, pode ser

correlacionada com a forma que a mulher é levada a se comportar no mundo dos jogos (sempre se escondendo como mulher atrás de personagens que não serão notadas, mas sempre de gênero feminino). A forma reservada que as mulheres se manifestam nos jogos pode ser observada pelo fato de que, apesar de as mulheres comporem cerca de metade do público consumidor dos jogos eletrônicos, elas dificilmente são percebidas neste meio. Este dado surpreendeu algumas das entrevistadas que nunca conheceram outras jogadoras e acreditavam que o jogo era parte de um universo masculino e, por isso, a sexualização da mulher é recorrente.

A escolha dessas personagens também está relacionada com a forma que a mulher é representada nos jogos, agindo como um reflexo da realidade essa mulher é frágil e dependente de um homem, isso pode ser notado nas personagens que são suportes (*healers*), que apesar dessa dependência, ainda é fundamental na manutenção do grupo e atua como cuidadora e sustentadora da vida, papel que é incumbido à mulher na sociedade patriarcal pela maternidade e papel doméstico.

Além do sentimento em relação à forma com que as personagens são representadas e os papéis a elas atribuídos, também foi possível traçar um perfil das mulheres *gamers* na pesquisa anterior, da forma com que elas se apresentam como sujeitos no mundo real e no mundo virtual, como correlação do mundo real. Isso ocorreu também com a interpelação cultural, tornando possível a inserção de novos fatores de análise na pesquisa, como a distinção e reconhecimento de diversas formas de ser mulher no mundo. Destacou-se fator de grande importância, além dos fatores culturais, as divergências linguísticas entre as entrevistadas, que foi um fator observado em relação à língua portuguesa e inglesa ao decorrer da análise dos dados acerca de *bullying* e discriminação. Percebeu-se tal discrepância quando uma das entrevistadas, residente nos Estados Unidos que quando questionada acerca do tratamento quando homens descobrem nos jogos que ela é mulher, afirma que ao longo de sua experiência como gamer nunca foi identificada como mulher até o momento em que passou a jogar em chats de voz. Este fato se apresentou como comum para as entrevistadas falantes da língua inglesa e oposto para as brasileiras. Acredita-se que tal fato ocorre, pois, a língua inglesa é neutra enquanto a língua portuguesa possui gênero em artigos, adjetivos e substantivos, etc., que atuam como indicadores do gênero da falante, conforme são flexionados.

É interessante ressaltar que ao longo da coleta de dados da pesquisa anterior, houveram práticas assédio em respostas aos posts nos fóruns que anunciavam a pesquisa e foram discriminadas por isso em comunidades gamers, sobre a produção do trabalho requisitando mulheres para as entrevistas, por homens. Um deles realizou ofensas ao tema do trabalho, ridicularizando os movimentos feministas e usando com escárnio o exemplo ocorrido nas

mídias sociais #MeToo (#EuTambém), por vítimas de abusos, afirmando que o machismo e as ocorrências de cyberbullying são “inexistente nos jogos”, na tentativa de desmoralizar e desvalorizar a pesquisa. Vale ressaltar também, que vários grupos e comunidades de mulheres gamers tinham homens como líderes, que baniram os posts sobre a pesquisa e geraram banimentos de comunidades, o que chamou a atenção durante a investigação da pesquisa em 2017. Mas não se pode esquecer que, apesar dos dados anteriormente descritos, muitos homens se apresentaram positivamente e deram apoio à pesquisa, manifestando interesse em participar e sugerindo ideias positivas a respeito do trabalho.

Este projeto foi de grande importância pois, além de mulher e estudante de psicologia, inserida no mundo dos jogos, proporcionou um amplo acesso a uma gama de informações incrementadoras acerca do assunto, como o acesso à bibliografias que fomentam a opinião pré-concebida acerca do tema e no conhecimento do sentimento de outras mulheres gamers. A visão analítica e aprofundada acerca do assunto e o desenvolvimento deste projeto de pesquisa pode trazer contribuições significativas à comunidade acadêmica e à sociedade acerca do assunto (raramente discutido) na forma de mudar a realidade à qual as mulheres são submetidas no mundo virtual e por consequência, no mundo real. O tema faz-se importante para abordagens psicológicas visto que o sujeito imerso neste ambiente tem o jogo como grande influenciador nos processos de construção de identidade de sujeitos.

Tendo em vista os aspectos abordados, é fundamental a discussão acerca da forma com que a mulher é representada e tratada no ambiente dos jogos, a qual compele um problema atual que assola principalmente os jovens e vem criando um mundo impessoal, individualista, que não vê o outro e não dá valores à concretude das relações reais, pois devido à propagação acelerada e abrangente dos jogos, especialmente por, muitas vezes, se dar pela internet, os jogos geram novos significados e alterações/influências culturais, sociais e pessoais. Isso pois, como qualquer forma cultural e produto de consumo, o jogo como arte se manifesta a partir de uma ideologia política que muitas vezes, por influência do capitalismo e consumismo, é influenciada por interesses estéticos e comerciais, que podem até mesmo fazê-los de veículos à propaganda machista, racista, fascista e discriminatória no geral, podendo ser descrito como uma forma de violência simbólica.

## REFERÊNCIAS

- ABRAMSON, Kate. “**TURNING UP THE LIGHTS ON GASLIGHTING.**” *Philosophical Perspectives*, vol. 28, 2014, pp. 1–30. JSTOR, [www.jstor.org/stable/26614542](http://www.jstor.org/stable/26614542). Accessed 5 Nov. 2020.
- ALIANDRA, Lira; Kopczynski, Josiane. **BRINQUEDO E CULTURA: BARBIE E A CONSTITUIÇÃO DA IDENTIDADE FEMININA.** *Revista Educação e Cultura Contemporânea*. ISSN online: 2238-1279/2004. Universidade Estácio de Sá. -2019. Disponível em <<http://periodicos.estacio.br/index.php/reeduc/article/viewArticle/1319>> Acesso em 13 de maio de 2021.
- ARAUJO, Jessica Martins de. **Estereótipos De Gênero Em Jogos Virtuais Para Meninas.** *Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 & 13th Women’s Worlds Congress (Anais Eletrônicos)*, Florianópolis, 2017, ISSN 2179-510X
- BEYOND EYES. **Steam Store**, Tiger and Squid, Team17 Digital Ltd. Agosto de 2015. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/356050/Beyond\\_Eyes/](https://store.steampowered.com/app/356050/Beyond_Eyes/)> Acesso em 13 de maio de 2021.
- CAETANO, Mayara A.; **Joguem como mulheres ou como garotas!** Universidade Federal do Rio Grande do Sul; SBC – Proceedings of SBGames, pp.905-913; 2016.
- CAMPOS, et al. *Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery* - <http://re.granbery.edu.br> - ISSN 1981 0377. Faculdade de Sistemas de Informação - N. 3, JUL/DEZ 2007
- CARDOSO, Marcelo De Oliveira. **INDÚSTRIA 4.0: a quarta revolução industrial.** Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR Curitiba, 2016.
- CELESTE, **Steam Store**, Extremely OK Games, Ltd. Jan/2018. Disponível em <<https://store.steampowered.com/app/504230/Celeste/>> Acesso em 13 de maio de 2021.
- CERDERA, Cristiane Pereira 1; DE LIMA, Marcos Rodrigues Ornelas. **Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola.** Universidade do Estado do Rio de Janeiro, SBC – Proceedings of SBGames, 2016
- CLEMENT, J., Number of active video gamers worldwide from 2015 to 2023. **STATISTA.** Jan 29, 2021 Disponível em < <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>> Acesso em 13 de maio de 2021.
- CODO, W.; LANE, S. T. M. **Psicologia social: o homem em movimento.** 14. ed. [s. l.]: Brasiliense, 2012. ISBN 9788511150230. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat06909a&AN=sib.460100&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 21 out. 2020.
- CONSOLE. In: **Cambridge Dictionary Online Org.** 2021 Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/console>> Acesso em 13 de maio de 2021.
- CONSOLE. In: DÍCIO, **Dicionário Online de Português.** Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/console/>. Acesso em: 12/05/2021.

CORREA, Fabiano Simões. **Um estudo qualitativo sobre as representações utilizadas por professores e alunos para significar o uso da internet**. 2013. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2013. doi:10.11606/D.59.2013.tde-08102013-162610. Acesso em: 10 mai.2021.

DANDARA: Trials of Fear Edition. **Steam Store**, Long Hat House. Fev. 2018. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/612390/Dandara\\_Trials\\_of\\_Fear\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/612390/Dandara_Trials_of_Fear_Edition/)> Acesso em 13 de maio de 2021.

DARFUR IS DYING. DEVELOPED BY interFUEL, LLC. **Games for change**, 2006. Disponível em: <<http://www.gamesforchange.org/game/darfur-is-dying/>> Acesso em 13 de maio de 2021.

DARVASI, P. Working Paper Series; **Empathy, Perspective and Complicity: How Digital Games can support Peace Education and Conflict Resolution**. Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development ; York University, Vol. 3, New Delhi; UNESCO. Pp.14, nov. 2016. Retrieved from: <<http://mgiep.unesco.org/wp-content/uploads/2016/12/WORKING-PAPER-PAUL-DARVASI-.pdf>> Acesso em: 11 Novembro, 2017.

DAVID-COM. **The Witcher 3 Wild Hunt**. 2018. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1336849659> . Acesso em: 03 mai.2021.

DFC Intelligence; Global Video Game Consumer Segmentation. February 2021. Disponível em < <https://www.dfcint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2/>> Acesso em 13 de maio de 2021.

Distribution of game developers worldwide from 2014 to 2019, by gender. **STATISTA**, Jan 2020. Disponível em: < <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distributionworldwide/#:~:text=The%20statistic%20shows%20the%20distribution,while%2024%20percent%20were%20women>> Acesso em 13 de maio de 2021.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon. **Understanding Video Games: The Essential Introduction**. ISBN 0429777043, 9780429777042. New York, 2020.

E-SPORT. In: **Cambridge Dictionary Online** Org. 2021. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/e-sports?q=e-sport>> Acesso em 13 de maio de 2021.

FISCHER. **The Witcher 3 Wild Hunt. Capturas de tela Capturas de tela de Fischer**. 2016. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=802903924> . Acesso em: 03 mai. 2021.

GOFFMAN, Erving. Estigma: notas sobre a manipulação da identidade. **Tradução: Mathias Lambert**, v. 4, 1988. Disponível em < [https://www.academia.edu/download/53983977/9\\_ESTIGMA\\_-\\_Erving\\_Goffman.pdf](https://www.academia.edu/download/53983977/9_ESTIGMA_-_Erving_Goffman.pdf)> Acesso em 13 de maio de 2021.

GOTARI, Angelica B. Ortiz de; et. Al. Videogames as Therapy: A Review of the Medical and Psychological Literature. **Handbook of Research on ICTs and Management Systems for**

**Improving Efficiency in Healthcare and Social Care.** (pp. 43-68). IGI Global. <http://doi:10.4018/978-1-4666-3990-4.ch003>. United Kingdom, 2013. Disponível em <<https://www.igi-global.com/chapter/video-games-therapy-review-medical-psychological/78017?camid=4v1>> Acesso em 13 de maio de 2021.

HARDWARE. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/hardware/> Acesso em: 12/05/2021.

HOLLOW KNIGHT. **Steam Store**, Team Cherry. 24/fev/2017. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow\\_Knight/](https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/)> Acesso em 13 de maio de 2021.

IRONYCA, Aka. To Wear or to Not Wear Robes Gender-bending pt. 5 In: IRONYCA, Aka. **Traveling the Multiverse.** January 18, 2011. Disponível em: <https://ironyca.wordpress.com/2011/01/18/to-wear-or-to-not-wear-robos-gender-bending-pt-5/> Acesso em: 05 maio de 2020.

IRRESPONSIBLECAPTNATHAN. **Bayonetta Capturas de tela de IrresponsibleCaptNathan.** 2017. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=917222358> . Acesso em: 08 maio de 2021.

JACQUES, Maria das Graças. **Identidade.** IN: STERY, M.N. et. al. Psicologia social contemporânea. Petrópolis, Vozes, 1998.

JOSE, Martinez. **La evolución de Lara Croft en Tomb Raider.** 2014. Disponível em: <https://generacionxbox.com/la-evolucion-de-lara-croft-en-tomb-raider/> . Acesso em: 08 maio de 2021.

KENT, Steven L. The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World. Volume 1 - **The Ultimate History of Video Games.** Editora: Crown, 2010.

KERWIN, Tsang. **E3 2014: The Witcher 3: Wild Hunt.** 2014. Disponível em: <https://games.mxdwn.com/news/e3-2014-the-witcher-3-wild-hunt/> . Acesso em: 01/05/2021.

KING, Lucien. Game on: The History and Culture of Video Games. **Universe Publishing, Incorporated.** 2002. ISBN:978-0-7893-0778-1. Disponível em <<https://dl.acm.org/doi/book/10.5555/863370>> Acesso em 13 de maio de 2021.

KURTZ; Gabriela Birnfeld. Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos Videogames: uma revisão bibliográfica. **Revista Metamorfose**, vol. 2, n. 1, maio de 2017. <https://cienciasmedicasbiologicas.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21312/14780>

LIPPE, Pedro Henrique Lutti. Como o estrategista-chefe de Trump usou videogames para espalhar o ódio. **UOL**, em São Paulo 19/10/2017. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/10/19/como-o-estrategista-chefe-de-trump-usou-videogames-para-espalhar-o-odio.htm>> Acesso em 13 de maio de 2021.

LOHSE, Keith PhD; Shirzad, Navid MASc; Verster, Alida; Hodges, Nicola PhD; Van der Loos, H. F. Machiel PhD **Video Games and Rehabilitation, Journal of Neurologic Physical Therapy:** December 2013 - Volume 37 - Issue 4 - p 166-175 doi: 10.1097/NPT.0000000000000017

MATEO. **Tomb Raider 1996-2013.** 2015. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=374489152> . Acesso em: 03 mai.2021.

MESSYNESSY, Meet **Lilli, the High-end German Call Girl Who Became America's Iconic Barbie Doll.** JANUARY 29, 2016. Disponível em: <https://www.messynessychic.com/2016/01/29/meet-lilli-the-high-end-german-call-girl-who-became-americas-iconic-barbie-doll/>> Acesso em 13 de maio de 2021.

MESSYNESSY, Vanessa. **Meet Lilli, the High-end German Call Girl Who Became America's Iconic Barbie Doll.** 2016. Disponível em: <https://www.messynessychic.com/2016/01/29/meet-lilli-the-high-end-german-call-girl-who-became-americas-iconic-barbie-doll/> . 02 abr.2020.

NINTENDO WIRE, YouTube. K.K. Slider Live in Concert (Singing Splatoon Music) | **Nintendo Live: Animal Crossing: New Horizons.** 13 de out. de 2019. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=wg8lSBFwmRM>> Acesso em 13 de maio de 2021.

NOGGLE, Robert, "**The Ethics of Manipulation**", The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2020 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/sum2020/entries/ethics-manipulation/>>.

ONU News, **Estudo da ONU revela que mundo tem abismo digital de gênero.** 6 novembro 2019. Disponível em < <https://news.un.org/pt/story/2019/11/1693711>> Acesso em 13 de maio de 2021. Acesso em 13 de maio de 2021.

PAPO&YO. **Steam Store,** Minority Media Inc. Abril de 2013. Disponível em < [https://store.steampowered.com/app/227080/Papo\\_\\_Yo/](https://store.steampowered.com/app/227080/Papo__Yo/)> Acesso em 13 de maio de 2021.

PERSICHETO, Renata. O que é GamerGate e por que você se importaria com ele. **Tecnoblog,** 2015. Disponível em <<https://tecnoblog.net/174053/o-que-e-gamergate-estudio-pax-east/>> Acesso em 13 de maio de 2021.

PLATINUMGAMES.COM, **lançamento Plataforma: Xbox One, playstation 4 | Gênero Climax Ação. Data de lançamento 18 de fevereiro de 2020.** Disponível em: <https://www.platinumgames.com/games/bayonetta?age-verified=91d36cc4b3> . Acesso em: 12 maio de 2020.

POKEMONLIBERATOR. **League of Legends Female Vs Male Champion Design.** 2014. Disponível em: <https://imgur.com/gallery/vWi33> . Acesso em: 13 maio de 2020.

ROVERI, Fernanda Theodoro. **A boneca Barbie e a educação das meninas: um mundo de disfarces.** Reunião Anual da ANPED, v. 30, p. 7-10, 2007.

SAMPAIO, Henrique. 30 anos de Brasoft Games: o nascimento do mercado brasileiro de jogos de PC. **Overloadr.** 7 de dezembro de 2020. Disponível em < <https://www.overloadr.com.br/especiais/2020/12/30-anos-de-brasoft-games-o-nascimento-do-mercado-brasileiro-de-jogos-de-pc>> Acesso em 13 de maio de 2021.

SAMPAIO, Henrique. Estão usando uma tragédia para esconder um ciclo de abusos na indústria de games. **Overloadr.** 5 de setembro de 2019. Disponível em: < <https://www.overloadr.com.br/especiais/2019/9/estao-usando-uma-tragedia-para-esconder-um-ciclo-de-abusos-na-industria-de-games>> Acesso em 13 de maio de 2021.

SÁNCHEZ, Kate. **As Mulheres de Overwatch: Celebrando a Diversidade da Feminilidade**. 2018. Disponível em: <https://butwhythopodcast.com/2018/05/24/the-women-of-overwatch-celebrating-diverse-femininity/> . Acesso em: 05 maio de 2020.

SARKEESIAN, Anita. **“Women Are Being Driven Offline”: Feminist Anita Sarkeesian Terrorized for Critique of Video Games**. Jan 15, 2015. Disponível em < <https://feministfrequency.com/video/women-are-being-driven-offline-feminist-anita-sarkeesian-terrorized-for-critique-of-video-games/>> Acesso em 13 de maio de 2021.

SCHUCH, Ana Paula Dias. **O machismo sem limites em League of Legends**. 2018. Disponível em: <https://www.cabanadoleitor.com.br/o-machismo-sem-limites-em-league-of-legends/> . Acesso em: 05 maio de 2020.

SCOTT, Joan W; EIRAS COELHO SOARES, Tradução de Ana Carolina. **OS USOS E ABUSOS DO GÊNERO**. Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História, [S.l.], v. 45, mar. 2014. ISSN 2176-2767. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/>> Acesso em 13 de maio de 2021.

SCOTT, Joan Wallach. “Gênero: uma categoria útil de análise histórica”. **Educação & Realidade**. Porto Alegre, vol. 20, nº 2, jul./dez. 1995, pp. 71-99.

SILVÉRIO, Silvio Feitosa De Freitas. **A REPRESENTAÇÃO DA MULHER NOS JOGOS FINAL FIGHT 1, 2, E 3**. Ciências Sociais FFC UNESP. Marília, SP, 2015.

STARK, Cynthia A. Gaslighting, Misogyny, and Psychological Oppression. **The Monist** Abril, 2019.102 (2):221-235.

That Dragon, Cancer. **Steam Store**, Numinous Games, 12 Jan, 2016. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/419460/That\\_Dragon\\_Cancer/?l=portuguese](https://store.steampowered.com/app/419460/That_Dragon_Cancer/?l=portuguese)> Acesso em 13 de maio de 2021.

UNESCO MGIEP York University, Vol. 3, New Delhi, p-p, nov.2016.

VALVE L.L.C, STEAM comunidade. **O Steam é o destino perfeito para jogar, criar jogos e conversar**. 2021. Disponível em: <https://store.steampowered.com/about/> . Acesso em 22 jan.2021.

VICIO. **Bayonetta Capturas de tela de Vicio**. 2021. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2480452846> . Acesso 11 mai.2021.

VYGOTSKY, L. Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

YOUNG, Kimberly S.; ABREU, Cristiano Nabuco de / Livro: **Dependência de internet em crianças e adolescentes**/ ISBN: 9780826133724/ Editora: Artmed; 2017.

ZUBOFF, Shoshana. Big other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization. **Journal of Information Technology**, Berkman Center for Internet and Society, Cambridge, MA, USA. 2015.

## ANEXO A - Roteiro de Entrevista das entrevistas de 2017

### SCREENPLAY BY INTERVIEW

#### INITIAL DATA

- 1) Name: (Nickname or initials – Codenamed)
- 2) Age:
- 3) Gender:
- 4) Education:
- 5) Nationality:
- 6) Profession:
- 7) Occupation:
- 8) Marital status:
- 9) Children:

#### INTERVIEW

##### **General:**

- 1) How long have you been playing?
- 2) What kind of games do you play? (Online/offline, RPG, MMO, PC, console, etc.)
- 3) What genre of game? (Category: adventure, action, fantasy, etc.)
- 4) What types of characters do you prefer? Why? (Support, tank, shooter, etc.).
- 5) Do you play with male or female characters (role)? Which one do you prefer? Why?
- 6) Do you prefer to play alone or in a group? Why?
- 7) What type of group do you prefer to play with? (Only women, mixed, male, with close friends, family, with a partner, alone, with strangers, etc.) Why?
- 8) What are your favorite games? Why?
- 9) Why do you play games?

##### **Specifies:**

- 1) How would you describe yourself? Tell me how you see yourself, talk about yourself.
- 2) How do you see/perceive the female characters in games (your view of them)? Describe your reasons/opinion (why?)
- 3) Do you like the female characters in games both visually and in terms of the gameplay? Why?

- 4) Do you think there are differences in gameplay from the male and female characters? (If so, what are they?)
- 5) Do you identify, feel represented, or like the female characters in games? Why?
- 6) Do you think there is a representation of the diversity of people in games and in characters of the games? (Blacks, Latinos, LGBT, minorities, etc.). How does this occur?
- 7) How do you feel about the way that female characters are represented in games? (Body shape, color, ethnicity, appearance, personality, speech, clothing, skills, etc.)
- 8) Describe an ideal female character according to your ideas. (If you could create one, how would she be?)
- 9) Have you ever suffered from bullying, harassment or any kind of discrimination when a community of people you play with found out you were a woman? How did you react? (what were the reflexions did you make – the feelings of it now and reflexions now)
- 10) How do people treat you when they find out that you're a woman in the environment of the game? (In an online game, on a platform of any game, etc.). How do you feel about this treatment?
- 11) Have you faced some difficulty in games when the community of the game found out that you are a woman? (If so, what was the most challenging issue?)
- 12) Have you been disrespected in the gaming world, in a game that isn't very receptive of women? How did you feel? What did it mean to you?
- 13) What are your feelings about the roles played by women in video games? Do you think there's any correlation to the real world?
- 14) Do you see correlations between the exploitation of female sexuality and the construction of the characters of games? (If so, how does this occur? How do you feel about it?)
- 15) As a woman, do you feel free in the gaming world? Do you feel more authentic in games than in real life? (More freedom of expression, etc.) (Explain how and the reasons).

What else you would like to discuss on this subject?

## **ANEXO B - Modelo Termo de consentimento da pesquisa de 2017**

PONTIFICAL CATHOLIC UNIVERSITY OF MINAS GERAIS

Pro-Rectory of Research and Graduate Studies

### **FREE AND INFORMED CONSENT AGREEMENT**

**Project Title: The representation of women in games and the construction of identity.**

Dear Sir/Madam,

This Consent Agreement may contain words you do not understand. Ask the researcher to explain the words or information not completely understood.

#### **1) Introduction**

You are being invited to participate in an investigative procedure that will study how women feel represented in games. You were selected because you are a female player, and your participation is not required. The goal of the project is to get acquainted with the feelings of women in the context of roles for female characters in electronic games.

#### **2) Study Procedures**

To participate in this study I request your collaboration in participating in a recorded interview.

#### **3) Risks and discomforts**

There is no possibility of risk or discomfort during and/or after collecting data from this research.

#### **4) Benefits**

As a result of this study, you should be able to identify yourself and be able to help or find others in games that feel the same way, as well as being able to learn more about the area, see other testimonies, and contribute to important research.

#### **5) Costs/Compensation**

You will not incur any costs for your study participation and will not receive payment for the study.

#### **6) Confidential Character of Records**

Your identity will be kept confidential. The results of the study will always be presented as the picture of a group and not of a person. That way, you will not be identified when your recorded material is used, whether for scientific or educational publishing purposes. The entire interview (which will be remotely done on the computer), after being analyzed for the end of the study, will be erased and none of your personal data will be disclosed.

#### **7) Participation**

Your participation in this study is very important and voluntary. You have the right not to participate in or leave this study at any time without penalty or loss of any benefit or care you are entitled to at this institution. You may also be disinvolved from the study at any time without your consent in the following situations: (a) you do not use or properly follow the study guidelines; (b) you experience undesirable, and/or unwanted effects; (c) the study is over. In case you decide to withdraw from the study, please notify the professional and/or researcher who is assisting you. The researchers responsible for the study can provide any clarification about the study, as well as answer questions, by simply contacting the following address and/or telephone number.

This study was approved by the Internship Coordinator of the Psychology Department at the Pontifical Catholic University of Minas Gerais, coordinated by Prof. Márcia Mendonça and Maristela Costa Andrade, who can be contacted in case of ethical issues, by telephone +55 (31) 3319-4235.

**8) Declaration of Consent**

I read or someone read to me the information contained in this document before signing this consent form. I declare that all the technical language used in the description of this research study has been satisfactorily explained and that I have received answers to all of my concerns.

I also confirm that I have received a copy of this Free and Informed Consent Form. I understand that I am free to withdraw from the study at any time, without loss of benefits or any other penalty.

I give my consent of my own free will to participate in this study.

\_\_\_\_\_

**Participant's name (in capital letters)**

\_\_\_\_\_

**Signature of the participant or legal representative**

\_\_/\_\_/\_\_

**Date**

Thank you for your collaboration and your earned trust.

\_\_\_\_\_

**Researcher's name (in capital letters)**

\_\_\_\_\_

**Signature of the researcher**

\_\_/\_\_/\_\_

**Date**

\_\_\_\_\_

**Researcher's name (in capital letters)**

\_\_\_\_\_

**Signature of the researcher**

\_\_/\_\_/\_\_

**Date**

---

Fonte: PUC-MINAS – Traduzido e adaptado por Amanda Gontijo e Kagen Hearn.