

HUM@NÆ

Questões controversas do mundo contemporâneo.

v. 10, n. 1, 2016

A mulher em jogo: as relações entre jogos digitais e gênero

Aline Malta Rodrigues¹
Marcelo Sabbatini²

1 Gênero e sexualidade em debate

O conceito de gênero é vasto e rico, podendo ser representado em diversas vertentes de estudos, como a psicologia, antropologia e sociologia. No entanto, trata-se de um termo complexo para se definir, já que é imprescindível a reflexão sobre sua construção. Mas, afinal, o gênero é uma construção social, cultural, política ou biológica?

Para Judith Butler (2003), sendo o sexo biológico determinado de forma natural e o gênero ser constituído pela sociedade, então o gênero também passa a ser algo determinado arbitrariamente a partir de uma cultura dominante:

[...] a ideia de que o gênero é construído sugere um certo determinismo de significados do gênero, inscritos em corpos anatomicamente diferenciados, sendo esses corpos compreendidos como recipientes passivos de uma lei cultural inexorável. Quando a “cultura” relevante que “constrói” o gênero é compreendida nos termos dessa lei ou conjunto de leis, tem-se a impressão de que o gênero é tão determinado e tão fixo quanto na formulação de que a biologia é o destino. Nesse caso, não a biologia, mas a cultura se torna o

-
- 1 Licenciada em Letras pela Universidade de Pernambuco. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC) da Universidade Federal de Pernambuco.
 - 2 Doutor em Teoria e História da Educação pela Universidade de Salamanca, Espanha. Professor adjunto do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco e do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC), desta mesma instituição.

destino (BUTLER, 2003, p.26).

O gênero reside nesse complexo fenômeno. Butler (2003) afasta-se da visão determinista ao fazer reflexões sobre a célebre frase de Simone de Beauvoir, “Não se nasce mulher, torna-se mulher” do livro *O Segundo Sexo* (1949). Esta autora defende que “tornar-se mulher” parte do pressuposto de construção de uma construção social. Então, tal como o sexo, gênero também seria um fator determinado socialmente, imutável e constante. Para Louro (2000, p. 68), “as identidades fazem parte dos jogos políticos, ou melhor, as identidades se fazem em meio a relações políticas”.

Já a Jaqueline Gomes de Jesus, no guia publicado em 2012, “Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos”, afirma que o gênero é uma “classificação pessoal e social das pessoas como homens ou mulheres. Orienta papéis e expressões de gênero. Independente do sexo” (p.13).

Porém, ainda na visão de Butler (2003), o gênero é uma construção do sujeito (fabricação), mas também uma expressão que foi construída a partir de um discurso hegemônico. Ou seja, a própria sociedade construiu um conceito.

o gênero é constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos, e o gênero é uma forma primeira de significar relações de poder. Mudanças na organização das relações sociais correspondem sempre a mudanças nas representações de poder, mas a direção da mudança não segue necessariamente um sentido único (SCOTT, 1996, p.11).

Muito já se disse que o gênero faz parte de uma construção cultural, baseado no sexo biológico, o que podemos entender como determinismo biológico. Para Cossi (2011, p.69), o conceito de gênero é complexo e trata-se também de uma construção cultural, que não depende exclusivamente de fatores biológicos:

[...] o conceito de “gênero” reúne aspectos psicológicos, sociais e históricos associados à feminilidade, por um lado, e à masculinidade, por outro. As concepções daquilo que é masculino e daquilo que é feminino variam de cultura para cultura (e até mesmo dentro de uma mesma cultura) com o passar do tempo.

Logo, para que haja um maior esclarecimento sobre a composição de gênero, apresentamos a classificação de Costa (1994). Segundo o autor, o gênero está dividido em quatro escalas: sexo biológico, identidade de gênero, papel de gênero e orientação afetivo-sexual.

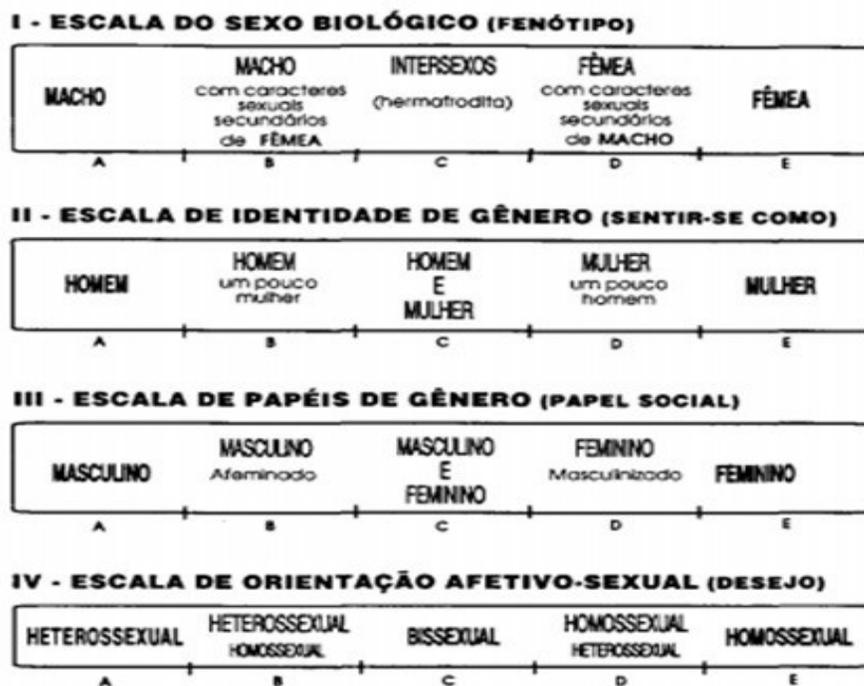


Figura 1 – Escala de gênero e sexualidade

O sexo biológico, como definido por Jesus (2012, p.13), refere-se a uma “classificação biológica das pessoas como machos ou fêmeas, baseada em características orgânicas como cromossomos, níveis hormonais, órgãos reprodutivos e genitais”. De acordo com Costa (1994), segue a mesma lógica conceitual, o sexo biológico é definido por meio dos órgãos reprodutivos, sendo classificado como macho, fêmea e intersexos, compreendendo que esta última classificação abrange hermafroditas ou pseudo-hermafroditas.

Sobre a identidade de gênero, para Sayão (2005, p. 259), esta “é uma construção subjetiva, um sentimento de ser homem ou mulher, elaborada ao longo da vida. Não basta ter nascido com sexo biológico de homem ou mulher. É preciso sentir-se como...” Assim sendo, podemos compreender que o gênero está nas coisas e nas

pessoas, ou seja, o sexo biológico não pode ser determinante para definir gênero.

Por sua vez, Jesus (2012, p.14) afirma que a identidade de gênero é o

Gênero com o qual uma pessoa se identifica, que pode ou não concordar com o gênero que lhe foi atribuído quando de seu nascimento. Diferente da sexualidade da pessoa. Identidade de gênero e orientação sexual são dimensões diferentes e que não se confundem. Pessoas transexuais podem ser heterossexuais, lésbicas, gays ou bissexuais, tanto quanto as pessoas cisgênero³.

Já segundo Sayão (2005, p. 214), a orientação sexual “se refere ao sexo daquele/a por quem sentimos atração erótica ou o sexo daquele/a por quem sentimos desejo sexual”. Esse conceito, de acordo com Jesus (2012, p. 15), é complementado pela ideia de identidade, quando afirma que a orientação sexual é a “atração afetivo-sexual por alguém. Sexualidade. Diferente do senso pessoal de pertencer a algum gênero”.

Sobre a expressão de gênero, que compreendemos como uma visão do outro para nós mesmos, Jesus (2012, p.13) afirma que a expressão de gênero é a “forma como a pessoa se apresenta, sua aparência e seu comportamento, de acordo com expectativas sociais de aparência e comportamento de um determinado gênero. Depende da cultura em que a pessoa vive”.

Para sistematizar os conceitos estudados, sobre gênero e sexualidade, ao longo da pesquisa, criamos um quadro para reunir de forma objetiva as definições e classificações sobre a construção do gênero. Sendo assim, resumidamente, compreendemos que:

Quadro 3 – Classificação e definição de gênero e sexo

Gênero e Sexo	Definição	Classificação
---------------	-----------	---------------

3 Em estudos de gênero, cissexual ou cisgênero são termos utilizados para se referir às pessoas cujo gênero é o mesmo que o designado em seu nascimento.

Sexo biológico	Representa o fenótipo, o corpo, o aparelho genital.	Macho Fêmea Intersexos: hermafrodita ou pseudo-hermafrodita
Orientação afetivo-sexual	Refere-se à direção ou à inclinação do desejo afetivo e erótico de cada pessoa.	Assexual Heterossexual Homossexual Bissexual
Identidade de Gênero	Parte para o mais subjetivo. A identidade de gênero é como você se sente.	Homem Mulher Homem e Mulher
Expressão de Gênero	É o olhar externo sobre alguém. É como as pessoas lhe veem, seja pelo aspecto físico ou psicológico.	Andrógeno Feminino Masculino Feminino Masculinizado Masculino Afeminado

2 Identidade de gênero: mulher e jogos eletrônicos

O que é ser mulher? Apenas ter útero? São as questões biológicas que definem o gênero? A sociedade faz essa relação, do sexo biológico com a identidade de gênero. Para essa complexa discussão, Simone de Beauvoir afirma: “todo ser humano do sexo feminino não é, portanto, necessariamente mulher; cumpre-lhe participar dessa realidade misteriosa e ameaçada que é a feminilidade” (p. 13).

Como visto, a identidade de gênero é uma construção histórica, cultural e social. O conceito foi apropriado pelos indivíduos, acrescido por outras características que formam a identidade do sujeito dominada apenas segue os padrões, não interfere diretamente, não faz mudanças na sociedade. Porém, os movimentos feministas têm conseguido enfrentar os problemas de desigualdade e tem realizado mudanças substanciais nos grupos de apoio às mulheres.

Essa é a sociedade que cria os estereótipos, sejam físicos ou psicológicos. A

construção acontece de forma arbitrária, onde diferenças de classe e relações de poder constituem tais estereótipos.

Essa desigualdade se reflete na vida pessoal, profissional e já revelou muito nas artes, como por exemplo. Temos aqui o exemplo de jogo, muitas personagens – em sua maioria – são representadas de forma sexualizadas:

Historicamente relegadas a um papel secundário ou passivo nas narrativas dos games, as mulheres, quando não representadas de forma frágil, acabam sendo representadas de maneira hiperssexualizada explorando as curvaturas e os volumes do corpo numa intensidade quase caricata (BEZERRA; RIBAS, 2014, p. 1).

O tema do “salve-a-princesa”, presente em praticamente todos os aspectos da produção cultural, tem servido nos jogos para transformar as mulheres nos jogos em apenas mais um objeto de desejo. O que mudou, cerca de cinco anos até hoje, foi a indústria oportunizando mulheres para trabalhar. A exemplo dessa evolução, temos a Lara Croft, que deixou de usar shorts curtos e insinuantes para vestir para calça comprida.

A popularidade da fórmula “salve-a-princesa” essencialmente estabeleceu o padrão para indústria, o qual tipicamente faz dos homens sujeitos das narrativas, enquanto relegam as mulheres o papel de objeto, frequentemente se tornando ou se reduzindo a um prêmio a ganhar, um tesouro a encontrar ou um objetivo a alcançar. Além disso, na maioria dos casos o corpo/imagem dessas personagens são extremamente sexualizadas, seja nas roupas usadas por elas ou nas proporções de seus corpos (BEZERRA; RIBAS, 2014, p. 3).

Assim como ocorre na maior parte da história da Humanidade, observa-se que a mulher tem apresentado uma função auxiliar ao homem, proporcionando suporte. O protagonismo histórico é masculino na maior parte da história, sendo à mulher relegado um papel secundário e quase sempre invisível. Logo, não poderia ser diferente com a indústria dos jogos eletrônicos.

O eterno feminino, um chavão que tenta imobilizar, no tempo, as virtudes “clássicas” da mulher. Um chavão que corresponde bem ao senso comum de procurar qualidades quase abstratas: maternidade, beleza, suavidade, doçura e

outras, num ser que é histórico. Justamente aí que está a falha que desvincula a mulher de sua época e seu contexto, que a transforma em um ser à parte, independente de circunstâncias concretas (BUIIONI, 1981, p.4).

Como podemos observar, de acordo com Buitoni (1981), as personagens femininas, nos jogos eletrônicos, têm apresentado uma função de suporte, apenas, em relação aos personagens masculinos. E essa obedece a uma estrutura estereotípica no desenrolar das personagens de cada gênero: aqueles masculinos marcados por traços como “fortes”, “heróis”, “musculosos”, “corajosos”, enquanto as femininas se apresentam como “mulher frágil”, “indefesa”, “curvilínea”, etc.

Como afirma Berger (1999, p. 66), “a mulher é representada de uma maneira bastante diferente do homem – não porque o feminino é diferente do masculino – mas porque se presume sempre que o espectador ‘ideal’ é masculino, e a imagem da mulher tem como objetivo agradá-lo”. Sendo assim, pode-se inferir que uma categoria dominante define o estereótipo, que vai apenas auxiliá-lo, servi-lo ao longo dos tempos.

O protagonismo feminino aparece, nessa ocasião, como uma forma de quebrar esses estereótipos. Diversas vozes se manifestaram, retomando a luta feminista surgida em meados do século XIX, reivindicando e lutando por igualdade e direitos. Logo, para conquistar o público feminino, a indústria dos games inseriu as mulheres nos jogos, mas – quase sempre – reproduzindo os papéis que correspondem aos estereótipos, de comportamento, hábitos, aparência física, interesses em geral.

O problema se encontra em que a partir da concepção tradicional do videogame é mais difícil se dirigir às habilidades e preocupações tradicionais supostamente atribuídas às mulheres (empatia, interação social, vestidinhos da Zara) que a dos homens (corridas de carro, cerveja e te ligo depois da jogo) (ETXEBARRIA, 2000, p. 83).

Porém, como Etxebarria (2000) afirma, “as meninas das novas gerações aprendem de pequenas que para serem aceitas socialmente devem estar na última moda e ser loiras, peitudas e excessivamente consumistas”. Infelizmente, esse discurso é comum na nossa sociedade e reforça um estereótipo cruel sobre a imagem da mulher. Portanto, pensando na educação, qual seria o papel da escola para a

desconstrução desses estereótipos? De que forma o educador pode ajudar as meninas a se aceitarem como são, naturalmente, sem os padrões cruéis da sociedade definindo sua imagem e seu papel social?

O estereótipo faz uso de algumas características fáceis de compreender e lembrar, amplamente compartilhadas, reduzindo as pessoas ou grupos de pessoas a tais peculiaridades, exagerando-as, simplificando-as e fixando-as como imutáveis. Assim, reduzindo as pessoas a um conjunto simples de características essenciais, naturais e fixas, a estereotipação facilita reunir todas aquelas que correspondem à “norma” em uma “comunidade imaginada”, ao mesmo tempo em que estigmatiza simbolicamente as “outras” que são, de alguma forma consideradas diferentes (SANTOS; PEDRO, 2011, p. 172).

Percebe-se que o conceito de estereótipo está estreitamente ligado a relação de poder. Eles são usados para definir e delimitar pessoas, mas será que é sempre negativo ou pode-se definir de forma positiva?

Podemos entender com isso que ao definirmos algo, delimitando, cria-se um padrão. E ao criar esse padrão, muitas pessoas não se enquadram, já que o ser humano é plural, diversificado em forma e personalidade. E quem fica de fora desse padrão, é excluído socialmente, deixando de ter seus direitos garantidos, em muitos casos.

3 O estado da arte em gênero/sexualidade e jogos eletrônicos

Com o objetivo de levantar um estado da arte que abrangesse nosso problema como um todo, fizemos também um levantamento a respeito de pesquisas sobre gênero, jogos eletrônicos e sexualidade. Foram encontradas nove pesquisas, um número modesto, o que deixou em evidência a necessidade de mais pesquisas no universo acadêmico sobre esse tema. Por não encontramos as pesquisas de gênero e jogo nas plataformas utilizadas nas outras buscas, utilizamos apenas o Google Acadêmico, o que facilitou bastante o procedimento. São pesquisas publicadas em diversos anais de congressos. Priorizamos, nesse caso, as pesquisas em língua

portuguesa.

Dentre essas, temos a pesquisa de Bezerra e Ribas (2014), “A influência do feminismo nos games: um estudo de caso com a personagem Lara Croft”, analisando como os discursos feministas têm influenciado a indústria dos jogos, repercutida na representação gráfica das personagens femininas nos jogos. Os autores usam como objeto a evolução da personagem Lara Croft, usando o método semiológico proposto por Gemma Penn. Primeiramente foi realizada uma análise descritiva – como características corporais, indumentária e características técnicas da representação gráfica. Logo, foi feita uma interpretação a partir das mudanças baseados nos discursos feministas sobre as representações alternativas da identidade feminina. Os resultados mostraram que a aparência sensual desta personagem emblemática foi abandonada, com dramas e conflitos psicológicos em detrimento da corporalidade.

Já o artigo de Souza, Camurugy e Alves (2009), “Games e gênero: a emergência dos personagens femininos, discute o crescimento da presença feminina no âmbito dos jogos eletrônicos e o desenvolvimento de jogos para esse público” a partir de um levantamento de pesquisas nacionais e internacionais. Concluem que a demanda do mercado e as críticas recebidas sobre os estereótipos criados a partir da imagem da mulher nos jogos, provocou uma mudança por parte de seus desenvolvedores, na tentativa de situar a representatividade feminina na cultura *gamer* geral.

A pesquisa de Romanus (2012), “Gênero em jogo: um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos”, tem como objetivo “entender de que forma as relações de gênero e a tecnologia se influenciaram mutuamente para a formação de certos estereótipos”. A pesquisa aborda as representações de identidades de gênero com base um jogo de ação – *Devil May Cry* – para verificar essas identidades, selecionando as personagens mais significativas. A autora usa três eixos para a análise das personagens: 1 – aspectos físicos, 2 – aspectos psicológicos e 3 – aspectos culturais. Considera o primeiro como a descrição das características físicas das personagens; o segundo como as personagens se movimentam no jogo, uso do vocabulário e como se

relacionam com outras personagens; e o terceiro considera a relação entre os dois anteriores, observando como as características das personagens se relacionam com o contexto cultural e como reforçam os estereótipos. O desfecho da pesquisa se faz com essas análises a partir das imagens das personagens femininas do jogo escolhido. A autora conclui que existe uma relação de influência mútua entre gênero e tecnologia, ressaltando a utilização de estereótipos. Essa pesquisa trouxe algumas informações importantes para nossa pesquisa, com destaque para as categorias de análise.

Já a pesquisa de Silva, Silva e Ferreira (2015), “Jogo online: a imagem do feminino como violência simbólica de gênero”, tem como objetivo analisar este tipo de violência nos espaços hipermidiáticos. Foi verificado que há um reforço da imagem estereotipada da mulher a partir das imagens nos jogos, quase sempre representadas de forma erotizadas e inferiorizadas em relação à presença masculina). A pesquisa foi realizada a partir da base de dados da *Level Up Games* e *gamers* convidados. Os pesquisadores constataram que as jogadoras usam inclusive personagens masculinos para evitar a prática da violência de gênero durante o jogo.

De forma similar, a pesquisa de Olegário, Lima e Borges (2009), “Games e violência numa perspectiva de gênero” possui um aporte teórico sólido, recorrendo aos estudos desenvolvidos por autores como Bourdieu, Castells, Giddens, dentre outros. A pesquisa afirma que o conteúdo do jogo que chega ao consumidor não considera aspectos psicológicos, sociais e culturais do seu público-alvo. Ou seja, os jogos apresentam, em geral, um espaço simbólico próprio dos homens, no qual exercícios de dominação e de poder são centrais, principalmente se tratando de jogos de violência. Os autores afirmam que características associadas à masculinidade como bravura, força física, agressividade, esperteza, etc. são considerados “atributos masculinos”. A partir da observação e da análise de entrevistas cujo público-alvo foram frequentadores/as de *lan houses* aponta uma nova modalidade de violência causada pelo impedimento simbólico da mulher, sendo tecnológico e virtual.

Mungioli (2014), em seu estudo “Personagens femininas nos games: um estudo sobre a representação de gênero” analisa as representações femininas em jogos e

verifica como ocorre a construção destas personagens. O pesquisador se preocupa em observar se existem personagens femininas bem desenvolvidas e “redondas” nos jogos analisados. Segundo o autor, as representações femininas não têm aprofundamento psicológico ou desenvolvimento de seu arco. Como base teórica, utiliza (ECO, 1994), para discutir a personagem na narrativa – personagem plana (bidimensional) ou redonda (tridimensional) e Buitoni (1981) para destacar os estereótipos femininos como maternidade, beleza, suavidade, doçura, etc, além de Khun (1994), para a mesma discussão sobre estereótipo.”

Abath (2015), na pesquisa “Seriam os avatares, ciborgues (?): considerando as representações identitárias de gênero nos games”, tem como ponto de partida o questionamento sobre a relação entre a figura do avatar e as questões identitárias da sexualidade dos sujeitos. O autor usou a teoria ciberfeminista do ciborgue para verificar sua aplicação nas personagens dos games. Como resultados, destacamos: 1 – defende que o corpo começa a ser sexuado (no caso, o feminino) quando a personagem “afirma que pode tomar conta da casa, cuidar das crianças, cozinhar e ainda ser uma companhia sexual”. 2 – ainda afirma que “as marcações identitárias se completam quando, de repente, texturas surgem no corpo, delineando seu cabelo, pele e imediatamente a vergonha dos seios e do púbis [...]”⁴. Como conclusão, os avatares são ciborgues (seres que se assemelham às formas humanas, dotados de processos biológicos substituídos ou alterados). Nas poucas situações onde o contexto não é radicalmente machista, estes se mostram ambíguos e incoerentes. Ou seja, podemos reproduzir toda nossa cultura por meio desses avatares, o que ocasiona a veiculação estereótipos patriarcais.

Bibliografia

-
- 4 Podemos dizer que, de acordo com os conceitos de gênero, há uma confusão por parte do autor sobre os conceitos de identidade, expressão de gênero e sexo biológico. No primeiro, temos a ideia de papel de gênero ou expressão de gênero. Já o segundo é o sexo biológico, quando descreve os órgãos sexuais, e o que poderia ser expressão de gênero – e não identidade de gênero – quando discorre sobre os aspectos físicos do estereótipo feminino, como cabelos, pele, etc. em outro momento de nossa pesquisa, discutiremos com mais profundidade esses conceitos.

