



XI COLÓQUIO NACIONAL REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADES

JOGOS ONLINE: A IMAGEM DO FEMININO COMO VIOLÊNCIA SIMBÓLICA DE GÊNERO

Aristófanex Alexandre da Silva; Elenilda Sinésio Alexandre da Silva; Rafael Ferreira

Universidade Federal de Campina Grande – UFCG

Aristofanesalexandre@gmail.com

Elenildasinesio@hotmail.com

rafaelferreira@bol.com.br

INTRODUÇÃO

No decorrer dos anos 50, com o surgimento dos computadores, o homem inicia uma jornada desenfreada e sem precedentes no seu desenvolvimento quanto ser social, uma afirmação identitária da modernidade, mas ainda uma identidade masculinizada. Paralelamente ao crescimento tecnológico surgiram os primeiros jogos eletrônicos, para Huizinga (2001) e Turkle (1989) o jogo é um dos elementos presentes na constituição das regras sociais, e acompanha a humanidade desde o seu surgimento.

Este é o primeiro passo para a compreensão desta nova identidade. Salen & Zimmerman (2003), no seu tratado sobre as atividades realizadas por jogadores virtuais, expõem uma visão acerca da participação dos players¹ no mundo dos games, chamando este lugar de “círculo mágico”:

Embora o círculo mágico seja meramente um dos exemplos de ‘lugares de jogo’ listados por Huizinga, o termo é usado aqui como um atalho para a idéia de um lugar especial criado por um jogo no tempo e no espaço. O fato de que o círculo mágico é só isso - um círculo - é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. (SALEN & ZIMMERMAN, 2003, p. 95).

Para compreendermos a constituição sociolúdica² de nossa análise, faz-se necessário criar um constructo entre jogos eletrônicos³, redes conectivas do hiperespaço e a sociabilidade

¹ Nome dado aos jogadores virtuais.

² Utilizo a descrição do estudo como sociolúdica, visto que a ação do jogo tanto pode ocorrer em modo de *single player*, apenas um jogador sem acesso a outros jogadores, ou *multiplayer*, com uma gama de jogadores na mesma interface

³ Jogos que por definição necessitam de um console, estando ou não conectados *online*, *videogames* e computadores.



XI COLÓQUIO NACIONAL REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADES

humana, uma área de intersecção onde os atores sociais estariam além de suas ligações culturais, econômicas e sociais. Como ressalta França (2005) “o desenvolvimento de análises temáticas e sociais dentro do hiperespaço vai além da compreensão social disposta na contemporaneidade, ele nos traz o importante dilema de desenvolvimento”, até onde nosso envolvimento no emaranhado social influi em nosso desenvolvimento quando indivíduos? Será que os *players*⁴ imersos neste mundo virtual realmente estão protegidos quanto à interação sociocultural de alta velocidade incutida no espaço de acesso virtual? Blau (1974) e Burt (1980) em seus estudos sobre interação nas redes, levantam a tese que estas estruturas sociotecnológicas têm imenso impacto nos usuários que as utilizam, chegando ao ponto destas interferirem com o próprio senso de identidade dos indivíduos. Estes argumentos podem realmente estar corretos, mas necessitam de uma atualização quanto sua base de análise. Em sua pesquisa Coleman (1990) aponta que a interação dos seres nas redes tende a desarticular os padrões culturais e sociais tradicionais, e com sua utilização constante estes também remeteriam um ponto de reestruturação dos valores cotidianos e significantes, inerentes às culturas, assimilando e trazendo para a hiperealidade muitos preconceitos e conseqüentemente relações de poder.

Este artigo tem como objetivo analisar a violência simbólica de gênero, presente nos espaços hipermediáticos, sobre tudo com o fortalecimento de uma cultura voltada à concepção da imagem feminina estereotipada, baseada nas imagens de cunho erótico e inferiorizado em relação à presença masculina. Para tanto utilizamos o ambiente socializante dos jogos online, onde os personagens femininos, avatares⁵, representam de forma direta este modelo de violência, não perceptível aos primeiros contatos dos gamers⁶ com os ambientes hiperlúdicos, porém, contida nos jogos online de forma coesiva e coercitiva, demonstrando um posicionamento masculinizado da imagem feminina, disseminada e reproduzida pelos meios lúdicos midiáticos de forma direta ou indireta de dominação. Esta formatação do modelo de violência surge com base na caracterização das relações de poder e repressão no universo hiperlúdico, estas relações encontram-se presentes e cristalizadas.

METODOLOGIA

⁴ Denominação atribuída aos jogadores virtuais relacionados com a cibercultura e hipermídia.

⁵ Personagem, esta palavra tem origem hindu (sânscrito) e representa a encarnação de uma divindade em forma de homem ou animal.

⁶ Denominação atribuída aos Jogadores de *videogame sem ligação com a rede mundial de computadores, isto é, participantes in loco.*



XI COLÓQUIO NACIONAL REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADES

A pesquisa foi realizada com base nos dados fornecidos pela *Level Up Games*⁷ e *gamers* convidados individualmente a responderem um questionário semi estruturados, todo o processo transcorreu online, caracterizando-se como netnografia, o jogo escolhido para nossa pesquisa foi o *Ragnarok Online*, *game online* interativo que permite ao jogador utilizar um *avatar*⁸ para realizar tarefas individuais ou coletivas deste universo virtual ao qual ele pertence. Sua manipulação dentro do espaço virtual o leva a interações diretas e indiretas com outros *gamers/players*, formando assim, uma rede complexa de entroncamentos sociais, onde os *players* formatam seus alter egos a partir da percepção de si mesmo e da concepção apresentada virtualmente circundante, criando sua identidade virtual e inserindo-a no universo do *game*, contudo, ao fazê-lo, também o introjeta em seu próprio cotidiano, levando-os paralelamente a interação sociabilizante, um conflito sobre pertencimento e identidade. A liberdade de escolha dos *avatars* independe de gênero, idade, nacionalidade, etnia, ou religião, caracteriza assim, um conjunto de possibilidades de interação social semelhante ao encontrado em sociedades do mundo real.

De acordo com a *Gravity Corp*⁹, empresa sul-coreana criadora do jogo *Ragnarok Online*, lançado em 31 de agosto de 2002 na Coreia do Sul, os cenários, lendas, mitos e enredo foram inicialmente baseados nas tradições nórdicas escandinavas. Em todo o mundo mais de 25 milhões de pessoas se conectam a esse jogo em seus servidores espalhados por mais de 50 países. No Brasil, o número de *players online* ultrapassa a casa de 6 milhões de usuários, o que representa 24% de todos os usuários a nível global. Na Paraíba temos um número modesto de participantes, com uma média de 22 mil *players*, distribuídos entre grandes centros estaduais e pequenas cidades interioranas.

Após cruzar os dados levantados dos servidores da *Level Up Games* entrevistamos mulheres e homens que participam do game, afim de compreender as disparidades encontradas nos dados. A princípio fazendo uma interlocução com os trabalhos dos autores que discutem o tema sobre relações de poder e gênero, bem como com Huizinga (2001) e Caillois (1961), que discutem as funções sociais dos jogos em um âmbito mais geral, representando a matriz à qual a discussão sobre os jogos eletrônicos se filiam. Estes autores

⁷ Empresa responsável pela manutenção e gerenciamento dos jogos online pesquisados neste arquivo, ela esta presente no Brasil desde 2003, e se responsabiliza por mais de 10 games online atualmente.

⁸ Personagem, esta palavra tem origem hindu (sânscrito) e representa a encarnação de uma divindade em forma de homem ou animal.

⁹ Dados obtidos no site internacional da Gravity Corp.



XI COLÓQUIO NACIONAL REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADES

entendem o “*Player*” como um participante que se desliga do mundo real para assumir uma posição diferente no jogo, na realidade artificial, distante dos lugares identitários originais, seus “eus” reais não sofreriam quaisquer influências das experiências *in-game*. Ao nosso ver, embora esta análise tenha seu mérito, é preciso ser relativizada, visto que seus autores não levaram em consideração as grandes transformações ocorridas na sociedade contemporânea no decorrer dos últimos anos, nem o nível de sofisticação da relação entre “ser” e “estar” mobilizados no novo espaço da vida *online*.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em complementação a discussão inicial é fecundo a necessidade de uma abordagem histórica mais ampla, perpassando pelas camadas de desenvolvimento e evolução dos jogos e chegando aos jogos atuais (refiro-me aqui aos jogos *online* cuja ligação é diretamente pontuada ao emaranhado hipermediático e não aos jogos *in loco*¹⁰, os quais hoje apenas representam 14% de todos os *games* produzidos entre 2010 e 2014)¹¹. Para tanto, devemos nos reportar ao primeiro computador que deu origem a este gênero de entretenimento, o PDP1 (*Programmed Data Processor-1, 1959*)¹² como nota de esclarecimento devemos salientar que ele não foi o primeiro computador a interagir com o homem por meio de jogos eletrônicos, porém, foi o primeiro a ter uma tela onde os jogadores poderiam ter um contato direto com o jogo em forma de periféricos de saída dos dados, sem a utilização de cartões perfurados, nem extensas listas de dados binários, este era diferente, ele se relacionava com os movimentos do jogados em tempo real, o que modificaria toda a utilização da imagem, a transcendência de um espectador passivo para um agente ativo.

Devemos observar a importância da diferenciação dos jogos *online* em relação a outros tipos de conteúdo áudio visual, onde encontramos a maravilhosa propriedade de “alterar as imagens em tempo real a partir da ação dos jogadores”, essa ação é única e exclusiva dos jogos eletrônicos, a participação do ser ativo em meio aos desafios propostos pela máquina sugere a imersão do jogador dentro de um universo próprio, produzindo uma cadeia de eventos que repercute em seu desenvolvimento sociocognitivo.

¹⁰ Sem acesso a rede mundial de computadores.

¹¹ Dados fornecidos pelas ESA, *The Entertainment Software Association*.

¹² Criado no Instituto de Tecnologia de Massachusetts, tinha a capacidade de plotar qualquer ponto na tela.



XI COLÓQUIO NACIONAL REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADES

Segundo a ESA¹³, órgão internacional que regula a utilização de *software* de entretenimento, os *gamers* típicos em média jogam à 12 anos, um *gamer* adulto joga a 16 anos, 40% de todas as residências tem um console de jogos eletrônicos, destes 40%, 56% chegam a ter dois consoles, de categorias ou fabricantes diferentes, a idade média de uma *gamer* é de 30 anos, os homens jogam a 16 anos e as mulheres a 12 anos, de todos os *gamers*, 38% são mulheres, e os números tendem a aumentar exponencialmente todos os dias. Essa interação entre jogos e vida social esteve repleta de altos e baixos, nos anos 90 levantou-se o questionamento se a violência crescente não estaria ligada a ascensão dos videogames, e até nos dias atuais ainda temos resquícios dessa vertente (ALVES, 2005), nesta perspectiva foram classificados todos os subgêneros dos *games*, de onde temos alguns títulos como: estratégia, corrida, aventura, mistério, atiradores, MMORPG¹⁴, casuais, *open world*, dentre tantos outros. Para muitos teóricos os jogos são essenciais para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e cultural, para Piaget (1978) esses elementos compreendidos dentro dos jogos têm funções que servem diretamente à formação do indivíduo quanto aos elementos cognitivos:

[...] pode-se dizer que toda necessidade tende: primeiro, a incorporar as coisas e pessoas à atividade própria do sujeito, isto é, ‘assimilar’ o mundo exterior às estruturas já construídas; segundo, a reajustar estas últimas em função das transformações ocorridas, ou seja, ‘acomodá-las’ aos objetos externos. (PIAGET, 1978, p.15)

Assim, é necessário entender o preâmbulo dessas interações, tanto no aspecto do jogador individual, como na sua sociabilidade com os demais jogadores. Pois, além de toda esta interação encontramos também as cargas sociais inerentes ao mundo real, tomando como exemplo a violência de gênero encontrada no game, em forma de imagens na massificação do estereótipo feminino voltado ao apelo sexual, para Foucault (1990a) ele questiona a formatação de controle criado por códigos morais e sociais a cerca da mentalidade dominante, isto é, para a visão masculinizada as imagens de mulheres seminuas com seus corpos a mostra, ou pelas imagens de submissão perante os personagens masculinos seriam algo relativamente aceitável, normal, o mesmo não pode ser dito na visão feminina. Não é raro encontrarmos *gamers* masculinos jogando com personagens femininos, sendo estes controlados ou não por *gamers* femininas, esta relação é em sua base uma relação de poder e dominação, tornando a mulher um ser coisificado, mesmo em relações não físicas, mas

¹³ *The Entertainment Software Association (ESA)*, fundada em janeiro de 2000, a entidade foi criada com intuito de fiscalizar o teor dos jogos *online* e *offline*, assim como criar uma classificação de advertência para os usuários tendo como base a faixa etária de cada *game*.

¹⁴ Massive Multiplayer Online Role-Playing Game.

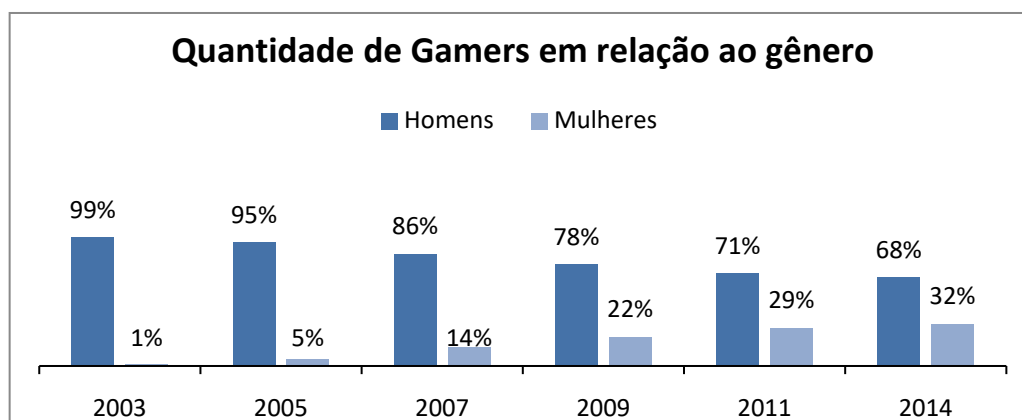


XI COLÓQUIO NACIONAL REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADES

fortemente reais, Touraine (2007), Rosaldo (2005), levantam esta ação como forma/meio de dominação alicerçado na inferiorização feminina, por meio de imagens voltadas a alimentar um sistema de controle masculinizado. Bourdieu (1999) denomina como violência simbólica a introjeção do discurso do dominador pelo dominado, ou mesmo a realidade proposta pela parte que detém o poder em relação e sobre o cotidiano daqueles que estão dentro do círculo de controle, todas essas características podem ser encontradas em meio aos símbolos contidos no *game*, estas relações configuram o *status quo* presente no ambiente *in game*, e fomenta a necessidade de um melhor entendimento sobre as interações sociais.

Esta violência simbólica contida nas imagens do jogo, porém, o crescimento da participação feminina no *Game* nos leva a um questionamento: mesmo com o crescimento exponencial de mulheres *in game* elas percebem a violência simbólica contida no cotidiano do jogo? Vamos observar no gráfico abaixo para que possamos levantar uma hipótese mais solidificada sobre o questionamento.

Gráfico 01



*Participação feminina em relação à masculina. (fonte Level Up Games, 2015)

Podemos observar o crescimento da participação feminina, no entanto ao cruzar os dados com a quantidade de personagens femininas criadas nas contas declaradas como femininas não condiz com o crescimento da parcela feminina, ao contrário, temos um estacionamento na criação de chars¹⁵, para melhorar nosso campo de compreensão devemos utilizar outro gráfico (02), que demonstre essa incongruência, já que pela lógica as contas femininas deveriam, mas não obrigatoriamente utilizarem personagens femininos. Os dados

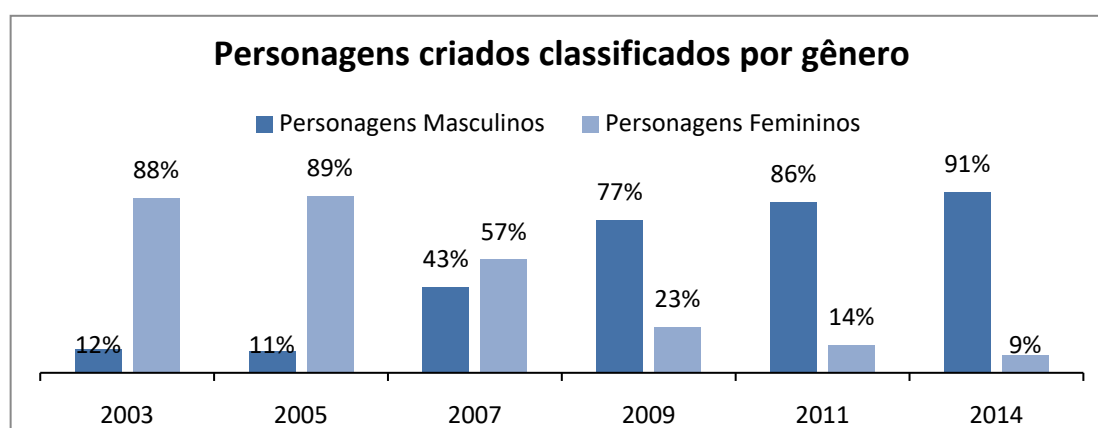
¹⁵ Personagens individuais.



XI COLÓQUIO NACIONAL REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADES

do gráfico 01 estão relacionadas às contas novas criadas em cada biênio, ele exemplifica que a parcela feminina participante tende a crescer, diminuindo assim a hegemonia masculina, porém, os fatores de violência simbólica continuam ativos.

Gráfico 02



Personagens criados em contas declaradas femininas. (Fonte Level Up Games 2015)

O segundo quadro nos mostra o “paradoxo da escolha direcionada”, no início das contas podemos encontrar as escolhas voltadas para a escolha de gênero, porém, no decorrer dos biênios a uma diminuição significativa dos personagens femininos nas contas femininas, isso nos leva a um novo questionamento: as proprietárias destas contas não as estão utilizando, ou, estariam utilizando personagens masculinos? As respostas poderiam estar contidas em uma tentativa de fuga da violência simbólica, a utilização dos *chars* masculinos seria uma forma de proteção, ao entrevistar algumas jogadoras elas revelaram fatos bem interessantes:

No início eu jogava muito de personagens suporte, sacer, odalisca, os caras me chamavam toda hora, realmente era muito bom, mas quando fui escolher outro personagem vi que eles não queriam que eu jogasse com outro personagem essencial, era só para jogar de suporte! Parei de jogar com eles. (Naila Soares¹⁶, 2015) (Grifo nosso)

Naila deixa bem claro que os personagens utilizados pelas mulheres tendem a ser secundários, isto é, *chars* suporte, ela coloca como exemplo o “sacer” e a “odalisca”¹⁷, a não aceitação destas normas incorre em um estigma por parte do grupo, que pode ocorrer de várias formas um deles consiste em afastamento das atividades em grupo. Esta atitude

¹⁶ Naila Soares, mora em Campinas e Joga Ragnarock On Line desde 2008.

¹⁷ Personagens com função diretamente secundários, ligados a serem suporte aos ditos personagens principais.



XI COLÓQUIO NACIONAL REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADES

remonta e reforça a perspectiva de violência de gênero, todas estas perspectivas estão ligadas às relações de poder, domínio e submissão tanto pela formação cultural quanto pela reprodução social (Bourdieu, 2012, 1999 e Foucault, 1990). Em sua maioria as entrevistadas comentaram que seus amigos de jogo tentam manter uma relação de domínio, além da possibilidade de estender estes domínios a laços afetivos similares a um relacionamento mas íntimo.

Deixei de jogar com chars femininos para os outros players deixarem de dar cantadas em mim, eles acham que se sou mulher não sei jogar, como se o jogo fosse apenas para homens, claro que não é, conheço muitas meninas que jogam também, e elas jogam de *man*¹⁸. (Aline Martins¹⁹, 2015)

Aline enfatiza o discurso proposto na hipótese levantada no início deste artigo, onde para fugir da violência e do assédio ela prefere utilizar personagens masculinos, segundo ela eles tem maior acessibilidade para grupos de UP²⁰, além de criar um sentimento de respeito como um igual, porém, existe um preço a ser pago, ela não pode ter contato direto com alguns *gamers*, esta condição leva muitos players a buscarem outros grupamentos dentro do jogo, assim como existem mulheres utilizando personagens femininos existem homens fazendo o inverso, os *Shemales*²¹ que tem visão diferente quanto a violência de gênero, afirmando que é normal e em sua maioria as mulheres gostam dos *chars* femininos.

CONCLUSÕES

Constatamos que a necessidade de utilizar os personagens masculinos em detrimento a violência de gênero praticada *in game*, mesmo que para criar uma formatação de permanência das mulheres no jogo, apenas reafirma a situação de violência. Porém, o pressuposto que utilizamos em nossa pesquisa ainda é ínfimo em relação à gama de conteúdos sociais analisáveis, existe uma necessidade muito grande de preenchimento neste campo de pesquisa, isso nos remete às interações que os jogos eletrônicos têm efeitos nas dinâmicas identitárias que eles colocam em curso interações *offline*. Sendo assim, partindo de uma caracterização do universo de jogadores do jogo acima mencionado, o estudo das relações de gênero ainda é insuficiente, necessitando de complemento provindos de outras vertentes, além de um número

¹⁸ Personagem masculino utilizado por jogadores femininos.

¹⁹ Aline mora em Poços de Caldas – MG, joga *Ragnarok on line* desde 2006.

²⁰ Grupos formados por diferentes personagens de classes distintas para procurarem itens e experiência matando monstros *In game*.

²¹ Homens que utilizam *chars* femininos.



XI COLÓQUIO NACIONAL REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADES

maior de entrevistas a respeito das experiências de construção de identidades no espaço dos jogos e as ressonâncias destas no espaço *outgame*. Um outro procedimento de levantamento de dados foi a realização de entrevistas com indivíduos que compõem as redes de interação mais imediatas dos sujeitos-jogadores selecionados para serem acompanhados, com o objetivo de fornecer informações sobre suas percepções das eventuais consequências da participação no jogo aqui analisado, em termos de interações e de construções igualitárias nas vidas dos *Players*.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn. *Game Over Jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura, 2005.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.
- _____, Zygmunt. *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- _____, Zygmunt. *Ética pós-moderna*. São Paulo: Paulus, 2006.
- BLAU, Peter. Presidential address: parameters of social structure. **American Sociological Review**, Washington D.C., v. 21, 1974.
- BOURDIEU, Pierre. **A Dominação Masculina**. Trad. Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.
- _____, Pierre. **Espaço social e poder simbólico**. In: BOURDIEU, Pierre. *Coisas ditas*. São Paulo: Brasiliense, 2012
- BURT, Ronald. Models of network structure. **Annual Review of Sociology**, Palo Alto, v. 6, 1980.
- CAILLOIS, Roger. *Les Jeux et Les Hommes*. Le Masque et Le Vertige. Cher: Gallimard, 1961 (1967).
- FOUCAULT, Michel: **sexualidade, corpo e direito** / Luiz Antônio Francisco de Souza, Thiago Teixeira Sabatine e Boris Ribeiro de Magalhães, organizadores. – Marília.: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011.
- FRANÇA, Vera R. Veiga. Do telégrafo à rede: o trabalho dos modelos e a apreensão da comunicação. In: PRADO, José L. A (Org.). **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker, 2002.



XI COLÓQUIO NACIONAL REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADES

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1950 (2001).

ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1978.

SALEN, K. e ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.