

Venti: Análise semiótica de performance de gênero, estereótipo de personagens em jogos eletrônicos e seus impactos no público brasileiro.

Élyda Costa Alves

Curso superior de tecnologia em Design Gráfico. Depto. de Design Gráfico

IFPB - Campus Cabedelo

João Pessoa, Brasil

benoizu@gmail.com

Resumo—Com ascensão dos jogos digitais da cultura pop japonesa trazendo com si os seus estereótipos para uma diversidade de públicos, este artigo irá realizar uma análise semiótica performativa de gênero do personagem Venti da franquia Genshin Impact, desenvolvido pela empresa chinesa Tencent, na qual iremos entender a sua evocação visual para o público ocidental, posição dentro da narrativa, levando em consideração os símbolos visuais criados pelo autor, e os possíveis impactos desses estereótipos de performance de gênero nos consumidores brasileiros.

Palavras-chaves—Jogos Digitais, Design de personagem, Gênero, Estereótipo, Mídia

I. INTRODUÇÃO

Quando interpretamos o texto sobre a linguagem e semiótica [1] podemos absorver que uma imagem nos transmite algum sentimento, um tipo de valor que está baseado em nossa cultura. Assim como para alguns a cor branca é o luto e para outros é o preto. Esta ideia se aplica para todo tipo de imagem existente, desde uma obra de arte até um objeto.

Com a expansão do consumo e produção de jogos no mundo [2], variados tipos de conteúdos estão sendo transmitidos para os consumidores. Chama-se atenção para o Japão, que por muitos anos se destacou na produção de cultura de massa [3], como anime e mangá, tornando perceptível a inspiração de diversos conteúdos com aspectos pop japoneses fora do país.

Um dos consumidores do resultado dessas exportações é o Brasil, que ao decorrer dos anos adquiriu seus produtos de diversas formas: Televisiva, impressa e principalmente pela internet [4]. Dentre os produtos de massa vindos ou influenciados do Japão, podemos destacar os personagens fictícios, nos quais em sua maioria é perceptível a estereotipização de vários corpos, podendo se modificar de acordo com o público alvo a qual está direcionado. O mesmo também acontece com corpos andróginos, estes que para a cultura ocidental estão fora do padrão mas sempre estiveram presentes no Japão [5]. Como Shun, Afrodite de peixes, Alucard, Cloud, Sesshoumaru, Venti e dentre outros, apesar de serem corpos fora do comum para o ocidente, ainda sim estes possuem estereótipos.

A partir da ideia da ciência social em que o consumo pode ser tratado como quase um sinônimo de construção de uma identidade e subjetividade, podemos entender que uma cultura

pode influenciar outra através do consumo [4]. Podemos, assim, questionar os efeitos que essa influência cultural é capaz de trazer e em específico à comunidade brasileira.

Para isso, este artigo tratou de investigar a performance de gênero do personagem Venti do jogo com influência pop japonesa, Genshin Impact. Serão identificados e compreendidos os símbolos que evocam a androginia para o público ocidental, seu estereótipo e os possíveis impactos aos consumidores e a sociedade brasileira. Foi feita uma análise hipotética, com base em uma pesquisa exploratória e qualitativa [6] observando cada símbolo criado pelo autor, identificando o que evoca ao público ocidental e as possíveis consequências.

II. GENSHIN IMPACT

Genshin Impact é uma das obras que tem um aspecto artístico bastante parecido com características da cultura pop japonesa. O jogo eletrônico foi desenvolvido pela MiHoYo, empresa chinesa que é conhecida por todas as criações serem inspiradas em anime.

Essa inspiração das obras japonesas vão além dos traços: dentro do jogo são perceptíveis estereótipos de personagens, tanto no visual e personalidade, como na narrativa. Cada personagem dentro do jogo possui uma tipificação comum dos animes e mangás, tendo suas bases de inspiração diferentes dependendo do público alvo a qual foi criado.

III. VENTI E SUA EVOCAÇÃO DE GÊNERO

Venti é um personagem masculino do jogo Genshin Impact, apesar da clareza sobre isso ainda existem questionamentos sobre o seu gênero pelos consumidores ocidentais sobre essa informação. O Venti (Fig. 1) se comporta para a sociedade como um corpo andrógino: [7] explica que um corpo dentro da sociedade performa gênero, ou seja, está evocando para uma cultura feminilidade ou masculinidade. No caso do Venti, existe uma dúvida na sua performance, e portanto não se sabe qual é o seu gênero.

A. Criação do Autor e Evocação

Existem diversas características dentro do universo fictício que são inspiradas no mundo real, ajudando a se comunicar



Fig. 1. Personagem Venti do Jogo Genshin Impact.

com o consumidor. Um desses reflexos dentro da mídia é a questão do gênero. É possível perceber uma binaridade de estereótipo de gênero entre os personagens do universo de Genshin Impact, com diferenças visíveis entre os dois lados, sejam estes em questão de corpo, roupas, cores, função, idade e personalidade, etc.

Podemos indicar que o conjunto de características culturais de gênero em um corpo nos evoca um sentimento de feminilidade ou masculinidade, dependendo do contexto no qual está sendo colocado [7]. Por exemplo, as personagens femininas (Fig. 2) utilizam vestido, meia calça, mostram o formato da perna, têm voz fina e símbolos de flores; em contraposição os masculinos (Fig. 3) usam cores escuras, não possuem silhueta, formam linhas retas e usam calça/shorts. Outro ponto é como os personagens são apresentados visualmente, a posição e a expressão que estão sendo dispostas.



Fig. 2. Personagens femininas do jogo Genshin Impact.

Sendo assim, é possível dizer que o Venti não pertence a nenhuma dessas duas categorias. A questão é: que símbolos são estes, criados pelo autor, que para nós, ocidentais, evocam uma ambiguidade em seu corpo?



Fig. 3. Personagens masculinas no jogo Genshin Impact.

Apesar de possuir características binárias criando sua ambiguidade, é possível perceber que se trata de um corpo mais infantilizado. Os corpos dentro de um espaço são divididos em diversas categorias baseadas em classe, raça, gênero e outras [7], e que no caso do Venti está principalmente focado na sua idade física. Ao olharmos personagens dentro do jogo, é perceptível ver características que diferenciam sua idade dentro da categoria gênero. Com base nas representações físicas dos personagens, podemos notar que o corpo do Venti se assemelha a um corpo masculino, principalmente por causa da ausência de seios femininos.

Existem diversos símbolos aos quais um ser está acometido a evocar gênero além do corpo biológico. As roupas são um exemplo, como sempre ocorreu no ocidente ao longo dos anos. Um corpo que transmite a ideia de sexo precisa escondê-lo pois para a sociedade aquilo é um pecado, ao contrário de uma criança [8]. Reforçando a ideia que geralmente os corpos mais velhos estão vestidos com peças de roupas mais longas, enquanto os mais jovens não.

Claro que certas características podem ser alteradas devido a outras intenções do autor, sendo elas narrativas ou objetificação. Sendo assim, com base nas possíveis inspirações que levaram à criação da roupa e a discussão decorrida, são perceptíveis características binárias na roupa do personagem Venti.

Apesar de usar shorts como a maioria dos corpos masculinos infantis, o design desta peça possui um corte curvado, gerando curvas ao personagem. Curvas são características que ao longo de muitos anos sempre foram utilizadas como femininas, sejam elas representações físicas ou objetos [9].

Pode existir mais de uma questão em torno das meias, mesmo assim a peça evoca gênero, visto que dentro do jogo Genshin Impact é comumente feminina, fazendo a distinção nesta roupa em relação a idade já que algumas das meias aparentam ser mais adultas e outras mais infantis.

O corset é outra roupa que cria ao personagem uma evocação de curvas mesmo que ele possua um físico masculino, e também é uma peça presente nas personagens femininas do jogo.

Dentre essas peças que estão presentes no visual do Venti, a camisa social, em cujo corte é notável diversos detalhes “delicados”, principalmente a presença de babados, é de se dizer que essas características hoje em dia são exclusivamente femi-

ninas. As formas curvadas presentes ao personagem adicionam mais feminilidade, trazendo o sentimento de delicadeza, por exemplo.

Os acessórios são elementos adicionais às vestimentas do personagem, muitos desses apetrechos estão ali para somar às características relacionadas ao elemento a qual pertence. Esta categoria específica está presente em ambos pontos do binário, mas podemos trazer o chapéu e o laço como exclusivo feminino, pois é perceptível estes na maioria das pessoas femininas do jogo.

A flor que o personagem usa é chamada de Cecília dentro do universo, se assemelhando ao lírio. Existem diversos significados por trás desta flor dependendo da cultura e da cor. Em geral representa a pureza, inocência, e ligação com a divindade [10]. É perceptível a presença de flores unicamente nas personagens femininas do jogo, exceto por Venti.

Dentro da narrativa do universo de Genshin Impact, as cores geralmente são utilizadas para representar os elementos de cada personagem. Além destes significados, as cores também evocam gênero, que pode se modificar dependendo de outras características. No caso do Venti, as cores verde e azul indicam masculinidade, levando em consideração o fato que dentro da sociedade ocidental atual existe uma distinção de cores para gênero e idade.

A performance de gênero [7] também está relacionada aos atos de uma pessoa, como o próprio nome sugere. São os papéis dentro da sociedade, como: interesses, profissão, andar, falar, personalidade, sentimentos, etc.

É impossível dizer que existe um padrão entre os personagens do mesmo gênero dentro do universo, mas é possível avaliar que existem certas performances que são esperadas para cada tipo de ser. Mesmo que o sentimento igual, por exemplo, apareça em corpos diferentes, ele será apresentado de outras formas.

Quando observamos os corpos dentro do jogo, teremos de levar em consideração, além da narrativa, a venda de um produto para um público alvo. Nos corpos feminino, por exemplo, se espera que os sentimentos sejam expressos de maneira mais delicada, doce e gentil, ou na linguagem cotidiana, de maneira "sentimental". Em situações de provocação, seriedade, força e humilhação, por exemplo, existe uma necessidade de sexualização das personagens para manter a "feminilidade". No caso dos personagens masculinos, apesar de não possuírem corpos diretamente ligados à cultura ocidental de beleza viril, ainda assim existe uma essência similar. É nítido perceber que seus corpos estão posicionados para demonstrar força e proteção.

No caso do Venti, existe uma mistura de expressões corporais e faciais que mesclam os pontos binários. Sua posição corporal mostra imposição seguindo a mesma linha que os personagens masculino, juntamente com sua perna levantada, que criam curvas visuais junto com a vestimenta; a sua expressão facial demonstra explicitamente sua personalidade, sendo esta ligada a um estereótipo feminino, demonstrando alegria e simpatia.

Com a combinação da sua personalidade e as circunstâncias em suas habilidade relacionadas ao ar, é possível perceber uma delicadeza nos atos de Venti, como dar saltos ao atirar com arco e flecha, voar em sintonia com o vento ao usar uma habilidade e ficar em posições que criam curvas em suas pernas.



Fig. 4. Personagem Venti e suas interações em jogo.

B. O que transmite

Dentro dos animes e jogos com influência japonesa é comum existir personagens andróginas, com diferentes estereótipos. As mais semelhantes a Venti são as típicas personagens com aparência infantil, e dependendo do caso, extrovertidas e colocadas como alívio cômico. Estes personagens são colocados geralmente em situações relacionadas ao sexo ou ao gênero, existindo uma ligação desses corpos unicamente com essas ideias. Podemos citar exemplos como Astolfo e Felix Argyle, que são personas populares dentro da comunidade.

Os estereótipos semelhantes aos do Venti são utilizados para comunicar e com o intuito de vender, já que são personagens que conquistaram o público [11]. Essas diversas características relacionadas a um ser, quando estão carregadas de um sentimento, sejam eles negativos ou positivos, se tornam uma atitude de preconceito social [12].

Deve-se enfatizar que os corpos que existem dentro do universos fictícios são baseados no mundo real. Não há erro que personagens sejam baseados na realidade, os problemas surgem quando as grandes mídias de entretenimento criam eles apenas com uma configuração. Assim, aqueles que foram criados apenas para agradar um público alvo se tornam corpos exotificados.

Sobre os estereótipos [12]: é possível que eles alienem os consumidores a crer que a androginia inclui apenas corpos específicos, excluindo outros, e que a personalidade do ser seja compatível ao corpo estereotipado.

Apesar de toda a problematização envolvendo o estereótipo do Venti, ele não é colocado em situações que primariamente são encontradas nesses tipos. Podendo ser um ponto positivo, possibilitando enxergar outras posições para estas personagens, e consequentemente pessoas reais.

IV. PÚBLICO BRASILEIRO

O grande questionamento é sobre os possíveis impactos que essa absorção cultural traz para o ocidente, em específico aos

consumidores brasileiros. Como já foi afirmado anteriormente, o Brasil é um local de grande consumo de mídia com influência japonesa, sofrendo também uma absorção cultural. Como foi analisado, o Venti para os brasileiros é visto como um corpo andrógino e certamente é “admirado” pelo público.

Existe uma incerteza em relação a adição desses corpos [13], se traz diferentes opiniões de consumidores brasileiros acerca dos corpos andróginos no mundo real, alguns enxergam apenas como possíveis no universo fictício, mas outros enxergam como possibilidades mas com certas regras, sendo essas regras semelhantes aos personagens encontrados dentro dos animes.

Mesmo que essas mídias possibilitem que os consumidores brasileiros percebam corpos andróginos reais semelhantes ao do Venti dentro da sociedade, existem outros parâmetros que talvez impossibilitem a visibilidade total dos corpos, como classe e raça.

Muitas das pessoas que são reconhecidas como andróginas no Brasil estão enquadradas como trans e travestis, estas que principalmente são marginalizadas dentro do país. São alarmantes os dados disponíveis [14] de que em 2020 foram assassinadas 175 mulheres trans e travestis, um aumento de 41% em relação ao ano anterior. Os dados se tornam mais agravantes quando se mostra que 78% dessas pessoas eram negras, pretas e pardas, e 90% eram profissionais do sexo, além de que devemos levar em consideração as subnotificações, e os casos de agressões físicas e psicológicas que devem ocorrer.

Se deixa em aberto a possibilidade que o efeito desse consumo de mídia externa japonesa pode trazer aos consumidores e a sociedade brasileira, não se sabe os pontos positivos e os negativos que podem trazer.

V. CONCLUSÃO

Com essa análise, podemos perceber que independente das diversas possibilidades a qual o personagem Venti foi acometido durante o processo de design, o importante é como o produto final é observado pelos consumidores ocidentais, sendo visto como andrógino. Foi levado em consideração o binário dentro do universo fictício, que se comunicam com e agradam facilmente os jogadores, reunindo estereótipos encontrados dentro da comunidade do público alvo.

Venti e semelhantes são uma porta de entrada para a aceitação de corpos fora do binário na sociedade ocidental na qual geralmente não aceitam essas pessoas. Essa positividade se torna mais bem recebida quando se analisa a diferença narrativa entre os personagens do estereótipo andrógino, que no caso do Venti, sua posição e papel dentro do universo são diversificadas, e não relacionadas ao sexo ou gênero. Mas não podemos esquecer que apesar da existência de uma mídia mundialmente consumida ela pode demonstrar ser efetiva apenas para um universo fictício para o público ocidental, como também brasileiro.

As mídias de entretenimento são uma maneira de cultivar outras identidades, se tornando uma peça chave para essa comunidade ser aceita no espaço social. Isso também implica

em como o personagem é colocado dentro da narrativa e será transmitido aos consumidores.

Isto é visto de forma bastante otimista partindo pelo ponto que se um consumidor pode absorver uma cultura e aceitá-la, possibilita a aceitação de novos corpos no ocidente, como também no Brasil. Mas claro, essa não é a realidade de todos. Quando pensamos na sociedade brasileira e na diversidade de corpos, raça e classe, o entretenimento externo pode não agregar tanto valor, perpetuando a invisibilidade de corpos trans e travestis que existem na sociedade.

Por fim, faz-se necessário questionar, além da aceitação a corpos andróginos típicos dos animes na sociedade brasileira, os impactos que podem causar aos corpos trans e travestis, que historicamente foram e são marginalizados. O quanto a mídia externa com influência japonesa, com suas morais e símbolos de sexo, sexualidade e gênero, podem trazer a cultura brasileira, e quais seriam esses resultados?

REFERÊNCIAS

- [1] U. Eco, *Semiótica e a filosofia da linguagem*, São Paulo, Editora Ática S.A. 1991.
- [2] Newzoo, *Global Games market report*, 2019.[Online]. Available: <http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo2019-Global-Games-Market-Report-Press-Copy-v2.pdf>
- [3] S. M. Luyten, *Mangá e Animê, ícones da cultura pop japonesa*. São Paulo, Fundação Japão em São Paulo, 2014.[Online] Available: https://fjosp.org.br/site/wp-content/uploads/2014/04/Manga_e_Anime.pdf
- [4] G. S. Carlos, *Identidade(s) no consumo de cultura pop japonesa*. Minas Gerais, UFJF, 2010.
- [5] J. Robertson, “The politics of androgyny in japan: Sexuality and subversion in the theater and beyond”, *American Ethnologist*, vol. 19, no. 3, pp. 419-442. 1992.
- [6] A. C. Gil, *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 5th ed. São Paulo, Atlas, 2007.
- [7] J. Butler, *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 20th ed. 2020.
- [8] M. Foucault, *História da Sexualidade: A vontade de saber*. vol.2, 9th ed. Rio de Janeiro/São Paulo, Paz e Terra, 2019.
- [9] J. Scott, “Gênero: Uma categoria útil de análise histórica”, *Educação e Realidade*. vol.15, no.2, 1990.
- [10] CNArtGallery. *Chinese and Western Lily’s Symbolic Meanings*. 2012. Accessed: jun. 8 2021. [Online]. Available: <https://www.artisoo.com/blog/chinese-and-western-lilys-symbolic-meanings/>
- [11] W. Lippiman, *Opinião Pública*. 2nd ed. Rio de Janeiro, Vozes, 2010.
- [12] H. Kruger, “Cognição, estereótipo e preconceitos sociais” em *Esteriotipo, preconceito e discriminação*. Salvador, EDUFBA, 2004.
- [13] G. F. Neto, “O corpo andrógino na cultura pop japonesa: resistindo a resistência”, *VERBUM*, no. 5, pp. 27-38, 2013.
- [14] ANTRA, *Associação nacional de travestis e transexuais. Brasil Tem 89 pessoas trans mortas no 1º semestre em 2021*. Rio de Janeiro, Rep.2, 2021. [Online]. Available: <https://antrabrasil.files.wordpress.com/2021/07/boletim-trans-002-2021-1sem2021-1.pdf>