

A Percepção dos Usuários sobre a Representatividade de Gênero no jogo Overwatch

Letícia Ayumi Souza Salzedas
Curso de Psicologia
Centro Universitário Sagrado Coração
(UNISAGRADO)
Bauru, Brasil
leticiaayumi_@hotmail.com

Luiz Antonio Lourencetti
Curso de Psicologia
Centro Universitário Sagrado Coração
(UNISAGRADO)
Bauru, Brasil
<https://orcid.org/0000-0002-8865-0619>

Resumo—A discussão sobre a igualdade e representatividade de gênero tem sido tema recorrente no contexto contemporâneo em diversos âmbitos da sociedade. Apesar dos avanços, nos jogos digitais esse tema ainda encontra lacunas a serem exploradas, sobretudo na construção dos jogos digitais, seus enredos e personagens. Na construção dos games são depositadas projeções e crenças, trazendo padrões socialmente construídos para dentro deles. Porém, não incomum, os jogos acabam representando os personagens de maneira estereotipada e caricata. Para contribuir com essa discussão, este estudo foi desenvolvido tendo como objetivo analisar a percepção dos usuários do jogo Overwatch sobre a representatividade de gênero apresentada pelos personagens do jogo. Considerando isso, a pesquisa fez uso de metodologia de abordagem quantitativa e natureza exploratória, a partir da aplicação de questionários online com 200 jogadores do jogo Overwatch. O instrumento envolveu questões que objetivavam levantar características sociodemográficas dos participantes, bem como identificar aspectos relacionados a percepção sobre a representatividade de gênero dentre os personagens do jogo. Dentre os principais resultados, observou-se que existe uma representação feminina com base em padrões heteronormativos, que os jogadores conseguem perceber a diversidade de corpos e personalidades dentro do jogo, a importância da representatividade e que a construção adequada dos personagens pode servir como forma de diminuição de preconceitos e estereótipos acerca desses grupos. Diante dos dados do estudo, é possível concluir que é necessária a ampliação da discussão sobre a representação de gênero nos jogos digitais, bem como a importância de que estes apresentem personagens com maior veracidade de características, sem a generalização, abrangendo e reconhecendo as diferenças sociais.

Palavras-chave—representatividade de gênero, representatividade social, Overwatch, jogos digitais

I. INTRODUÇÃO

O debate sobre representatividade de gênero se evidencia crescente e atual no cotidiano, porém ainda é comum o lançamento de jogos digitais apresentando uma visão estereotipada de grupos sociais como as mulheres e pessoas LGBTQIA+ (Lésbicas, gays, bissexuais, transexuais, queer, intersexuais, assexuais e outros grupos e variações de sexualidade e gênero) [1] [2]. Tendo em consideração o aumento no consumo entre os jovens e a grande expansão da indústria de mídias e jogos digitais nos últimos anos [3] [4], faz-se necessária a ampliação e qualificação do debate,

colaborando para a evolução da reflexão, conscientização social e construção de identidade [1] [2].

Nesse sentido, este estudo almeja fomentar a discussão sobre a representatividade de gêneros nos jogos digitais, para tanto objetiva-se apresentar dados preliminares relacionados à percepção de usuários do jogo Overwatch acerca da representatividade de gênero presente em seus personagens.

A. Jogos digitais e cultura

A indústria dos jogos tem crescido no Brasil e no mundo, evidenciando grande importância socioeconômica [3] [4]. De acordo com a Referência [5], no ranking mundial do mercado consumidor de jogos, o Brasil se localiza na 13ª posição, contando com 81,2 milhões de jogadores e gerando receitas de 1,6 bilhão de dólares no ano [6]. Além disso, dados da Referência [7] mostram que 53% dos jogadores no Brasil são do gênero feminino e 47% masculino, revelando uma ligeira maioria de mulheres no mundo gamer. Esses dados exibem a expansão progressiva da indústria dos jogos no país juntamente com a sua diversidade de jogadores.

É importante destacar que os jogos não são somente uma forma de divertimento e ludicidade, estando também relacionados a aspectos de socialização, além da vivência cultural [2]. Os jogos são construídos através dos sentidos e das relações de subjetividade, a partir de representações sonoras, visuais, textuais, entre outros, contendo finalidade e funções sociais inseridas e representadas por elementos de linguagem, logo, podem ser considerados uma forma de representação, socialização e comunicação [2].

Uma característica inerente ao ser humano é a atribuição de sentido ao ambiente material em que está inserido, definindo signos, significados, imagens e representações àquilo que é experienciado, o que configura o sentido à vida e ao mundo [8]. Nesse processo, o sujeito toma consciência sobre si e sobre o mundo, atribui significados subjetivos a objetos concretos.

Assim como ocorre no ambiente material, no contexto digital o indivíduo constrói seus sentidos de forma similar, a partir das experiências que vivencia de forma subjetiva, proporcionando concordâncias sobre significados. Além disso, do mesmo modo como ocorre em contextos materiais, no ambiente digital há a possibilidade de comunicação e reconhecimento entre os indivíduos [9]. Nesse sentido, ao existir nas realidades virtuais do ciberespaço, o corpo é

componente dele, pois nesse ambiente é possível promover novas formas de “ser” [9].

O corpo pode ser compreendido como uma construção social, pois revela símbolos de seu tempo, contém qualidades culturais e por ele é manifestada sua interação com o resto do mundo [10]. Outrossim, na realidade virtual o corpo é ilimitado, ou seja, é suscetível a modificações e o jogador tem total controle sobre ele, podendo assim depositar projeções de desejos e fantasias, constituindo uma relação através de signos digitalizados [10]. Portanto, os jogos são eminentemente reais para os jogadores, podendo proporcionar sensações e emoções, o que faz com que ele continue e posteriormente volte a jogar [10]. No contexto dos corpos digitalizados, é necessário pensar na construção dos corpos dos personagens dos jogos. Com esses personagens se faz possível a identificação dos jogadores em aspectos como a aparência e personalidade [11].

B. *Identidade de Gênero e Sexualidade*

Como citado anteriormente, os jogos não são somente uma forma de divertimento, podendo servir como fonte de inclusão e conscientização social [2]. Uma das formas é o desenvolvimento de personagens que abrangem diversas identidades sociais. Visto que, na criação de jogos estão embutidos projeções, signos e crenças [10], os estereótipos negativos dos padrões heteronormativos que foram construídos na sociedade são refletidos também nos jogos [2].

Acerca da representatividade de gênero, com progresso dos jogos digitais no cotidiano, a diversidade do público consumidor também aumentou. Os homens héteros eram os principais consumidores de jogos nos anos 80, porém na atualidade o mercado consumidor é constituído por pessoas de todos os gêneros e faixas etárias [2] [12].

Sobre a representatividade de gênero, é necessário explicitar que a identidade de gênero está relacionada a forma na qual a pessoa se percebe, não dependendo de seu sexo biológico, portanto pode ser expressada de diversas formas, como a maneira na qual se veste [13]. Desse modo, o gênero constitui a sua identidade e não tem relação com os papéis sociais que definem comportamentos e suprem expectativas da sociedade, já que esses papéis que são socialmente construídos, produzem uma visão reducionista dos comportamentos ditos femininos e masculinos [14].

Já a identidade sexual, refere-se à orientação sexual, a forma na qual o indivíduo vive sua sexualidade, podendo ser com parceiros do mesmo sexo biológico, do sexo oposto, os dois ou nenhum deles [13]. É importante ressaltar que esse conceito não descarta sua identidade de gênero, um exemplo seria uma pessoa homossexual que se identifica com o gênero feminino ou masculino, e da mesma forma que a classe, etnia e nacionalidade, fazem parte da sua identidade [14].

II. REPRESENTATIVIDADE NOS JOGOS

As representações de gêneros nos jogos apresentam como características um caráter reducionista e estereotipado, sobretudo na representação do “feminino” e de pessoas LGBTQIA+, sendo que a influência dos jogos digitais nos jogadores é significativa de modo igual a outras mídias [15]. Logo, a construção dos personagens deve ser feita de forma adequada, englobando a diversidade de corpos e personalidades, para que esses grupos sociais possam se sentir pertencentes ao mundo dos jogos.

Os personagens dos jogos levam em sua concepção fatores históricos, culturais e sociais na qual atingir o público masculino seria seu principal objetivo, por conseguinte a construção deles abrange características que os favorecem, por exemplo sua inteligência, coragem e força [16]. Em contrapartida, isso normalmente não ocorre na reprodução de personagens femininos, que são comumente representados de forma fragilizada ou sexualizada [2] [16].

Do mesmo modo, a representação de pessoas da comunidade LGBTQIA+ nos jogos digitais também se dá de maneira estereotipada. As formas nas quais esse grupo é apresentado nos games é variada, uma delas é através de suas vestimentas ou comportamentos exagerados, utilizando cores rosas e brilhantes, e quando são citados são normalmente papéis secundários ou NPC's (non-player character), que são personagens não controláveis e automatizados nos jogos [2].

III. OVERWATCH

O jogo Overwatch é um jogo eletrônico de FPS (first-person shooter), em primeira pessoa, multiplayer e online, que foi desenvolvido pela Blizzard Entertainment do ano de 2016. O jogo ocorre a partir de partidas de 6 jogadores contra 6, os quais escolhem seu herói entre 30 deles, podendo mudá-lo no decorrer da partida.

Os heróis são classificados em três categorias: (1) Dano, no qual seu objetivo principal é causar dano no time inimigo e desestruturá-lo; (2) Tanque, no qual tem como função principal a proteção do resto do time e contém a maior quantidade de vida; (3) Suporte, no qual seu maior objetivo é a sobrevivência de seu time, podendo fornecer vida ou/e auxiliar nas habilidades dos aliados. Existe diferentes modos de jogo, porém os modos mais usuais são os de captura e defesa de um ponto e a escolta ou ataque de uma carga que atravessa o mapa.

Para uma maior aproximação dos jogadores entre o jogo e os personagens, o jogo é baseado em uma história que está em contínuo desenvolvimento, sendo apresentada por meio de quadrinhos e curtas, disponibilizadas em seu site oficial e na plataforma Youtube. Os personagens apresentam diversidade de corpos, etnias e vestimentas, possuindo diferentes personalidades, culturas e nacionalidades. Com essa grande variedade de características em cada personagem, dão abertura para que seus usuários consigam ter facilidade em se identificar com eles e conseqüentemente estimulando a conscientização social sobre as diferenças existentes nas pessoas, garantindo assim uma representação adequada de cada grupo.

IV. METODOLOGIA

Para dar conta do objetivo de analisar a percepção dos jogadores do jogo Overwatch sobre a representatividade de gênero presente em seus personagens, esta pesquisa adotou abordagem quantitativa com finalidade exploratória [17], conduzida com base em um levantamento de dados através de um questionário sistematizado e disponibilizado em formato online.

Foi adotada uma amostra não-probabilística e por conveniência [18], composta por 200 jogadores brasileiros, ativos do jogo Overwatch. O link de acesso ao questionário foi disponibilizado no fórum oficial de conversas que faz parte do site oficial do jogo (<https://us.forums.blizzard.com/pt/overwatch/>) na categoria “Discussão geral”.

O questionário era composto de oito perguntas fechadas, que objetivavam coletar informações sociodemográficas dos participantes, bem como questionamentos referentes a assuntos como: a percepção acerca da diversidade de corpos e personalidades representadas pelos personagens no jogo, a necessidade da presença de personagens LGBTQIA+, a reprodução dos personagens femininos em outros jogos digitais e a opinião sobre a diversidade de personagens como forma de diminuição de preconceitos em outras esferas da vida do jogador.

V. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A. Caracterização da amostra

A amostra se estabeleceu com 200 participantes, sendo 66% do sexo masculino e 34% do sexo feminino, em relação ao gênero, contou com 64,5% do gênero masculino, 31,5% feminino e 4% não-binário. Assim, podemos confirmar os dados da Referência [19] no qual relata que o público masculino continua sendo os maiores consumidores de jogos em computadores e consoles, plataformas nas quais o jogo Overwatch é constituído. A faixa etária foi variada, sendo participantes de 14 a 36 anos de idade, com o predomínio de pessoas de 26 anos (9,36%) que estão cursando o Ensino Superior (35%). A tabela disponibilizada a seguir, contém a síntese desses dados e apresenta a caracterização sociodemográfica da amostra.

TABELA I. CARACTERIZAÇÃO SOCIODEMOGRÁFICA DA AMOSTRA

<i>Variáveis</i>		<i>N</i>	<i>%</i>
Sexo Biológico	Homem	132	66%
	Mulher	68	34%
Gênero	Feminino	63	31,5%
	Masculino	129	64,5%
	Não-Binário	8	4%
Idade	Menos de 18 anos	19	6,36%
	Entre 18 e 22 anos	70	29,62%
	Entre 23 e 27 anos	73	38,79%
	Entre 28 e 32 anos	25	15,83%
	Mais de 33 anos	13	9,41%
Escolaridade	Ensino Fundamental Completo	6	3%
	Ensino Fundamental Incompleto	1	0,5%
	Ensino Médio Completo	33	16,5%
	Ensino Médio Incompleto	10	5%
	Ensino Superior Completo	48	24%
	Ensino Superior Incompleto	70	35%
	Master's degree internacional	1	0,5%
	Pós-graduação Completa	20	10%
	Pós-graduação Incompleta	12	6%

^{a1} Dados da Pesquisa.

B. Percepção dos usuários acerca da representatividade dentro do jogo

Como citado acima, o jogo Overwatch tenta trazer uma maior aproximação dos jogadores construindo personagens e histórias que abrangem a maior quantidade de diferenças sócias presentes nos heróis, em suas histórias e em seus cenários. Portanto foi questionado aos participantes sobre sua percepção acerca da diversidade de corpos e personalidades representados pelos personagens no jogo, em seu resultado foi

constatado que 83,5% dos jogadores acham visível a diversidade de corpos e personalidades, 9,5% que existe essa diversidade, porém nunca percebeu, 5% não acredita que exista essa diversidade e 2% nunca reparou essas diferenças.

É comum as mulheres não se sentirem representadas pelos personagens nos jogos, já que é difícil achar personagens femininas, por exemplo, baixas, gordas e negras, pois em muitos jogos elas são altas, com corpos esculturais, roupas pequenas e com personalidades como a “donzela em perigo” outrossim, uma “assassina mortal” [2]. Com isso, a próxima pergunta referia-se a como olham para representação de personagens femininos dentro dos jogos digitais. Em seu resultado foi confirmado que muitos jogos contêm essa visão estereotipada, mas não todos, contando com 72,5% dos usuários, 19,5% concordaram com a afirmação de que as mulheres são extremamente estereotipadas em todos os outros jogos, 6% que são poucos os jogos que representam a mulher desta forma e 2% acreditam que elas são retratadas de forma normal, sem muita distinção do real.

Assim, podemos confirmar que muitos conteúdos configurados nessas personagens se fundamentam na ideia de papéis sociais que são previamente estabelecidos de acordo com o seu sexo biológico, trazendo a ideia de que as mulheres não são excluídas somente pela indústria dos jogos, mas pela sociedade como um todo [16].

Além de consumirem como jogadores, as mulheres estão cada vez mais presentes nesse mundo de diversas formas, inclusive como produtoras de conhecimento, em canais como Youtube e Twitch. A presença delas nessas plataformas abre caminhos para outras mulheres, tornando um ambiente mais favorável e confortável, além disso, com a participação delas no processo de construção se torna possível a diminuição de rótulos pré-estabelecidos nessa área [20].

Da mesma forma em que as mulheres possuem uma baixa representatividade adequada, com o público LGBTQIA+ ocorre da mesma forma, acarretando um sentimento de não pertencimento da comunidade gamer [2]. Posto que, quando é desenvolvido personagens representativos desse grupo, frequentemente são utilizados estereótipos para retratá-los [2].

Portanto ao questionar a importância da presença de personagens dessa comunidade no cenário dos jogos, 76% afirmaram que é muito importante sua representação, 13% também concordam, mas não acham tão significativo, 9,5% não consentem e não acham relevante e 1% acreditam ser incômodo sua presença. Dessa forma, podemos dizer que é imprescindível a construção de histórias e personagens com uma maior aproximação da realidade para que não há um reforçamento à opressão de grupos sociais, como mulheres e pessoas LGBTQIA+, que em outros produtos culturais já são rotuladas e representadas incorretamente [2]”. Para que assim, grupos sociais que consomem esses produtos também possam se sentir pertencentes a comunidade gamer.

Por fim, corroborando com as últimas informações acerca da importância da representação em jogos digitais servindo como forma de conscientização social e inclusão, ao perguntar sobre a diversidade de personagens (de diferentes etnias, raças, culturas e corpos) como uma forma de diminuir preconceitos e estereótipos não só em jogos online, mas também em outros âmbitos da vida do jogador, ilustrado na Fig. 1, 70% responderam que sim, a representação da diversidade de personagens ajuda na diminuição de preconceitos fora dos jogos, 15,5% concordam, porém não acreditam que faz tanta

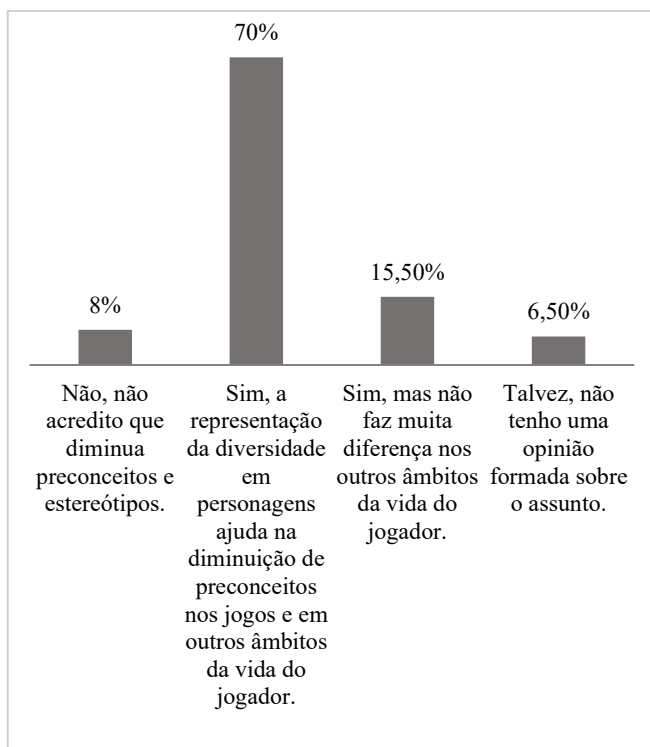


Fig. 1. Resultado da pergunta acerca da diversidade em personagens como uma forma de diminuição de preconceitos e rótulos nos jogos e em outros âmbitos da vida do jogador.

diferença em outras esferas da vida dos usuários, 8% discordam, pois não acham que essa presença diminua os preconceitos e 6,5% disseram talvez, por não ter uma opinião formada acerca do tema.

Consequente a isso, podemos concluir que é necessária uma maior representação de diferentes grupos sociais, desenvolvendo personagens com maior veracidade de características sem a generalização, abrangendo e reconhecendo as diferenças, visto que essa plataforma é de grande influência na vida dos jogadores.

VI. CONCLUSÕES

Devido a “imersão” dos usuários e a influência dos corpos digitalizados, as pessoas acabam se identificando de alguma forma com alguns personagens, enquanto grupos minoritários têm uma maior dificuldade nesse quesito pela falta de diversidade de suas características.

Esses aspectos ganham relevância se considerado que os jogos digitais também podem servir como uma forma de conscientização social e, conseqüentemente, inclusão de certos grupos sociais [2]. Logo, os jogos têm a possibilidade de democratizar a representatividade de grupos minoritários que normalmente são pouco apresentadas nas mídias, visto que, por conter conteúdo do mundo “real” a imersão dos jogadores acaba sendo mais intensa [2].

Dado a importância dos jogos na vida dos jogadores e a influência de padrões socialmente construídos, podemos concluir que como outras mídias, os jogos conseguem propagar ou quebrar estereótipos repercutidos previamente na sociedade, e o jogo Overwatch pode servir como um exemplo de quebra desses rótulos e uma possível conscientização social acerca do tema, revelando a importância dos estudos nessa área [12].

REFERÊNCIAS

- [1] I. Fortim, “Mulheres e Games: uma revisão do tema,” in *Proc. of SBGames 2008 - Game & Culture Track*. SBC, Nov. 2008, pp. 10-12.
- [2] S.S. Ribeiro and V.H.P.R., Valadares, “Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games,” in *Proc. of SBGames 2018 – Culture Track – Full Papers*. SBC, Nov. 2018, pp. 838-847.
- [3] A. Fleury, D. Nakano, and J. Cordeiro, “*Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais*,” São Paulo: Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games (GEDIGames), 2014.
- [4] L. Sakuda and I. Fortim, “*2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais*,” Brasília: Ministério da Cultura. 2018.
- [5] NEWZOO. (2019) Brazil Games Market. [Online]. Available: <https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018>
- [6] NEWZOO. (2020) Brazilian Games Market Consumer Insights: Brazil’s Mobile Players Are Likelier to Play Competitive & Midcore Games. [Online]. Available: <https://newzoo.com/insights/articles/brazilian-games-market-consumer-insights-brazils-mobile-players-are-likelier-to-play-competitive-midcore-games>
- [7] PGB2019, *Pesquisa Game Brasil*. 6ª ed. Painel Latam, 2019 [Online]. Available: <http://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2019>
- [8] P. Lévy, “*Cibercultura*,” Editora 34, 1ª ed. São Paulo, Brasil: 1999.
- [9] G.C.A. Junior, “A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI”, in *Rev. Bras. Ciênc. Esporte*, vol. 32, no. 2-4, pp. 89-104, 2010.
- [10] J.J. Retondar, J.C. Bonnet, and E.R.A. Harris, “Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade,” in *Rev. Bras. de Ciênc. do Esporte*. Editora Elsevier, vol. 38, no. 1, pp. 3-10, 2015.
- [11] V.L. Luzardo, “A representatividade feminina gorda em jogos eletrônicos: a personagem Mei (Overwatch) e a desconstrução de estereótipos socioculturais [dissertação],” *Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria*, 2018.
- [12] M. Izukawa, “Mulher entre espelhos: Personagens femininas customizáveis nos videogames,” São Paulo, 2015.
- [13] ABGLT, “*Manual de comunicação LGBT: lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transexuais*,” Rio de Janeiro, 2010 [Online]. Available: <https://unaid.org.br/wp-content/uploads/2015/09/Manual-de-Comunica%C3%A7%C3%A3o-LGBT.pdf>
- [14] G.L. Louro, “Gênero, sexualidade e Educação: uma perspectiva pós-estruturalista,” Editora Vozes, 6ª ed. Petrópolis, Brasil: 2003.
- [15] R.M.C. Arrivabene, “Características da disseminação de conhecimento sociocultural em jogos digitais [dissertação],” *Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina*, 2017.
- [16] I. Fortim and L.F. Monteiro, “Choose your character: Mulheres e Personagens femininos nos videogames,” 2013.
- [17] A.C. Gil, “*Como elaborar projetos de pesquisa*,” Editora Atlas, 4ª ed. São Paulo: 2002.
- [18] P.C. Cozby, “*Métodos de pesquisa em ciências do comportamento*,” Editora Atlas, São Paulo: 2003.
- [19] PGB2020, *Pesquisa Game Brasil*. 7ª ed. Painel Latam, 2020 [Online]. Available: <http://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020>
- [20] P.C. Bristtot, E. Pozzebon, and L.B. Frigo, “A representatividade das mulheres nos games,” in *Proc. of SBGames 2017 – Culture Track – Full Papers*. SBC, Nov. 2017, pp. 862-871.