



CULTURA VISUAL, GÊNERO E PODER: A ESTEREOTIPAÇÃO DO CORPO FEMININO NO JOGO *SMITE*

VISUAL CULTURE, GENDER, SEXUALITY AND POWER:
THE STEREOTYPE OF THE FEMALE BODY IN THE GAME *SMITE*

César Eduardo da Silva Pereira

Universidade Federal de Goiás, Brasil
cesarduduca@gmail.com

Carla Luzia de Abreu

Universidade Federal de Goiás, Brasil
calaluzia@gmail.com

Resumo

O presente artigo tem por objetivo apresentar um panorama inicial acerca da nossa pesquisa de mestrado sobre a estereotipação do corpo feminino no jogo *Smite*. Nesse sentido, entendemos que os jogos eletrônicos e seus estudos estão inseridos no campo da Cultura Visual e, portanto, são fenômenos culturais capazes de contribuir para a formação dos modos de ser e agir de um indivíduo, e que muitas vezes refletem situações reais de opressão, tais como: o machismo, o sexismo, a discriminação racial e social. Desse modo, faremos uma breve revisão bibliográfica dos principais conceitos abordados, tais como, estereotipação, identidade, representação, gênero, patriarcado e relações de poder. Por fim, procuramos identificar a presença de alguns estereótipos femininos na construção de aspectos visuais, funcionais e narrativos das personagens femininas nos jogos eletrônicos, com ênfase, no jogo *Smite*, desenvolvido pela *Hi-Rez Studios*.

Palavras-chave: cultura visual; gênero; *Smite*; estereótipos femininos.

Abstract

This article aims to present an initial overview about our master's research in the game *Smite* and the feminine body stereotyping. First of all, we understand that electronic games and their studies are part of Visual Culture, so, cultural phenomena contribute to the formation of the ways of being and acting of an individual, and often reflect real situations of oppression, such as sexism, racial and social discrimination. Besides, we will make a brief literature review of the main concepts discussed, such as stereotyping, identity, representation, gender, patriarchy and power relations. Finally, we try to identify the presence of some stereotypes in the construction of visual aspects, functional and narrative of the feminine characters in video games, with an emphasis on *Smite* game, developed by *Hi-Rez Studios*.

Keywords: visual culture; genre; *Smite*; female stereotypes.

Introdução

O crescimento exponencial dos jogos eletrônicos – resultado do avanço tecnológico das últimas décadas a partir do desenvolvimento de um grande número de *consoles* e *games* –, fez com que milhões de usuários e usuárias estivessem constantemente utilizando esta tecnologia e os *games* se transformassem em artefatos culturais que influenciam as práticas cotidianas de muitas pessoas em todo o mundo. Isto contribuiu para que eles se tornassem o centro de inúmeras discussões, ora positivas, como por exemplo, sua contribuição para os campos da educação e da saúde, ora negativas, como a falta de concentração, improdutividade, o estímulo à violência causado pela interação de usuários e usuárias com alguns *games*, além de questões ligadas ao gênero, inseridas em seus enredos e visualidades.

Partindo dessa constatação, nossa pesquisa visa analisar a presença de estereótipos femininos na construção de aspectos visuais, funcionais e narrativos das personagens femininas nos jogos eletrônicos, especificamente, no jogo *Smite*, desenvolvido pela *Hi-Rez Studios*. Neste artigo, momento em que estamos em fase inicial da pesquisa, apresentamos uma revisão bibliográfica sobre o tema, interseccionando contribuições dos estudos da cultura visual, os estudos culturais, os estudos de jogos eletrônicos¹ e os estudos de gênero.

O jogo *Smite* pertence à categoria MOBA² e foi escolhido por sua grande difusão entre os usuários e usuárias de *games*³, 25 milhões em todo o mundo⁴, sendo utilizado em diferentes plataformas⁵. O jogo utiliza diferentes mitologias⁶ como pano de fundo de seus enredos e personagens. A proposta de nossa pesquisa é analisar se as personagens femininas são criadas a partir de padrões definidos por suas respectivas mitologias ou se há influência de padrões sociais e estéticos contemporâneos na constituição de seus corpos e identidades de gênero.

Também examinaremos como a construção dessas personagens podem influenciar usuários e usuárias do jogo em relação a sua percepção do mundo social. Interessa, portanto, observar “o quê se olha, quem olha e de que modo olha.”, premissas básicas dos estudos da cultura visual, pois a mesma se configura “como um sistema em que os modos de olhar e representar visualmente o que nos rodeia são, histórica e culturalmente modelados.” (CAMPOS, 2012. p 23).

¹ Os estudos de jogos eletrônicos (*Games Studies*) é uma área interdisciplinar que visa compreender as diversas formas pelas quais os jogos eletrônicos se constituem como cultura.

² MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) é um subgênero de jogos de estratégia em tempo real - ou RTS (*Real-Time Strategy*) -, em que as ações são focadas em um único personagem. Diferente dos jogos de MMORPG (*Multi Massive Online Role-Playing Games*), como *World of Warcraft* (WoW), os RTS são jogados através de partidas, mas sem a presença de turnos para realizar uma ação. Entre os jogos mais populares desta categoria estão o *League of Legends* (LoL) e o próprio *Smite*, ambos possuem campeonatos mundiais que são disputados anualmente.

³ Neste projeto jogos eletrônicos e games serão utilizados como sinônimos.

⁴ Informação disponível no site: <https://www.smitegame.com/>. Acesso: 09/09/2017, às 06:40.

⁵ O jogo *Smite* está disponível para ser jogado por usuários nas seguintes plataformas: PC, PS4, Xbox. Informação disponível no site: <https://www.smitegame.com/>. Acesso: 09/09/2017, às 06:40.

⁶ Atualmente, o jogo *Smite* possui 90 deuses distribuídos nos seguintes panteões mitológicos: Grego, Romano, Egípcio, Hindu, Chinês, Japonês, Nórdico, Celta, Maia, Eslovo e Vodú.



Cultura visual e os jogos eletrônicos

Nesta pesquisa, os jogos eletrônicos são entendidos como artefatos da cultura visual e, portanto, fenômenos culturais capazes de contribuir para a formação dos modos de ser e agir de um indivíduo. Além disso, eles estão inseridos numa grande complexidade social, pois compreendem infinitas possibilidades de uso, desde o emprego em treinamentos militares; no processo de ensino-aprendizagem nas escolas, sua importância para o mercado enquanto produto de consumo, suas diferentes possibilidades multimídia e de formas de jogabilidade.

Interessada no público mais jovem, mas sem excluir os demais grupos sociais, a indústria cultural dos *games* investiu massivamente em tecnologia e inovação para trazer para aos jogos uma sensação de “quase” realidade. Por isso, na maioria dos jogos atuais, as personagens são representadas de forma próxima ao real, melhor dizendo, corpos e visualidades “idealizadas” no mundo presencial. É justamente aqui que se apresenta o problema a ser investigado: como as personagens femininas do jogo *Smite* são representadas a partir de estereótipos sociais atrelados aos repertórios que idealizam corpos e representações femininas construídas a partir de subjetividades masculinas?

Com o intuito de discutir os estereótipos femininos nos *games* e seus desdobramentos, neste artigo, apoiamo-nos nos estudos da Cultura Visual, especialmente a partir das contribuições feitas por Campos (2012) e Mitchell (2015).

Entende-se que a cultura visual é “um sistema em que os modos de olhar e representar visualmente o que nos rodeia são, histórica e culturalmente modelados” (CAMPOS, 2012, p. 23). Sendo assim, não importa apenas examinar o modo como foram criadas as imagens, mas também como é dada a sua circulação e a sua recepção, e quais são os efeitos das visualidades nos processos de subjetivação dos sujeitos. Portanto, “a cultura visual pode ser compreendida como um sistema composto por um conjunto de universos e sub-universos, com seus agentes, objetos e processos particulares de produção, difusão e recepção de bens visuais.” (CAMPOS, 2012, p. 23).

A partir dessa afirmação, reconhecemos os jogos eletrônicos como produtos da cultura visual e, portanto, um “sub-universo” da mesma. Assim, nossa pesquisa analisará o modo de produção do jogo *Smite*, partindo do pressuposto que a imensa maioria dos desenvolvedores de *games* é constituída por homens inseridos em sociedades patriarcais e heteronormativas. Também serão analisados usos e significações que diferentes usuários e usuárias, de diferentes faixas etárias, classes sociais e culturais fazem deste artefato e como são feitas as eleições para construir e definir seus avatares⁷, um elemento importante na dinâmica social do jogo e na interação entre os jogadores e jogadoras. Corroborando com essa ideia, Mitchell (2015) afirma:

⁷ Na área da Informática, avatar é uma imagem do usuário projetado no ciberespaço e utilizada como forma de identificação no mundo digital. Sendo assim, os usuários de jogos eletrônicos normalmente escolhem seus avatares a partir de listas pré-definidas pelos próprios jogos, ou selecionam alguma imagem aleatória que projete sua identidade para o mundo digital.

As imagens são marcadas por todos os estigmas próprios à animação e à personalidade: exibem corpos físicos e virtuais; falam conosco, às vezes literalmente, às vezes figurativamente; ou silenciosamente nos devolvem o olhar através de um abismo não conectado pela linguagem. (MITCHELL, 2015, p. 167).

Nessa direção, esse artigo traça os estudos iniciais sobre como as mulheres são representadas a partir de um olhar masculino muito específico, exaltando características como sensualidade, nudez e hipersexualização na maioria das personagens femininas do jogo *Smite*. A partir deste enfoque, algumas questões e conceitos resultam basilares aos processos da pesquisa. O conceito de *gênero*, por exemplo, será pensado a partir de Scott (1990) e Louro (1997); o conceito de *patriarcado*, a partir de Saffioti (2011); as *relações de poder* atreladas às questões da *sexualidade* serão pensadas a partir dos estudos de Foucault (2005; 2006); a noção de *identidade*, a partir de Woodward (2000) e Silva (2000); e, o conceito de *representação* será discutido a partir de Chartier (1990).

Jogos eletrônicos e as questões de gênero

O conceito de gênero é uma construção social que se realiza efetivamente a partir das relações sociais vivenciadas por homens e mulheres. Deste modo, Scott (1990) afirma que:

O gênero se torna, aliás, uma maneira de indicar as “construções sociais” – a criação inteiramente social das ideias sobre os papéis próprios aos homens e às mulheres. É uma maneira de se referir às origens exclusivamente sociais das identidades subjetivas dos homens e das mulheres. O gênero é, segundo essa definição, uma categoria social imposta sobre um corpo sexuado (SCOTT, 1990, p. 07).

A partir do exposto, entende-se que o conceito de gênero é constituído pelas relações sociais que estabelecem os papéis sociais destinados aos homens e mulheres nas sociedades, definidos a partir de uma relação binária de gênero. Tais representações são construídas historicamente, socialmente e culturalmente em um contexto e tempo determinados.

Assim, as relações de gênero são elementos constitutivos das relações sociais baseadas nas diferenças hierárquicas demarcadas de acordo com o sexo biológico, em que o homem ocupa uma posição superiormente diferenciada. Elas são reveladoras das práticas sociais que acontecem a partir da interação entre ambos, e ressaltam as relações de poder existentes entre esses grupos, isso porque “o masculino e o feminino são construídos através de prática sociais masculinizantes ou feminizantes, em consonância com as concepções de cada sociedade” (LOURO, 1997, p. 52).

Portanto, nesta pesquisa, compreendemos o conceito de gênero como um conceito determinante das relações de poder e categoria histórica e relacional que produz visualidades,



sentidos e práticas discursivas que devem ser contextualizadas e analisadas a partir de suas representações socialmente determinadas.

Em nossa pesquisa, as formas como aprendemos a ser homens e mulheres nos grupos sociais é especialmente importante para entendermos como são construídos os estereótipos de gênero. Em relação a este trabalho é possível verificar a influência dos papéis sociais de acordo com o sexo biológico, quando, ainda na infância, por exemplo, os pais estimulam os filhos a jogar videogame e, as filhas, a brincarem com jogos e brincadeiras relacionadas aos cuidados do lar e à criação de filhos, como por exemplo, cuidar de bonecas, fazer comida etc.

Desse modo, é evidente que em nossa sociedade, durante muito tempo, as mulheres não foram o público alvo do mercado de *games*, pois a maioria dos usuários era do sexo masculino. No entanto, nos últimos anos o número de usuárias de jogos eletrônicos aumentou significativamente. Para se ter ideia, no Brasil, conforme informações disponibilizadas pelo *site: Pesquisa Game Brasil 2018*⁸, 75,5% dos brasileiros jogam, independente da plataforma, jogos eletrônicos. Em 2016 e 2017, as pesquisas já haviam revelado que a maioria de praticantes pertencia ao sexo feminino. Tal condição foi reafirmada através dos dados de 2018 que revelaram que 58,9% do total de usuários e usuárias são do sexo feminino. Esse aumento é significativo e importante, pois a indústria de *games* está atenta às mudanças culturais nos devires e subjetividades contemporâneas e vem desenvolvendo jogos específicos para esse público com conteúdos e representações de gêneros mais alternativas, além de melhores gráficos e histórias mais diversificadas, construindo narrativas mais interessantes, complexas e cheias de novas representações (CRUZ, PIMENTA, 2014, p. 03 e 04).

Por *representação* adota-se o entendimento de Chartier (1990). Para o autor, o mundo é constituído de várias representações, e entre elas estão às representações relacionadas às questões de gênero aqui abordadas. O indivíduo ou o sujeito (o que vê, lê, e pensa o real) ao se deparar com “as representações sociais construídas que são sempre determinadas pelos interesses dos grupos que as forjam”, se apropriará “das representações” que ele considera “certas” ou “importantes”. Nesse processo, as representações que foram apropriadas se transformam, pois entrarão em contato com um novo ser imbuído de características e representações diversas, gerando uma prática, ou seja, uma nova representação do que foi antes apropriado e transformado (CHARTIER, 1990, p. 17).

Tais representações dão margem à construção das identidades sociais e adquirem significado nos embates e imposições feitas pelos que detêm o poder de nomear e classificar os

⁸ Pesquisa realizada pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), pela Blend Research e pela produtora de jogos Sioux Interactive. Os dados da Pesquisa Game Brasil 2018 foram coletados nos meses de fevereiro e março de 2018, em 26 estados e no Distrito Federal. Foram entrevistadas 2.853 pessoas neste período que foram questionadas sobre seu perfil demográfico e comportamental, bem como diversas particularidades sobre jogos digitais e seus hábitos de consumo dessa mídia. Essa pesquisa está disponível no site: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em 05 de agosto de 2018.



demais, e nas lutas e oposições empreendidas pelos diferentes grupos para terem reconhecida a sua existência, conforme representações por eles mesmos estabelecidas. Para isso, é necessário reconhecer a

importância das lutas das representações para compreendermos (ou pelo menos tentarmos) porque é que um grupo impõe ou tenta impor, a sua concepção do mundo social, os valores que são os seus, e o seu domínio. (CHARTIER, 1990, p. 17).

Nessa arena onde são desenvolvidas as relações de poder, legitima-se como hierarquicamente superior a categoria “homem”, estabelecendo o que é chamado de sociedade patriarcal.

Heleieth Saffioti (2011), no livro *Gênero, Patriarcado e Violência*, explica que o *patriarcado* não se trata de uma relação privada, mas civil; pois concede direito aos homens sobre as mulheres, praticamente sem restrição; configura um tipo hierárquico de relação, que invade todos os espaços da sociedade; tem uma base material; corporifica-se e representa uma estrutura de poder baseada tanto na ideologia quanto na violência (SAFFIOTI, 2011, p. 53-62).

Nesse sentido, as representações se enunciam em termos de poder e dominação, ou seja, elas determinam as posições e relações que constroem, para cada indivíduo, classe, grupo ou meio, suas identidades. Isso acontece por se tratarem de estratégias que determinam relações e posições identitárias de um grupo e atribuem, também, formas de ser socialmente apreendidas de acordo com cada representação enunciada. (CHARTIER, 1990)

É a partir da interação entre os diversos grupos e suas representações que as pessoas constroem suas *identidades*. Isto quer dizer que a elaboração das identidades se dá a partir da percepção das diferenças. Neste sentido, “além de serem interdependentes, identidade e diferença partilham uma importante característica: elas são o resultado de atos de criação linguística, ou seja, criadas por meio de atos de linguagem”. (SILVA, 2000, p. 76).

Sobre a constituição da identidade, Woodward (2000, p. 14) afirma que a identidade “é, na verdade, relacional, e a diferença é estabelecida por uma marcação simbólica relativamente a outras identidades. A identidade está vinculada também a condições sociais e materiais”. Assim, a marcação simbólica é o meio pelo qual damos sentido a práticas e a relações sociais, definindo quem é excluído ou incluído, ou seja, é o meio pelo qual criamos sistemas de classificações que legitimam as relações sociais vivenciadas pelos indivíduos, conforme explicitado pela autora no trecho seguinte:

Os sistemas simbólicos fornecem novas formas de se dar sentido à experiência das divisões e desigualdades sociais e aos meios pelos quais alguns grupos são excluídos e estigmatizados. As identidades são contestadas. [...] A discussão sobre identidades sugere a emergência de novas posições e de novas identidades,



produzidas, por exemplo, em circunstâncias econômicas e sociais cambiantes. (2000, p. 19).

Sendo assim, identidades e diferenças estão estritamente ligadas às relações sociais e, principalmente, às relações de poder. “O poder de definir a identidade e marcar a diferença não pode ser separado das relações mais amplas de poder. A identidade e a diferença não são, nunca, inocentes” (SILVA, 2000, p. 81).

Sobre as relações de poder, Foucault (2006, p. 08), afirma que:

“não pesa só como uma força que diz não, mas de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso. Deve-se considerá-lo como uma rede produtiva que atravessa todo o corpo social muito mais do que uma instância negativa que tem por função reprimir”.

Sendo assim, as relações de poder são estabelecidas a partir da interação entre os indivíduos na sociedade e são produzidas a partir de suas representações, pois são através delas que os indivíduos dão sentido ao mundo. Também são as representações que evidenciam as construções das identidades sociais, como defende Woodward (2000):

A representação inclui as práticas de significação e os sistemas simbólicos por meio dos quais os significados são produzidos, posicionando-nos como sujeitos. É por meio dos significados produzidos pelas representações que damos sentido a nossa experiência e aquilo que somos. Podemos inclusive sugerir que esses sistemas simbólicos tornam possível aquilo que somos e aquilo no qual podemos nos tornar. (2000, p. 17):

Para o desenvolvimento desta pesquisa é de suma importância compreender os conceitos acima mencionados, já que a difusão dos *games*, entendidos como produtos culturais, cresce acentuadamente e os mesmos são capazes de produzir e legitimar discursos alienantes que são recebidos por jogadores e jogadoras que, muitas vezes, não têm condições de perceber como as personagens femininas são representadas a partir de modelos estereotipados, indiferentes às suas subjetividades, desejos e a construção de seus corpos.

A estereotipação das mulheres nos jogos eletrônicos

Segundo o teórico indiano Homi K. Bhabha (2013), no livro *O Local da Cultura*, os estereótipos são elementos constituidores para a análise dos objetos a partir dos estudos culturais. Para o autor:

o estereótipo não é uma simplificação porque é uma falsa representação de uma dada realidade. É uma simplificação porque é uma forma presa, fixa, de representação, que, ao negar o jogo da diferença (que a negação através do

Outro permite), constitui um problema para a representação do sujeito em significações de relações psíquicas e sociais. (BHABHA, 2013, p. 130)

Atualmente, passamos a perceber algumas manifestações midiáticas que questionam a estereotipação e a erotização do corpo feminino em diferentes contextos. Essas podem ser percebidas em diversas mídias como em novelas, filmes, campanhas publicitárias, programas televisivos, imagens nas redes sociais e nas mídias impressas. As visibilidades dessas novas representações caracterizam um processo lento, porém gradual de ruptura com o binarismo de gênero – macho x fêmea; masculino x feminino; pênis como única representação de homem ou, vagina, como representação de mulher. Esse fenômeno também pode ser percebido pela quantidade de trabalhos acadêmicos produzidos nas últimas décadas que englobam esta temática.

No entanto, o universo dos *games* parece não acompanhar essas mudanças culturais. Em um estudo recente, Cruz e Pimenta (2014) analisaram a presença de estereótipos nas personagens femininas em diversas capas, trailers e outros materiais relacionados aos jogos eletrônicos e chegaram à conclusão de que “o corpo das personagens femininas se apresentou na grande maioria sexualizado, acompanhado de roupas mais reveladoras, distantes do contexto do jogo”. (CRUZ, PIMENTA, 2014, p. 05). Outro problema levantado pelos autores está na pequena quantidade de protagonistas femininas nos jogos eletrônicos, sendo que a partir do ano de 2007, houve um pequeno avanço nesse número após o lançamento do “fenômeno Lara Croft”⁹ (p. 05).

Quanto aos estereótipos apresentados nos jogos eletrônicos, dois merecem destaque; o primeiro é a “donzela em perigo”, ou seja, uma caracterização das personagens femininas como sendo aquelas que precisam ser salvas pelos seus heróis, isso significa que a personagem feminina sempre terá um papel de coadjuvante. Um exemplo dessa vertente é a franquia *Marios Bros*. São 15 jogos lançados dessa série, que é uma das mais vendidas de todos os tempos e, em todos, a “Princesa Peach” precisa ser salva pelos “Irmãos Mário”. Esse estereótipo reforça a ideia de que as mulheres não conseguem superar suas adversidades sozinhas, necessitando sempre do sexo masculino para protegê-las ou ajudá-las em momentos difíceis.

O segundo estereótipo que mais aparece em jogos eletrônicos é a “heroína sofredora”. Um exemplo desse tipo de representação pode ser encontrado na franquia de jogos *Lara Croft*. Em suas primeiras edições, era evidente a representação de uma mulher usando um *short* curto e seios avantajados. A personagem passa por diversas situações usando agilidade e força que não condiz com seu biótipo. Isso faz parte de uma estratégia para atrair usuários masculinos, pois subentende-se que uma personagem feminina solitária só é atrativa se ela for sexy.

⁹ Lara Croft é a personagem principal da série de jogos eletrônicos e filmes *Tomb Raider*. Seu primeiro jogo foi lançado em 1996, e o primeiro filme foi lançado em 2001. A série foi um sucesso de vendas e Lara Croft se tornou um dos principais ícones da indústria de games. Seis jogos da série foram desenvolvidos pela *Core Design*, e os três últimos pela *Crystal Dynamics*. Todos os jogos foram publicados pela Eidos Interactive, que mantém os direitos das personagens e a marca registrada de *Tomb Raider*.

No jogo *Smite*, é evidente a presença do estereótipo “heroína sofredora” em todas as personagens femininas. No total, este jogo apresenta 90 personagens jogáveis, sendo que destes, 32 são femininas. Cada uma dessas representa uma entidade mitológica, que é chamada no jogo de “deusa”. Para que usuários e usuárias possam alterar qualquer uma das personagens, e com o intuito de personalizar o avatar, individualizar e promover uma melhor identificação com as representações mitológicas propostas pelo *game*, é possível alterar suas aparências a partir da aquisição de *Skins*¹⁰ na loja do jogo. Sendo assim, as 32 personagens femininas podem possuir no total mais de 200 aparências diferentes, e a escolha da aparência fica a critério de seus usuários e suas usuárias. Logo abaixo, é possível observar duas dessas aparências:



Imagem 01: Neith – Senhora do Destino. Panteão Egípcio. Aparência Senhora diagnóstico.
Fonte: smitegame.com

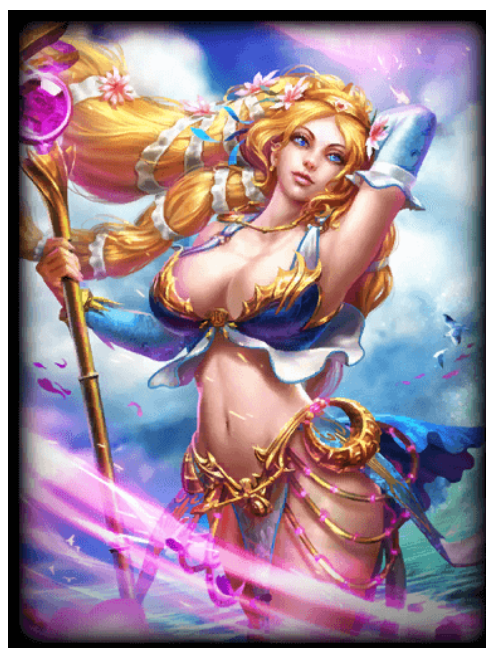


Imagem 02: Afrodite - Deusa da Beleza. Panteão Grego.
Aparência padrão.
Fonte: smitegame.com

Conforme os exemplos acima, pode-se ter uma ideia de como as personagens femininas do jogo *Smite* são retratadas em aproximadamente 200 *cards* diferentes. A aparência e corpo dessas personagens nos remetem, quase sempre, a uma mulher fruto de um padrão estético criado a partir de um olhar de apreciação masculina – demonstrado nos seios exagerados, cinturas extremamente afiladas, nádegas grandes, pernas bem definidas e posições e roupas sensuais. Como o objetivo principal do jogo é o combate corpo a corpo entre as diversas personagens, é difícil pensar que as personagens femininas tem que lutar com essas vestimentas, enquanto personagens masculinas utilizam vestimentas apropriadas para os combates, tais como armaduras e escudos.

¹⁰ Nos jogos eletrônicos, *Skins* são as diversas aparências pela quais as personagens podem ser representadas. Assim, uma personagem pode ter diferentes representações (*Skins*- Aparências) que podem ser utilizadas durante o jogo. Estas podem ser fornecidas gratuitamente ou adquiridas por usuários e usuárias por meio de compras nos próprios jogos.

É importante destacar que nos últimos anos a presença feminina no mundo dos *games* tem sido constantemente problematizada, tanto pelo direito de ocupar esse espaço, como usuárias ou desenvolvedoras de *games*, como pela exigência crescente por mais protagonistas nos jogos, e que essas representações sejam mais verossímeis com a realidade e seus contextos.

Apesar das novas demandas, a presença da mulher no universo dos *games* suscita muitos embates e discussões, em geral, baseados em discursos repressivos, sexistas e machistas. Em geral, o ambiente dos jogos é em sua maior parte hostil a presença de meninas e mulheres. Um fato curioso que decorre como consequência desse comportamento são meninas e mulheres que se escondem por meio de nomes de usuários masculinos quando jogam *online*. A adoção de um nome masculino parece refletir mecanismos de defesa para evitar assédio, bullying, práticas machistas e violências simbólicas.

Sobre este aspecto, recentemente, muitas usuárias de *games* iniciaram campanhas para que a indústria cultural dos *games*, a partir de seus desenvolvedores, reduzissem os estereótipos criados sobre as personagens femininas, e tomassem medidas para coibir a perseguição sofrida por usuárias durante jogos *online*.

Um dos exemplos mais notáveis desta luta é Anita Sarkeesian. Em 2009, contando com 25 anos de idade, a canadense criou um canal no *YouTube* com o nome de *Feminist Frequency*, na qual ela publicava vídeos críticos sobre os estereótipos femininos presentes em diversas mídias: tais como filmes, séries e jogos eletrônicos. O canal cresceu e dele nasceu uma ONG influente sobre o tema. Sarkeesian passou a ser requisitada em diferentes locais dos Estados Unidos da América do Norte e do mundo, para dar palestras sobre o tema. Simultaneamente, passou a ser perseguida publicamente por diversos usuários que são contra suas ideias de empoderamento feminino no mundo dos *games*.

É importante ressaltar que os discursos promovidos pelas diferentes mídias e que ressaltam os estereótipos nas mulheres, servem apenas para reforçar “verdades cristalizadas”, únicas, em relação à representação das mulheres. Essas visualidades carregam discursos que precisam ser desconstruídos e exigem uma postura crítica diante das mesmas, uma vez que “as imagens dizem muito, nos produzem, nos significam, nos sonham” (LOPONTE, 2002, p. 284).

Exemplos como o de Anita Sarkeesian e de outras pessoas que estão analisando tais representações de forma crítica são importantes para que se desconstruam esses estereótipos e para que lutemos por igualdade de direitos e privilégios entre homens e mulheres em nossa sociedade.

Referências

BHABHA, Homi K. **O Local da Cultura**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2013.

CAMPOS, Ricardo. A cultura visual e o olhar antropológico. **Visualidades**, v. 10, n.1, janeiro-junho, 2012, p.17-37. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/23083>>.

CHARTIER, Roger. Introdução. Por uma sociologia histórica das práticas culturais. In: _____. A História Cultural entre práticas e representações. **Col. Memória e sociedade**. Trad. Maria Manuela Galhardo. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990, p. 13-28.

CRUZ, Carolina de A. G. da. PIMENTA, Francisco J. P. Jogos eletrônicos e redução de estereótipos femininos: a série Resident Evil. **VIII Simpósio Nacional da ABCiber**. 2014.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I: A Vontade de Saber**. São Paulo, Graal, 2005.

_____. **Microfísica do Poder**. São Paulo, Graal, 2006.

LOPONTE, Luciana Gruppelli. Sexualidades, artes visuais e poder: pedagogias visuais do feminino. **Revista Estudos Feministas**. 2002, vol.10 (2), p. 283-300. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ref/v10n2/14958.pdf>>. Acesso em 09 de setembro de 2017.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

MITCHELL, W. J. T. O que as imagens realmente querem? In: ALLOA, Emmanuel. (org). **Pensar a imagem**. Belo Horizonte: Autêntica. 2015.

SAFFIOTI, Heleieth I. B. **Gênero, Patriarcado e violência**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo. 2011.

SCOTT, Joan. Gênero uma categoria útil de análise histórica. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, jul.-dez. 1995. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71721/40667>>. Acesso em: 10 de julho de 2018.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. 7ª ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. **Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis: Vozes, 2000, p. 07-72.

Minicurrículos

César Eduardo da Silva Pereira

Estudante de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, com o projeto intitulado “Cultura Visual, gênero, sexualidade e poder: a estereotipação do corpo feminino no jogo *Smite*”. Licenciado em História e atua como professor na rede estadual de ensino de Itaberaí.

Carla Luzia de Abreu

Doutora em “Artes Visuales y Educación” pela Universidad de Barcelona (UB), Espanha, em regime de cotutela com a Universidade Federal de Goiás (UFG) com o Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual (2014). Investiga principalmente os seguintes temas: educação da cultura visual, gêneros e visualidade, culturas digitais e pedagogias de resistência.