

Representatividade Importa: O Impacto dos Jogos Digitais no Público Brasileiro

Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo¹

¹Instituto Universidade Virtual– Universidade Federal do Ceará (UFC)
Fortaleza – CE – Brasil.

guilhermepca@gmail.com.br

Resumo. *Este trabalho tem por objetivo discutir as representações sociais que são apresentadas nos jogos digitais e a maneira que estas impactam o público, principalmente o público brasileiro consumidor de videogames. Carente de pesquisas que ajudem a delinear o perfil do jogador brasileiro de acordo com seu gênero, raça e orientação sexual, um dos objetivos deste trabalho é traçar este perfil para melhor compreender como, ou se, os jogadores estão sendo contemplados nas plataformas consumidas.*

1. Introdução e Motivação

Antes considerados apenas entretenimento puro e tendo pouco ou nenhum valor artístico e cultural, tampouco social, os jogos hoje encontram em seus enredos, personagens, trilhas sonoras e cenários uma grande capacidade de se tornar tanto um reflexo do contexto atual em que está inserido [Williams et al 2009], como também uma valiosa mídia para a propagação de conceitos e ideias, tal como filmes, séries e outras produções audiovisuais.

Como uma plataforma que desempenha ampla função social [Cerderia e Lima 2016], os jogos são capazes, assim, de causar impacto e gerar uma mudança de mentalidade acerca das realidades retratadas em suas narrativas, podendo contribuir assim tanto para a desconstrução de um pensamento prejudicial para um determinado grupo, quanto para a naturalização e perpetuação de preconceitos comumente veiculados, tanto em jogos quanto em outras mídias.

Um dos maiores problemas que os jogos encontram é a falta de representatividade por falta dos seus personagens. Em um estudo que analisa os jogos mais vendidos do ano 2000, a grande maioria (70%) dos protagonistas dos jogos eram do sexo masculino, e 95% de todos os protagonistas eram jovens, mostrando a baixa variedade ofertada para os jogadores na hora de interagir com as plataformas [Dill et al 2005]. No mesmo estudo, foi constatado também que mais de dois terços (68%) dos protagonistas são brancos, 11% são negros, 11% latinos e o restante de outras etnias, mostrando assim uma maior preferência a colocar personagens masculinos, brancos e jovens como os protagonistas da narrativa, quando não necessariamente este é o retrato para representar o público dos jogos.

Quanto à orientação sexual, esta pouco é abordada nos jogos. Em uma grande quantidade de títulos, entretanto, são colocados personagens que incorporam estereótipos tipicamente associados a homossexuais (sejam do sexo masculino ou feminino), entretanto a sua orientação sexual não é abordada ou explicitada, deixando-a sugerida através de uma representação estereotipada e assim contribuindo para a perpetuação de uma imagem por vezes deturpada ou preconceituosa deste grupo.

Reduzir ou invisibilizar a representação de um grupo, seja este etário, racial, de orientação sexual ou gênero, acaba diminuindo as possibilidades de identificação por parte destes grupos com a plataforma ou produção em questão, passando ou reforçando a ideia de que somente aqueles grupos comumente representados é que devem ser postos em posição de destaque, diminuindo assim a importância de outros grupos. A dispersão e a distorção das representações destes grupos acaba por fortalecer conceitos de um discurso dominante e opressor por parte das majorias [Jodelet 2001], configurando assim um ato de violência simbólica [Bourdieu 2002].

A compreensão do perfil atual dos consumidores de jogos se faz importante para que assim possam ser produzidas obras que se destinem a esse público que não se vê representado na grande maioria dos jogos, por conta tanto da dominância masculina na indústria do entretenimento [Schubart e Gjeslvik 2004] quanto pela crença de que o mercado de jogos é composto majoritariamente por adolescentes brancos e heterossexuais.

Assim, este estudo almeja delinear um perfil preliminar do consumidor de jogos no Brasil, de forma a entender quem são as pessoas que compõem o mercado nacional de jogos e de que forma estes são, ou não representados, nessas plataformas, bem como compreender de que forma as representações aos quais estes são expostos os impactam, através das mensagens e ideais que os mesmos carregam e representam, tanto dentro do jogo quanto para quem joga.

2. Proposta de Pesquisa

Objetivo Geral:

- Discutir as representações de gênero, raça e orientação sexual presentes nos jogos digitais e a maneira que são percebidas pelo público brasileiro de jogos.

Objetivos Específicos:

- Traçar um perfil preliminar do público brasileiro de jogos, levantando dados sobre raça, gênero, orientação sexual e jogos mais jogados.
- Analisar as representações encontradas nos jogos mais jogados pelo público brasileiro
- Discutir os estereótipos de gênero, raça e orientação sexual e a mensagem que estes passam ao público.
- Investigar o impacto destas representações no público brasileiro de jogos digitais.

3. Perspectivas de Trabalhos

Para traçar o perfil preliminar do consumidor brasileiro de jogos digitais, será feita uma pesquisa com survey, de forma a levantar dados sobre o gênero, a raça, a orientação sexual, os jogos mais jogados por este público, bem como outros dados relevantes para que seja delineado o perfil do jogador. Para a obtenção destas informações, esta pesquisa se utilizará de um questionário, ou survey. O questionário contará com perguntas abertas e fechadas e ficará disponível online para que os participantes possam preencher. O uso do questionário se faz essencial para a etapa de pesquisa por causa da quantidade de informações que podem ser coletadas remotamente e sem a necessidade de identificação do respondente.

De posse das informações, os 10 jogos mais citados pelos respondentes serão analisados quanto à sua representatividade. Nesta etapa, será feito um estudo de caso, analisando

individualmente cada um dos jogos citados, bem como o seu material online, como *lores*, *wikis*, entrevistas da equipe de produção, entre outros materiais que possam ser relevantes.

Em um último momento, será realizado um grupo focal, com 10 participantes do questionário que disponibilizaram seus endereços eletrônicos para um contato posterior, de forma a entender como cada um destes participantes e percebe e é impactado pelas representações presentes nos jogos. A perspectiva é que, de posse dessas informações, tenha-se não somente um panorama sobre o público brasileiro de jogos, como também um panorama sobre o quão bem esse público está sendo representado e as suas necessidades, podendo servir de base para o desenvolvimento de novas pesquisas de jogos no Brasil, a partir dos dados coletados, ou também como base para a produção de novos jogos ou produtos digitais com base no perfil da população que consome esse tipo de produção.

Referências

- Bourdieu, P. (2002) A dominação masculina. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ. Editora Bertrand Brasil.
- Cerdera, C. P e Lima, M. R. O. (2016) Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola. In: SBGAMES, 15., São Paulo.
- Dill, K. et al (2005) Violence, sex, race and age in popular video games: A content analysis. *Featuring females: Feminist analyses of the media*, p. 115-130.
- Jodelet, D. (2001) Representações sociais: um domínio em expansão. *As representações sociais*, p. 17-44.
- Schubart, R e Gjelsvik, A. (2004) *Femme fatalities: Representations of strong women in the media*. Nordiskt Informationscenter for.
- Williams, D. et al (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of computer-mediated communication*, v. 13, n. 4, p. 993-1018.