

Violência de Gênero e Sexualidade em um Fórum de Games Online

Rodrigo Pereira
(rodry.araujo@hotmail.com)
Daniela Ripoll
(dripoll@terra.com.br)
ULBRA

Introdução e Objetivos:

A série de videogames *Street Fighter* é produzida desde 1987 pela empresa japonesa *Capcom*, mas ganhou popularidade em seu segundo episódio: *Street Fighter II*, lançado em 1991. O jogo se tornou uma verdadeira febre mundial, sendo responsável pela consolidação do gênero luta entre os videogames da época e influenciando o mercado dos *games* até os dias atuais. *Street Fighter* introduziu uma das primeiras personagens femininas aos jogos de luta: *Chun-li*. Considerada um ícone dos videogames, ela era ágil e veloz, usava roupas “típicas” do seu país, a China, e ficou famosa pelas belas pernas à mostra. A partir daí, todos os jogos do gênero apresentaram personagens femininas, desenhadas sob o olhar masculino e para agradar a esse público.

Atualmente, o termo *gamer* tem se popularizado e é usado para descrever usuários de videogames frequentes ou até mesmo os profissionais. As comunidades *online* se multiplicam ao redor do mundo, constituindo uma parte importante da cultura *gamer*, em formato de fóruns de discussão *online* e em perfis nas redes sociais, onde os usuários conversam e recebem informações referentes a *Street Fighter* e muitos outros jogos. O objetivo da presente pesquisa consiste em problematizar, a partir dos Estudos Culturais e dos Estudos de Gênero e Sexualidade, como as personagens femininas no videogame *Street Fighter* vêm sendo representadas ao longo do tempo, bem como analisar postagens e comentários feitos em um fórum do site Omelete (popular entre os *gamers* brasileiros) referentes à personagem Laura – brasileira, hipersexualizada, hipertrofiada e seminua – quando do lançamento no Brasil de *Street Fighter V*, em fevereiro de 2016



Caminhos investigativos:

O referencial teórico-metodológico que orienta este trabalho são os Estudos Culturais numa vertente pós-moderna e pós-estruturalista (SLACK, 1996; HALL, 1997) e os Estudos de Gênero e Sexualidade (LOURO, 2004; 2007a; 2007b). Primeiramente, foi efetuada uma pesquisa bibliográfica por artigos envolvendo os conceitos e temas abordados, e procedeu-se ao acompanhamento sistemático das postagens feitas pelos *gamers* no fórum Omelete entre os meses de fevereiro e maio de 2016, por meio de capturas de tela. Oportunamente, tais postagens serão analisadas a partir dos seguintes conceitos: representação, pedagogia cultural e identidade de gênero e sexualidade.



Resultados parciais:

Os estereótipos de gênero e sexualidade continuam sendo produzidos e reforçados pelo jogo ao longo dos anos – “a imagem predominante ainda parece ser a das personagens ‘hipersexualizadas’: caracteres sexuais marcados, corpos desproporcionais, roupas minúsculas e inadequadas para a luta” (FORTIM; MONTEIRO, 2013, p. 246). O jogo é heteronormativo e endereçado para homens jovens, pois “continua representando os ideais da mulher objeto para o olhar masculino” (FORTIM; MONTEIRO, 2013, p. 246). Além disso, segundo Recuero (2015), o teor das postagens no referido fórum naturaliza determinadas representações de corpo feminino, reforça estereótipos de gênero e sexualidade e reproduz a própria violência contida no jogo.

Em reação a uma postagem de uma *gamer* (Taís) reclamando da nova personagem de *Street Fighter V*, outros *gamers* se pronunciaram no fórum ora desprezando o olhar feminino (“Quanto mimimi!”), ora exaltando as qualidades supostamente realistas da personagem “boazuda” (“Pra mim, ficou ótima. Uma delícia”; “Vai no Rio e vê se não acha nenhuma mulher igual a ela?”), ora reprimindo com violência quaisquer outras manifestações (“E os viados e feministas que o diabo os carreguem”; “Feminazi de araque”).



Referências bibliográficas:

- CORREA, Ygor et al. Cultura Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino. XII SBGames-Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, p. 186-196, 2013
- FORTIM, Ivelise; MONTEIRO, Louise F. Representações da figura feminina nos Videogames. XII SBGames-Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, p. 246-250, 2013.
- FORTIM, Ivelise; MONTEIRO, Louise F. Choose your character. XII SBGames-Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, p. 14-22, 2013.
- LOURO, Guacira. Gênero, sexualidade e educação: das afinidades políticas às tensões teórico-metodológicas. Educação em Revista, n. 46, dez./2007, p. 201-218.
- LOURO, Guacira Lopes. Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- LOURO, Guacira Lopes. Pedagogias da sexualidade. In: _____. (Org.). O corpo educado – pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- RECUERO, Raquel. Social media and symbolic violence. Social Media+ Society, v. 1, n. 1, p. 2056305115580332, 2015.
- ZANOLLA, Sílvia Rosa Silva. Indústria cultural e infância: estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico. Educação & Sociedade, v. 28, n. 101, p. 1329-1350, 2007.