



COMO REFERENCIAR ESSE ARTIGO

CAMPOS, Daniele; SILVA, Andressa Melina Becker. Jogos eletrônicos e identidade corporal de jovens: uma pesquisa netnográfica. In: VOLPI, José Henrique; VOLPI, Sandra Mara (Org.) 24º CONGRESSO BRASILEIRO DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS. **Anais**. Curitiba: Centro Reichiano, 2019. [ISBN – 978-85-69218-04-3]. Disponível em: <http://centroreichiano.com.br/anais-dos-congressos-de-psicologia/> Acesso em: ____/____/____.

JOGOS ELETRÔNICOS E IDENTIDADE CORPORAL DE JOVENS: UMA PESQUISA NETNOGRÁFICA

**Daniele de Campos
Andressa Melina Becker da Silva**

RESUMO

Na adolescência os jovens estão suscetíveis a mudanças físicas, biológicas e psicossociais, nas quais passam a buscar sua própria identidade. Neste período os jovens buscam uma identidade que os representem, mas que também sejam aceitas pelo grupo, desta maneira, o mundo virtual pode auxiliar na socialização e influenciar na formação da identidade corporal do adolescente. Porém, é preciso rever as formas como os personagens buscam representar características corpóreas, que por sua vez, não representam as minorias, mas que têm grande aderência do público juvenil. Desta maneira, este estudo tem como objetivo analisar e estudar as representações de identidade corporal por meio dos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Identidade corporal. Adolescência. Tecnologia.

Durante o período da adolescência, acontecem diversas modificações no corpo do adolescente, biológicas, psicossociais e físicas; destacando-se a mudança de um corpo infantil para um corpo adulto (SANTROCK, 2014). Esta perda da identidade infantil, causa no adolescente interesse pela busca de outra identidade, ao passo que não seja coincidente a de um adulto, mas que se identifique com seu grupo (ABERASTURY; KNOBEL, 1981). Em “A síndrome da adolescência normal”, Aberastury e Knobel (1981), sintetizam os conceitos que envolvem adolescência e descrevem uma sintomatologia dos aspectos normais da adolescência, no qual dois serão destacados adiante neste texto: busca de si mesmo e da identidade, e tendência grupal. Atualmente, com avanços tecnológicos, houve mudanças nas formas de lazer da sociedade, nos quais os jogos eletrônicos têm espaço privilegiado entre os adolescentes, podendo influenciá-los de maneiras positivas ou negativas (GARCIA, 2018). Portanto, este trabalho tem como objetivo estudar a temática identidade corporal em jogos eletrônicos que são voltados para adolescentes.

Conforme Aberastury e Knobel (1981), há algumas sintomatologias para a síndrome da adolescência, como a busca de si mesmo, que se caracteriza pelo momento de estruturação da personalidade, junto ao amadurecimento genital e a seus processos psicológicos, envolvendo um esquema corporal, no qual há uma representação que o sujeito tem de seu próprio corpo. Enquanto a tendência grupal, trabalha com os aspectos em que o indivíduo passa por um processo de identificação com grupos e a massa (ABERASTURY; KNOBEL,



COMO REFERENCIAR ESSE ARTIGO

CAMPOS, Daniele; SILVA, Andressa Melina Becker. Jogos eletrônicos e identidade corporal de jovens: uma pesquisa netnográfica. In: VOLPI, José Henrique; VOLPI, Sandra Mara (Org.) 24º CONGRESSO BRASILEIRO DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS. **Anais**. Curitiba: Centro Reichiano, 2019. [ISBN – 978-85-69218-04-3]. Disponível em: <http://centroreichiano.com.br/anais-dos-congressos-de-psicologia/> Acesso em: ____/____/____.

1981). Logo, a cultura coloca para as massas sistemas simbólicos, referentes as relações e representações da realidade, aludindo aos indivíduos as possibilidades de criar e transformar suas significações daquilo que é real (MEDEIROS, 2013).

Os jogos se caracterizam como reprodução da cultura, e têm valor na socialização dos indivíduos, a partir de então, as pessoas podem demonstrar suas formas: estabelecendo relações consigo mesmo, com o mundo e com o outro (VOLPI, 2003). Aos indivíduos serem concebidos como uma totalidade social, produzem e reproduzem os modelos de determinada cultura, da qual os produz e reproduz (MEDEIROS, 2013). Desta maneira, pode-se observar que padrões de beleza compostos pela cultura estão presentes nas formas e cores de personagens em jogos eletrônicos. As modificações contemporâneas na subjetividade alteram as formas como os indivíduos se veem e relacionam com a própria imagem, em alguns momentos os leva a alterá-las para agradar o outro. A identidade está associada ao corpo, desta maneira, as pessoas buscam moldá-lo e enfeitá-lo para exibi-lo ao grupo, porém esta imagem nem sempre reflete a verdadeira imagem do sujeito (SILVA; LEITNER, 2013).

Desta maneira, segundo Pinto (2017), se faz passível de observação nos jogos eletrônicos, as questões de físicas e de gênero, pois há um espaço delimitado para as minorias, pois em grande parte os personagens são brancos, cis gêneros, heterossexuais e masculinizados, contradizendo com as características dos jogadores, ao passo que muitos são jovens no período da adolescência e 40% são usuários femininos.

Em jogos como “Mortal Kombat X” (NetherRealm Studios), “Grand Theft Auto V (GTA V)” (Rockstar North) e “Red Dead Redempetion II” (Rockstar North), é possível analisar e estudar as representações de identidade corporal dos personagens, nos quais há sexualização de interpretes mulheres, objetificando seus corpos e os encaixando em padrões da cultura ocidental; predominância em personagens principais brancos e heterossexuais com historias que envolvem solidão, relacionamentos supérfluos, extrema força e inteligência. Portanto, para esta pesquisa foi utilizado como método a netnografia, ou seja, uma ferramenta que permite o estudo de objetos, fenômenos e culturas que surgem no ciberespaço devido as apropriações sociais e crescimento das tecnologias da informação e comunicação (TICs) (CORRÊA; ROZADOS, 2017).

Foram selecionados os jogos eletrônicos: “GTA V” da desenvolvedora Rockstar North, “Mortal Kombat X” pela NetherRealm Studios, e “Red Dead Redempetion II” também da Rockstar North, devido aos critérios de inclusão como presença de personagens femininos e masculinos, aderência pelo publico jovem, lançamento nos últimos cinco anos, teor de



COMO REFERENCIAR ESSE ARTIGO

CAMPOS, Daniele; SILVA, Andressa Melina Becker. Jogos eletrônicos e identidade corporal de jovens: uma pesquisa netnográfica. In: VOLPI, José Henrique; VOLPI, Sandra Mara (Org.) 24º CONGRESSO BRASILEIRO DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS. **Anais**. Curitiba: Centro Reichiano, 2019. [ISBN – 978-85-69218-04-3]. Disponível em: <http://centroreichiano.com.br/anais-dos-congressos-de-psicologia/> Acesso em: ____/____/____.

violência, vídeos *online* sobre o jogo e sua jogabilidade. Os critérios de exclusão foram para aqueles que não estivessem em alta na procura, lançamento fora dos últimos cinco anos, sem presença de personagens femininos, com baixo teor de violência e sem aderência do público jovem.

Ao percorrer os vídeos *online* em busca dos resultados, foram encontradas algumas tendências, como padrão de corpos, estereótipos culturais e contextos semelhantes. Como observado por Pinto (2017), as questões de gênero e seus conflitos ficam muito evidentes nos jogos eletrônicos, pois nos três jogos selecionados para esta pesquisa, há predominância em personagens cis gêneros, heterossexuais e homens masculinizados.

Pontuando as questões de masculinidade, Souza e Reichow (2016) discorrem sobre o fálico narcisista, ou seja, aquele que sente a frustração por não ter tido seu objeto de desejo correspondido durante a infância, logo após um processo de medo de castração, repressões sexuais e sem corresponder a seus desejos libidinais, carrega consigo características de poder, virilidade e orgulho. Portanto, é possível observar em “GTA V” que em um dos personagens principais, “Michael Santa”, um homem bem sucedido, apesar de criminoso, aparenta em sua imagem corporal, status, com ternos de luxo, barba feita e idade mais avançada, além de suas habilidades e inteligência, simbolizando os estereótipos sociais que, segundo Barreto (2018), são necessários para uma afirmação e aceitação de masculinidade na sociedade atual.

Em outros personagens homens, como “Johnny Cage”, “Scorpion”, “Raiden” de Mortal Kombat X, segue-se outro padrão de masculinidade, neste jogo, força e golpes violentos são evidenciados nas lutas corpo a corpo. Segundo Lowen (1988), fisicamente um homem fálico apresenta um corpo ágil, um tônus muscular forte e postura adequada, possuindo certa rigidez, o impedindo de expressar seus sentimentos, que na possibilidade de acontecer, demonstraria suas fraquezas. No jogo “Red Dead Redemption II”, os personagens também têm as características descritas anteriormente, corpos musculosos, rigidez corporal, inteligência e força abrupta.

Na vida real, para representar sua identidade, as pessoas mostram documentos, dos quais são usados para identificá-las entre tantas outras, porém, além da consciência, o indivíduo é perturbado por suas inseguranças e conflitos, refletindo assim, seus problemas de identidade, logo, quando emprega a sua identidade a uma máscara é demarcada a cisão entre o ego e o corpo (LOWEN, 1910). Para ressaltar a adolescência, um período de mudanças e busca da formação da identidade corporal, observa-se que os jogos eletrônicos repassam os



COMO REFERENCIAR ESSE ARTIGO

CAMPOS, Daniele; SILVA, Andressa Melina Becker. Jogos eletrônicos e identidade corporal de jovens: uma pesquisa netnográfica. In: VOLPI, José Henrique; VOLPI, Sandra Mara (Org.) 24º CONGRESSO BRASILEIRO DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS. **Anais**. Curitiba: Centro Reichiano, 2019. [ISBN – 978-85-69218-04-3]. Disponível em: <http://centroreichiano.com.br/anais-dos-congressos-de-psicologia/> Acesso em: ____/____/____.

estereótipos masculinos da sociedade atual, atuando sobre a formação da identidade do adolescente, gerando impasses sobre o próprio corpo, ou seja, na busca pelo corpo ideal, que pode acarretar mudanças na qualidade de vida do jovem, no qual este pode mudar a alimentação, realizar esportes de maneira excessiva ou sentimento de insegurança (MARQUES, 2019).

Em continuidade aos resultados, é possível observar que nos personagens femininos, também há um padrão que as representa, coloca sob um status de objetificação e incorpora a sexualização do corpo feminino. Os corpos femininos no jogo eletrônico “Red Dead Redemption II” são representados em maior proporção por mulheres brancas, de seios avantajados, com vestimentas que caracterizam o Velho Oeste; em “Mortal Kombat X”, as personagens têm poucas vestimentas, valorizando seus corpos esculpidos e movimentos sensuais nas apresentações antes e depois das lutas; em “GTA V”, todas as mulheres são prostitutas e/ou *strippers*, que possibilitam mais itens ao jogador, e corpos esguios junto a poucas vestes.

Para meninas, nota-se que há um desejo maior por procedimentos estéticos e cirurgias com o objetivo de atingir o corpo ideal, instigado por pressões sociais, que podem aumentar com a exposição nas mídias sociais, nas quais há a procura pela aceitação do outro (SILVA; MACHADO; BELLODI; CUNHA; ENUMO, 2018). Este é um fator preocupante, pois devido ao momento de formação da identidade, os jovens podem assumir comportamentos de risco, e estão mais susceptíveis aos modelos físicos idealizados apresentados pelos pares e mídias (SILVA; MACHADO; BELLODI; CUNHA; ENUMO, 2018).

Segundo Lowen:

A perda do senso de identidade tem suas raízes na situação familiar. Sendo educado conforme as imagens do sucesso, popularidade, encanto sexual, sofisticação intelectual e cultural, status, auto sacrifício, e assim por diante o indivíduo enxerga os outros como imagens, em vez de encara-los como pessoas. Cercado de imagens, ele se sente isolado. Se reage às imagens, sente-se alienado. Na tentativa de corresponder à sua própria imagem, sente-se frustrado e roubado de suas satisfações emocionais. [...]. A imagem é uma concepção mental que, superposta ao ser físico, reduz a existência corporal a um papel secundário. O corpo se transforma num instrumento da vontade a serviço da imagem. O indivíduo fica então alienado da realidade de seu corpo. E indivíduos alienados produzem uma sociedade alienada. (LOWEN, 1910, p.18).

A citação acima reforça que as influências geradas pelos pares reduz a existência corporal do indivíduo, que fica sujeito as idealizações de uma imagem, das quais resultam em



COMO REFERENCIAR ESSE ARTIGO

CAMPOS, Daniele; SILVA, Andressa Melina Becker. Jogos eletrônicos e identidade corporal de jovens: uma pesquisa netnográfica. In: VOLPI, José Henrique; VOLPI, Sandra Mara (Org.) 24º CONGRESSO BRASILEIRO DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS. **Anais**. Curitiba: Centro Reichiano, 2019. [ISBN – 978-85-69218-04-3]. Disponível em: <http://centroreichiano.com.br/anais-dos-congressos-de-psicologia/> Acesso em: ____/____/____.

sofrimento, perdendo a percepção de si mesmo e frustrado por não atingir um ideal. Desta maneira, observa-se que as representações de identidade corporal por meio de personagens nos jogos eletrônicos, aderem aos estereótipos cultuados pela cultura vigente, estimulando e influenciando jogadores.

Ao final dos resultados, foi possível observar que as representações de identidade corporal seguem um padrão que se mantém nos jogos, independente do gênero do jogo, pois causando identificação e proporcionando um ideal de corpo, conseguem atingir maior público, conseqüentemente aumentando suas vendas. Em outro momento, as questões de gênero ficaram evidentes, pois nota-se que os papéis principais dificilmente são atribuídas as mulheres, além da objetificação de seus corpos, bem como a redução de suas qualidades e habilidades, seja em menor número de golpes na luta ou apenas como provedoras de itens aos jogadores. Para tanto, também ficam evidentes as questões raciais, nas quais os corpos negros são de personagens menos favoritados, mais estereotipados e subjugados, além de alto teor violento.

Contudo, espera-se que com a evolução da tecnologia haja estudos que se encontrem com a Psicologia, que busquem refletir o uso saudável e crítico das redes sociais, midiáticas e de lazer. Não se deseja caracterizar ou conceituar o que é bom ou ruim, mas, despertar no psicólogo o interesse pela relação mente e corpo atravessados pela tecnologia, para que este possa auxiliar seus pacientes que trazem questões referentes a temática.

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, A.; KNOBEL, M. A síndrome da adolescência normal. (pp. 24-62). **Adolescência normal**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1981.

BARRETO, Victor Hugo de Souza. “Venha se você for homem”: O princípio da masculinidade em orgias entre homens. **Sexualidad, Salud y Sociedad**, Rio de Janeiro, n. 29, p. 99-122, Aug. 2018. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1984-64872018000200099&lng=pt&nrm=iso Acesso em: 09 mar. 2019.

CORRÊA, Maurício de Vargas. ROZADOS, Helen Beatriz Frota. A netnografia como método de pesquisa em Ciência da Informação. **Encontros Bibli: Revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, v.22, p.49, maio/ago. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/viewFile/1518-2924.2017v22n49p1/34047>>. Acesso em: 24 jan. 2019.

GARCIA CERNAZ, Santiago. Videoguegos Y Violencia: Una Revisión de la línea de investigación de los efectos. **Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación**, Rosario, v. 1, n. 13, p. 149-165, jun. 2018. Disponível em



COMO REFERENCIAR ESSE ARTIGO

CAMPOS, Daniele; SILVA, Andressa Melina Becker. Jogos eletrônicos e identidade corporal de jovens: uma pesquisa netnográfica. In: VOLPI, José Henrique; VOLPI, Sandra Mara (Org.) 24º CONGRESSO BRASILEIRO DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS. **Anais**. Curitiba: Centro Reichiano, 2019. [ISBN – 978-85-69218-04-3]. Disponível em: <http://centroreichiano.com.br/anais-dos-congressos-de-psicologia/> Acesso em: ____/____/____.

<http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S236233492018000100008&lng=es&nrm=iso> Acesso em: 05 jan. 2019.

LOWEN, Alexander. **Amor e orgasmo**: Guia revolucionário para a plena realização sexual. 3. ed. São Paulo: Summus Editorial Ltda., 1988. 312 p.

LOWEN, Alexander. **O corpo traído**. 2.ed. São Paulo: Summus Editorial Ltda., 1910.

MARQUES, Maria Inês. (In)Satisfação com a imagem corporal na adolescência. **Nascer e Crescer**, Porto, v. 25, n. 4, p. 217-221, dez. 2016. Disponível em <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0872-07542016000600004&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 05 jan. 2019.

MEDEIROS, M. D. **Jogos eletrônicos, mundos virtuais e identidade: O si mesmo como experiência alteritária**. 2013. p. 240. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Educação, Fortaleza, 2013.

PINTO, David. Novos usos e desafios para os videojogos: streaming, questões de género e assédio online. **Media & Jornalismo**, Lisboa, v. 17, n. 31, p. 165-176, dez. 2017. Disponível em <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2183-54622017000200012&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 19 jan. 2019.

SANTROCK, J. W. Puberdade, saúde e fundamentos biológicos. In: J. W. SANTROCK. **Adolescência**. (14ª ed., pp.77-1113). Porto Alegre: AMGH, 2014.

SILVA, Andressa Melina Becker da; Leitner, Priscilla de Castro Campos. Máscaras do self. In: ENCONTRO PARANAENSE, CONGRESSO BRASILEIRO DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS, XVIII, XIII, 2013. **Anais**. Curitiba: Centro Reichiano, 2013. [ISBN – 978-85-87691-23-1]. Disponível em: <www.centroreichiano.com.br/artigos>. Acesso em: 05 jan. 2019.

SILVA, Andressa Melina Becker; Machado, Wagner de Lara; Bellodi, Anita Collets; Cunha, Karina Silva da; Enumo, Sônia Regina Fiorim. Jovens Insatisfeitos com a Imagem Corporal: Estresse, Autoestima e Problemas Alimentares. **Psico-USF**, v. 23, n. 3, p. 483-495, jul. 2018. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-82712018000300483&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 10 mar. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/1413-82712018230308>.

VOLPI, Sandra Mara. Uma visão reichiana sobre os jogos e suas validades enquanto instrumento psicoterapêutico. In: VOLPI, José Henrique; VOLPI, Sandra Mara. **Psicologia Corporal. Revista Online**. ISSN-1516-0688. Curitiba: Centro Reichiano, 2003. Disponível em: <<http://www.centroreichiano.com.br/artigoscientificos/>> Acesso em: 04 dez. 2018.

AUTOR e APRESENTADOR

Daniele de Campos / Sorocaba / SP / Brasil

Graduanda em Psicologia pela Universidade de Sorocaba. Bolsista pelo Programa de Bolsa de Extensão – PROBEX, Universidade de Sorocaba.

E-mail: dccampos07@gmail.com



COMO REFERENCIAR ESSE ARTIGO

CAMPOS, Daniele; SILVA, Andressa Melina Becker. Jogos eletrônicos e identidade corporal de jovens: uma pesquisa netnográfica. In: VOLPI, José Henrique; VOLPI, Sandra Mara (Org.) 24º CONGRESSO BRASILEIRO DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS. **Anais**. Curitiba: Centro Reichiano, 2019. [ISBN – 978-85-69218-04-3]. Disponível em: <http://centroreichiano.com.br/anais-dos-congressos-de-psicologia/> Acesso em: ____/____/____.

ORIENTADORA

Andressa Melina Becker da Silva / Sorocaba / SP / Brasil

Psicóloga clínica (CRP – 06/132752), Educadora Física, Especialista em Psicologia Corporal (Centro Reichiano) e em Personal Trainer (UFPR), Mestrado em Educação Física (UFPR), Doutorado em Psicologia (PUC-Campinas), Pós-Doutorado em Psicologia (PUC-Campinas). Professora (Psicologia e Educação Física) da Universidade de Sorocaba (UNISO). Professora no curso de Especialização em Comportamento e Transtornos Alimentares (IPCAC).

E-mail: andressa_becker@hotmail.com

Este artigo veio acompanhado da DECLARAÇÃO DE CIÊNCIA DA NÃO VIOLAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS DE TERCEIROS, de posse do Centro Reichiano.