I CONGRESSO DE TECNOLOGIAS APLICADAS AO DIREITO

DIREITOS HUMANOS, GÊNERO E DIVERSIDADE NA ERA TECNOLÓGICA

D598
Direitos humanos, gênero e diversidade na era tecnológica [Recurso eletrônico on-line] organização I Congresso de Tecnologias Aplicadas ao Direito – Belo Horizonte;

Coordenadores: Marina França Santos, João Batista Moreira Pinto e Ana Carolina Rocha – Belo Horizonte, 2017.

Inclui bibliografia
ISBN: 978-85-5505-660-4
Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações
Tema: O problema do acesso à justiça e a tecnologia no século XXI

1. Direito. 2. Tecnologia. 3. Direitos humanos. 4. Gênero. 5. Diversidade. I. I Congresso de Tecnologias Aplicadas ao Direito (1:2018 : Belo Horizonte, BH).

CDU: 34

I CONGRESSO DE TECNOLOGIAS APLICADAS AO DIREITO

DIREITOS HUMANOS, GÊNERO E DIVERSIDADE NA ERA TECNOLÓGICA

Apresentação

É com imensa satisfação que apresentamos os trabalhos científicos incluídos nesta publicação, que foram apresentados durante o I Congresso de Tecnologias Aplicadas ao Direito nos dias 14 e 15 de junho de 2018. As atividades ocorreram nas dependências da Escola Superior Dom Helder Câmara, em Belo Horizonte-MG, e tiveram inspiração no tema geral "O problema do acesso à justiça e a tecnologia no século XXI".

O evento foi uma realização do Programa RECAJ-UFMG – Solução de Conflitos e Acesso à Justiça da Faculdade de Direito da UFMG em parceria com o Direito Integral da Escola Superior Dom Helder Câmara. Foram apoiadores: o Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito - CONPEDI, EMGE – Escola de Engenharia, a Escola Judicial do Tribunal Regional do Trabalho da 3ª Região, a Federação Nacional dos Pós-graduandos em Direito – FEPODI e o Projeto Startup Dom.

A apresentação dos trabalhos abriu caminho para uma importante discussão, em que os pesquisadores do Direito, oriundos de dez Estados diferentes da Federação, puderam interagir em torno de questões teóricas e práticas, levando-se em consideração a temática central do grupo. Foram debatidos os desafios que as linhas de pesquisa enfrentam no tocante ao estudo do Direito e sua relação com a tecnologia nas mais diversas searas jurídicas.

Na coletânea que agora vem a público, encontram-se os resultados de pesquisas desenvolvidas em diversos Programas de Pós-graduação em Direito, nos níveis de Mestrado e Doutorado, e, principalmente, pesquisas oriundas dos programas de iniciação científica, isto é, trabalhos realizados por graduandos em Direito e seus orientadores. Os trabalhos foram rigorosamente selecionados, por meio de dupla avaliação cega por pares no sistema eletrônico desenvolvido pelo CONPEDI. Desta forma, estão inseridos no universo das 350 (trezentas e cinquenta) pesquisas do evento ora publicadas, que guardam sintonia direta com este Grupo de Trabalho.

Agradecemos a todos os pesquisadores pela sua inestimável colaboração e desejamos uma ótima e proveitosa leitura!

VIOLÊNCIA DE GÊNERO NOS JOGOS ELETRÔNICOS: A REPRESENTAÇÃO SEXISTA DO FEMININO E A SUA INFLUÊNCIA NA REALIDADE FACTUAL

GENDER VIOLENCE IN ELECTRONIC GAMES: THE SEXIST REPRESENTATION OF THE FEMININE AND ITS INFLUENCE IN FACTUAL REALITY

Amanda Carolina Cruz de Souza

Resumo

O tema da pesquisa que se pretende desenvolver trata das possíveis consequências que a representação feminina nos jogos eletrônicos pode influenciar comportamentos. O problema fundamental do trabalho de investigação proposto é: Em que medida a perpetuação de estereótipos femininos nos videogames é nocivo para a realidade empírica da mulher? É objetivo geral do trabalho analisar de que modo ocorre essa representação e qual a sua importância na perpetuação de paradigmas sociais que são importantes de serem discutidos no âmbito social e jurídico.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, Violência de gênero, Objetificação

Abstract/Resumen/Résumé

The topic of research that refers to treatment is the reason why women's issues can be applied in the program can influence behavior. The fundamental problem of the research work is the following: To what extent is the perpetuation of female stereotypes in video games detrimental to the empirical reality of women? This work in the status analysis of the social society is a non-social social and judicial.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Eletronic games, Gender violence, Objectification

1. Considerações iniciais

As reflexões acerca da problemática da violência de gênero na sociedade atual geram implicações nos mais diversos âmbitos, permitindo assim o repensar social no que tange a posição da mulher perante aos demais indivíduos. Reconhecendo a mídia como instrumento fundamental na disseminação de informações, discute-se no que tange a importância de tais veículos promoverem a construção de uma representação feminina distanciada de uma visão patriarcal. Nessa perspectiva, a indústria dos jogos eletrônicos destaca-se como exemplo de segmento da mídia audiovisual que, além de pouco problematizada por teóricos, até hoje apresenta-se como ambiente predominantemente hostil a presença feminina.

A presente pesquisa propõe se a discutir a possibilidade dos jogos digitais, por meio de enredos inobservantes a possibilidade de retratação da mulher que não seja de uma forma igualitária com o gênero masculino, pode contribuir para a geração da naturalização da violência contra o feminino. Esses jogos atualmente são instrumentos de diversão presentes na vida de diversos indivíduos, principalmente no público juvenil e, diferentemente de outros segmentos das mídias de entretenimento, são interativos, o que ressalta neles a exigência da participação ativa do jogador como coautor de práticas inerentes ao game que, apesar de presentes no campo da ficcionalidade, muitas vezes incitam o assédio e violência contra mulher, de modo que faz-se imprescindível discutir os limites da liberdade de criação dos produtores de conteúdo dos jogos como obstáculo para a efetivação de direitos fundamentais de um grupo social.

A pesquisa que se propõe, pertence à vertente metodológica jurídico-sociológica. No tocante ao tipo de investigação, foi escolhido, na classificação de Witker (1985) e Gustin (2010), o tipo jurídico-projetivo e a técnica de pesquisa a pesquisa teórica. O tipo de raciocínio adotado foi predominantemente dialético. Diante da seriedade do tema e a diminuta visibilidade de debates relativos a ele, o trabalho convida a discussão sobre a necessidade de avaliar a influência de jogos eletrônicos no pensar dos indivíduos e a possibilidade de contribuição dos dispositivos jurídicos cercearem ações nos ambientes virtuais que sejam perniciosas.

2. Os videogames e a representação do feminino

No folheto promocional do *Computer Space*, um jogo de árcade lançado em 1971 e considerado um dos precursores do videogame conhecido atualmente, o marketing realizado pelos desenvolvedores do equipamento dispôs-se de uma mulher jovem com vestimentas finas e transparentes ao lado do gabinete como meio de atrair mais público que, naquele período, fazia-se predominantemente hétero e masculino. De maneira verossímil, jogos lançados posteriormente perpetuaram o mesmo padrão do uso da estética feminina como estratégia publicitária de modo que, até os dias atuais, as mulheres são submetidas ao paradigma da erotização de seus corpos na indústria dos jogos digitais, embora tal fato esteja em dissenso com a realidade empírica do perfil dos jogadores dos últimos anos que tem as mulheres como presença significativa.

Contrastante com outras mídias de entretenimento, os videogames possuem o conceito de *Non Playable Character* (NPC) que se fundamenta na noção de personagens não jogáveis, portanto, controlados pelo programa de software do game. Existe uma categoria particular de NPC que serve exclusivamente a classe feminina e que são especificamente desenhados como uma "classe sexual" de decoração virtual que serve para atendimento dos anseios do desejo hétero masculino, comumente encontradas as margens desses jogos, povoando bordéis clubes de strip ou bairros de luz vermelha (SARKEESIAN, 2014). Tendo isso em observância, e atentando-se para a carência de protagonismo feminino frente a inúmeras produções já existentes, evidencia-se que além das mulheres possuírem papéis secundários nas histórias, grande parte desses papéis consiste em personagens sexualizados e sem complexidade, cuja importância para a trama não ultrapassa o campo da satisfação de prazeres masculinos.

O videogame, distintamente de outros meios audiovisuais, exige a participação ativa do espectador como instrumento de construção da narrativa, fato que resulta na sua liberdade de controlar suas ações dentro do mundo virtual, porém limitadamente pelo campo das possibilidades criadas pelo programador. No campo das possibilidades de ações relacionadas a um personagem é que se desvela o conteúdo altamente sexista dos games e as estratégias dos seus desenvolvedores de incentivar o jogador a cometer ações contra personagens femininas que denotam a objetificação de gênero, sendo o uso da mulher como recompensa um elemento. O jogo *Rape Lay (Illusion Soft, 2006)* explora de maneira cruel a temática do estupro e o aborto, de forma que, quando o jogador consegue executar tais ações contra mulheres na história, mais pontos ele recebe (NERY, 2014).

A indumentária elaborada pelos designers dos games também são responsáveis por indicar características constitutivas da personalidade de cada personagem e sobre qual imagem quer-se construir dele. Lara Croft, uma das protagonistas expoentes da trajetória da indústria gamer, conquanto representa um avanço na indústria no quesito da receptividade de mulheres nesse meio, a personagem ainda perpetua traços de uma concepção objetificada. Suas vestimentas justas e curtas aliadas a silhueta voluptuosa do avatar contribuíram para disseminação da sua sensualidade como característica marcante. A fim de ressaltar tais atributos, os programadores tornaram a captura das cenas focalizada no corpo de Lara, de modo que é quase impossível ao jogador deixar de reparar na sua estética, passando a mensagem de para os jogadores de que o personagem é um objeto sexual desenhado para desfruto e visualização (SARKEESIAN, 2014).

3. A objetificação como modo de perpetuação da violência de gênero

As mulheres, por estarem inseridas em uma cultura intensamente patriarcal e que prioriza o preenchimento dos ensejos do homem heterossexual, torna-se um objeto para uso do cumprimento de tais anseios. Assim, a mídia, mesmo que de entretenimento, é essencial na consolidação de ideais e opiniões na realidade factual. Os jogos eletrônicos ao representarem de modo generalizado aspectos do feminino sempre de uma mesma perspectiva, contribui para o poderia masculino sobre as mulheres. Como propõe Chimamanda Ngozi:

> É impossível falar sobre uma história única sem falar sobre poder. Há uma palavra, uma palavra da tribo lgbo, que eu lembro sempre que penso sobre as estruturas de poder do mundo, e a palavra é “nkali”. É um substantivo que livremente se traduz: “ser maior que o outro”. Como se nossos mundos econômicos e político, histórias também são definidas pelo princípio do “nkali”. Como são contadas, quem as conta, quando e quantas histórias são contadas, tudo realmente depende do poder. Poder é a habilidade não só de contar a história de uma outra pessoa, mas de fazê-la a história definitiva daquela pessoa. (ADICHIE, 2009).

Partindo desse pressuposto, os jogos ditais desde a sua pré concepção foram responsáveis por construir história baseadas em uma perspectiva singular: a mulher como ser ausente de força e complexidade intelectual e que, portanto, possui a esfera da estética como maior importância. Em conseguinte, o imaginário social passa a enxergar as mulheres dessa maneira inferiorizada, por meio de estereótipos de gênero, que objetificam as mulheres, quando são reduzidas a condição de objeto, a violência passa a ser legitimada.

Quando um indivíduo perde seus elementos de humanização e se instrumentaliza como meio para a realização de desejos de outrem, a própria percepção sobre si mesmo torna-se deturpada. De acordo com a pesquisa realizada por Bailenson e co-autor, Jesse Fox, pesquisadores de Stanford, que analisou, por intermédio de simuladores, como tornar-se um avatar sexualizado altera afeta as percepções das mulheres sobre si mesmas, descobriu-se que quando estas utilizavam roupas mais curtas e justas, tendiam a falar mais sobre aspectos estéticos, ou seja, se enxergavam de maneira mais objetificada, ademais ao responder perguntas acerca de mitos do estupro tendiam a acreditar na própria responsabilização da vítima (STANFORD, 2013).

Na competência de tais constatações e considerando se que as mulheres hoje representam 52,3% dos jogadores de jogos digitais no Brasil, a continua representação reduzida do gênero feminino é nociva no que tange a própria da mulher ao sofrer violências que lhe são imputadas. Além disso, o homem torna-se incapaz de se sensibilizar com tais causas de violência de gênero, frente a frequente exposição de violência contra mulher em jogos, torna-se um fato social natural e banalizado. (G1, 2016).

4. A violência de gênero nos videogames e a análise jurídica

Permeada de particularidades que envolvem conteúdos que dialogam diretamente com princípios amplamente defendidos pela maioria dos Estados contemporâneos, a dada temática da pesquisa faz-se imprescindível para o domínio jurídico. A Declaração Universal dos Direitos Humanos, no seu preâmbulo, já explicita a noção da dignidade humana como um direito inerente a todos indivíduos e que deve ser respeitado pelas constituições dos países signatários. Nesse sentido, tratando-se no que tange a questão dos direitos humanos, Bobbio (2004, p. 17) propõe que:

> Com efeito, o problema que temos diante de nós não é filosófico, mas jurídico e, num sentido mais amplo, político. Não se trata de saber quais e quantos são esses direitos, qual é sua natureza e seu fundamento, se são direitos naturais ou históricos, absolutos ou relativos, mas sim qual é o modo mais seguro para garanti-los, para impedir que, apesar das solenes declarações, eles sejam continuamente violados. (BOBBIO, 2004, p. 17).

Assim, baseando-se na noção de que, o maior obstáculo na garantia de direitos sociais constitui-se da própria efetivação deles, o tratamento da questão de gênero nos videogames é um dos paradigmas que devem ser, gradativamente, superados pela sociedade.

A apresentação de roteiros que apresentam a possibilidade de jogadores cometerem agressão contra mulheres e abusarem sexualmente, denota a desumanização do feminino, mesmo que em segmento virtual. Na perspectiva jurídica brasileira, fica vedado pelo artigo 1 º da Carta Magna do país o princípio da dignidade humana para todos os indivíduos, evidenciando assim a contradição dessas narrativas de jogos com as cláusulas constitucionais do país. Concomitantemente, de acordo com o artigo 10º da Constituição Federativa Brasileira (BRASIL, 1988) é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença. Dessa maneira, censurar de forma arbitrária mídias digitais que tragam conteúdos inapropriados

Ademais, o Sistema de Classificação Indicativa, instrumento de orientação dos pais acerca de qual idade é adequada para o conteúdo que está sendo veiculado, já faz parte do universo da indústria digital em muitos países. Nada obstante, a argumentação em prol desse único sistema como meio de cercear a veiculação de conteúdos violentos e sexualmente explícitos torna-se incompleta, a partir da noção de que, retratar a mulher em condições de submissão e degradação não se relaciona apenas com o fato de ser incompatível com idades mais baixas, e sim que tal conteúdo é pernicioso para indivíduos em sua totalidade, dada sua influência na naturalização de comportamentos misóginos.

5. Considerações finais

Diante do exposto, evidencia a importância do tratamento da questão da violência de gênero contra mulheres no tocante da realidade virtual dos jogos eletrônicos, haja vista a importância dessa indústria para a disseminação de paradigmas estigmatizantes acerca da questão de gênero. Além disso, a questão da violência contra mulher é um tema atual e que merece ser discutido, tendo em vista a sua importância para a alteração da condição da mulher na sociedade atual.

Na perspectiva do que foi apresentado pela presente pesquisa, a preposição acerca da influência dos jogos eletrônicos na construção de uma consciência social no tocante na naturalização de práticas que são nocivas a dignidade de indivíduos, a necessidade de meios que combatam efetivamente tais conjunturas é essencial para a propagação de um ambiente coletivo mais democrático. Além disso, por se tratar de uma mídia de entretenimento que

gradativamente faz-se presente na vida de indivíduos jovens, a instrumentalização disso como disseminação de comportamentos perniciosos se faz ainda mais importante a discussão.

A alteração de condutas que são historicamente construídas depende intrinsecamente também da pressão social para que tais práticas sejam reelaboradas. Os dispositivos jurídicos possuem papel fundamental na promoção de tais mudanças sociais, haja vista a sua possibilidade de exercer a coação e controlar condutas. Todavia se não houver colaboração da sociedade geral, tais jogos continuarão tendo público grande e contribuindo para que seus desenvolvedores produzam conteúdos igualmente sexistas.

Referências Bibliográfica

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.* Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 26 abr. 2018.

BOBBIO, Norberto. *A Era dos Direitos*. 7° Ed. Nova Iorque: Elsevier. 2004. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/297730/mod_resource/content/0/norberto-bobbio-a-era-dos-direitos.pdf>. Acesso em: 26 abr. 2018.

GOMES, Fabiana. *Chimamanda Adichie: o perigo de uma única história.* Youtube, 23 fev 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_4uXhbSWIJs>. Acesso em: 19 abr. 2018.

GUSTIN, Miracy Barbosa de Sousa; DIAS, Maria Tereza Fonseca. *(Re)pensando a pesquisa jurídica: teoria e prática.* 3ª. ed. Belo Horizonte: Del Rey, 2010.

MCKELVEY, Cynthia. Sexualized avatars affect the real world, Stanford researchers find. *Stanford News*, 10 out. 2013. Disponível em: <https://news.stanford.edu/news/2013/october/virtual-female-avatars-100913.html>. Acesso em: 23 mar. 2018.

MULHERES são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa. **G1**, São Paulo, 16 mar. 2016. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>. Acesso em: 24 abr. 2018.

NERY, Marcelo. *Fundamentos de Jogos Digitais.* 1º Ed. 2014. [E-book].

SARKEESIAN, Anita. *Women as Background Decoration (Part 1).* 16 jun. 2014. Disponível em: <https://feministfrequency.com/video/women-as-background-decoration-tropes-vs-women/ >. Acesso em: 20 abr. 2018.

SARKEESIAN, Anita. *Women as Background Decoration (Part 2).* 16 jun. 2014. Disponível em: <https://feministfrequency.com/video/women-as-background-decoration-tropes-vs-women/ >. Acesso em: 20 abr. 2018.

WITKER, Jorge. *Como elaborar una tesis en derecho: pautas metodológicas y técnicas para el estudiante o investigador del derecho.* Madrid: Civitas, 1985.