



REPRESENTAÇÕES DA IDENTIDADE CORPORAL EM JOGOS ELETRÔNICOS POR ADOLESCENTES E ADULTOS JOVENS

*BODY IDENTITY REPRESENTATIONS IN ELETRONIC GAMES BY ADOLESCENTES AND
YOUNG ADULTS*

Daniele de Campos¹
Andressa Melina Becker da Silva²

Resumo

A adolescência é um período de mudanças, principalmente em relação ao corpo, em que a identidade corporal se transforma. Esta pode ser compreendida pela percepção física e psicológica, e influenciada pelo contexto sociocultural, qual está presente nos jogos eletrônicos. Objetivou-se verificar de que formas são representadas as identidades corporais de adolescentes em jogos eletrônicos. Utilizou-se a metodologia netnográfica, que permite levantamento de dados a partir de características de ambientes digitais e comunicação mediada por computadores, com observação participante. Para coleta de dados foi utilizada uma entrevista estruturada realizada em plataformas online pelo Google Forms, o qual atingiu 153 jogadores de League of Legends, Perfect World e Second Life. A análise quantitativa mostrou que adolescentes homens se sentem mais representados pelos avatares ($p \leq 0,05$), consequentemente, optam por personagens do mesmo gênero. Além disso, os hábitos de jogos indicam que conforme o tipo de jogo, maior o tempo de horas jogadas ($p = 0,024$). Com efeito, pode-se observar que a construção dos personagens dos jogos está atravessada pela vertente sociocultural, reproduzindo os discursos de estereotipia de gênero. No entanto, verificou-se a relação da representação de imagem corporal e jogos são os significados produzidos pelo jogador.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; imagem corporal; adolescentes; psicologia do esporte.

Abstract

Adolescence is a period of change, specially in relation to the body, in which body identity is transformed. This can be understood by the physical and psychological perception, and influence by the socio-cultural context, which is present in electronic games. The aim was to verify in what ways the body identities of adolescents are represented in electronic games. The netnographic methodology was used, which allows data collection from characteristics of digital environments and communication mediated by computers, with participant observation. Therefore, for data collection it was used a structured interview was carried out on online platforms by Google Forms, which reached 153 players from League of Legends, Perfect World and Second Life. Quantitative analysis showed that male adolescents feel more represented by avatars ($p \leq .05$), consequently, they choose characters of the same gender. In addition, gaming habits indicate that, depending on the type of game, the longer the hours played ($p = 0.024$). Indeed, it can be observed that the construction of the characters of the games is crossed by the socio-cultural aspect, reproducing the discourses of gender stereotyping. However, it was found that the relationship of body image representation and games are the meanings produced by the player.

Keywords: Video games; body image; adolescents; sport psychology.

¹ Universidade de Sorocaba. Brasil. E-mail: dccampos07@gmail.com Endereço: Rodovia Raposo Tavares, km, 92,5, Sorocaba – SP - CEP: 18023-000. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6604-6883>

² Universidade de Sorocaba. Brasil. E-mail: andressa_becker@hotmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5630-7843>

INTRODUÇÃO

A adolescência compreende um período de transformações biopsicossociais, nas quais o jovem passa a se identificar e relacionar com outras pessoas. A adolescência conceitua-se como um momento em que ocorrem diversas transformações biopsicossociais no sujeito, para que seja atingido a próxima etapa do desenvolvimento, a adultez (Shoen-Ferreira, Aznar-Farias, & Silvaes, 2020). Enquanto que o conceito de adultos jovens, pode ser entendido ainda como um período de transição, naquele que esse indivíduo busca por autonomia, independência financeira e emocional, estudar e/ou trabalhar, estabelecer relações íntimas, e principalmente diferenciar o self em relação a família de origem (Fiorini, Moré, & Bardagi, 2017).

Segundo Shoen-Ferreira, Aznar-Farias, Silvaes (2020), existem diferentes escalas e compreensões sobre faixa etária, principalmente naquelas que se referem ao período da adolescência a idade adulta. Sobretudo, para os Descritores em Ciência da Saúde (DECs) o período adolescente acontece a partir dos 13 aos 18 anos, mas a Organização Mundial de Saúde (OMS) considera esta dos 10 aos 19 anos de idade, e ainda os classifica em adolescência inicial de 10 a 14 anos e adolescência final entre 15 e 25 anos (Maia et al., 2019). Sendo assim, para adultos jovens destacam-se as definições do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), a Política Nacional de Juventude (PNJ), e Levinson, autor do campo da Psicologia (Fiorini, Moré, & Bardagi, 2017). Portanto, a primeira compreende como a adultez dos jovens a partir de 18 anos de idade, já a PNJ os classifica entre 25 a 29 anos, e Levinson 22 e 29 anos (Fiorini, Moré, & Bardagi, 2017).

Neste momento, começa a moldar sua subjetividade, mudando as formas como enxerga a si mesmo e aos outros (Ponciano, Alves, Guimarães, Mello, & Padilha, 2018). Junto ao grupo, o adolescente experimenta papéis e funções, sem interferência dos pais, e conseqüentemente se adequa à sua maneira às normas socioculturais (Carvalho et al., 2017).

Considerado a importância do fenômeno da identidade corporal, o uso e estudo da Teoria das Representações Sociais (TRS) permite a compreensão de aspectos sociocognitivos que atuam na construção coletiva dessa prática (Schlosser, Giacomozzi, Camargo, & Wachelke, 2020). Ou seja, as representações sociais conceituam-se como uma maneira de conhecimento que se elabora e partilha-se no ambiente social, colaborando para que seja construída uma realidade comum a um grupo (Corrêa, Silva, Bousfield, & Giacomozzi, 2020). A saber, as representações têm como funções orientar e direcionar práticas sociais e comportamentos, e ainda se desempenha como justificadora, por que tem como característica corroborar ações que são ligadas a um referencial de identificação grupal, e adequações dessas comuns ao grupo (Corrêa, Silva, Bousfield, & Giacomozzi, 2020).

Segundo Santrock (2014), a identidade dos jovens acontece juntamente ao sentimento de pertencimento ao grupo, que frente a contextos sociais podem influenciar no desenvolvimento da identidade deste indivíduo. Assim, uma maneira de formar grupos na sociedade são os jogos eletrônicos. Estes podem ser conceituados como todo conjunto de informações visuais, que estão à disposição de um ou diversos jogadores, além de possuírem igualmente entre si, metas, regras, tomadas de decisão e participação voluntária (Ramos, Fronza, & Cardoso, 2018). Nos jogos a identidade pode aparecer por meio das representações sociais.

Segundo Chamon, Guareschi e Campos (2014), para explicar os processos de interação, é preciso pensar na tríade sujeito-outro-objetivo, assim, o social é entendido como relações, ou seja, não pode ser entendido sem o outro; contudo, é preciso pensar em aspectos polêmicos, de inovação e resistências das representações. Desta maneira, "as

conexões entre representações, hegemonia e resistência na teoria das representações sociais são em termos de saber e identidade, de práticas coletivas e inovação, de poder social e agenciamento individual” (Chamon et al., 2014). Portanto, nos jogos eletrônicos, o objeto desta pesquisa, pode-se encontrar representações individuais, do jogador para com o jogo, e do personagem para com o jogador. Neste momento, dentro das diversas possibilidades de representação em um jogo, questões de gênero e hábitos de jogo serão abordados.

Segundo Oka e Laurenti (2018), discussões que envolvem o conceito de gênero, por hora tentam relacionar a natureza biológica com construções culturais para compreender feminilidades e masculinidades. No entanto, não cabe ao sexo biológico essas determinações. Diante dos jogos eletrônicos, Pinto, Cádima, Coelho e Dias (2017) apontam que 40% do público de jogadores ou *gamers* são mulheres, e os avatares dos jogos são compostos em sua maioria por personagens homens, cis gênero, heterossexuais, brancos e masculinizados. Quanto aos hábitos de jogo, a pesquisa TIC Kids Online Brasil, afirma que crianças e jovens passam a maior parte do tempo em redes sociais e jogos eletrônicos, podendo ficar expostas ao uso dependente destes meios (Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2018). Assim, é possível verificar os avanços da tecnologia e seus efeitos na vida de jovens e adolescentes.

Para discutir essas questões, esta pesquisa tem como objetivo geral verificar de que formas são representadas as identidades corporais de adolescentes em jogos eletrônicos. Assim, os objetivos específicos são identificar as questões de gênero nos jogos, bem como, verificar a influência dos hábitos de jogo.

MÉTODOS

A pesquisa tem como delineamento o estudo netnográfico de ambientes virtuais dos jogos eletrônicos *League of Legends (LOL)*, *Second Life (SL)* e *Perfect World (PW)*. Estes jogos foram escolhidos devido as possibilidades que os jogadores têm de vivenciar as experiências corporais.

Para isto, foram classificados jogos de gênero *Massively Multiplayer Online Role-Playing (MMORPG)*, que tem como objetivo interpretação de papéis e conta com grandes quantidades de jogadores *online*, como *LOL* e *PW*. E jogos de ambiente virtual, como *Second Life*, que dependendo do uso pode ser caracterizado como jogo, rede social ou simulador da própria vida do jogador.

Essas três comunidades somam entre si, mais de um milhão de jogadores. Isto mostra a crescente interação homem-tecnologia, que pode ser estudada a partir da netnografia (Queiroz e Melo & Perfeito, 2013). De acordo com Sousa et al. (2019), este é um método para estudos na *Internet*, de delineamento interpretativo e investigativo de comunidades *online*. Desta maneira, a metodologia netnográfica refere-se ao levantamento de dados a partir de características de ambientes digitais e comunicação mediada por computadores, ou seja, descreve e estuda a cultura de uma comunidade junto da análise de dados e observação participante (Corrêa & Rozados, 2017). Ressalta-se este último aspecto, pois a metodologia permite observar silenciosamente a população estudada (também chamado de *lurker*) (Soares & Stengel, 2019). No entanto, também é permitido ao pesquisador participar ativamente, interagindo com o grupo em questão (Sousa et al., 2019).

Sendo assim, para chegar-se aos resultados e compreensão dos fenômenos, como toda pesquisa empírica tradicional, a netnografia apresenta cinco etapas (Soares & Stengel, 2019). A saber, definição do tema da pesquisa, identificação e seleção da comunidade a ser estudada, definir observação participante ou não para coleta de dados, análise e interpretação de dados, e articulação teórica (Sousa et al., 2019).

Fonte de Dados

Foram criados um e-mail e usuário nos três jogos, assumindo uma identidade masculina em cada um deles, jogando semanalmente de uma a duas horas. A primeira autora desta pesquisa criou um diário de campo, para aprender a jogar e observar o comportamento dos jogadores. Durante as partidas, quando possível, foi fotografado (*print*) uma imagem dos cenários de cada jogo.

Os jogos estudados foram: *League of Legends (LOL)*, *Second Life (SL)* e *Perfect World (PW)*. Ambos são jogos eletrônicos e podem ser jogados pelo computador. Mas possuem algumas diferenças, como gênero, mecânica e regras.

Em *League of Legends* o principal objetivo é destruir a base da equipe inimiga por meio de estratégia, no qual cada equipe tem até cinco campeões (avatars), sendo os jogadores denominados de acordo com seu *nickname* (login) ou campeões em cada partida. Os personagens são caracterizados como *main* (campeão preferido do jogador), e cada um tem uma habilidade específica que auxilia nas rotas do mapa. Ao subir de nível, os campeões podem adquirir ou melhorar suas habilidades, a depender da estratégia a ser seguida. Mas, se em algum momento o jogador abandonar a partida, poderá receber punições, como banimento temporário.

Assim como o jogo anterior, *Perfect World* também tem várias opções de personagens. No entanto, estes são classificados por quatro raças principais e 12 classes, que permitem ao jogador a customização. O objetivo principal é sobreviver e lutar contra as trevas. Comparado aos outros jogos, *PW* tem um nível de dificuldade alto, o que faz com que seus jogadores invistam financeiramente em itens de aperfeiçoamentos.

Second Life, diferentemente dos anteriores, é um jogo de mundo aberto, que permite liberdade ao jogador, o qual pode divagar em diferentes mundos. Ao entrar para *SL*, o jogador é instruído a caracterizar seu personagem como desejar, desde a escolha do sexo até a espécie que gostaria. O jogo tem como objetivo simular aspectos reais da vida do indivíduo. Mas, tem também a flexibilidade de funcionar como uma rede social, aumentando as interações dentro do jogo.

Participantes

Participaram do estudo 153 pessoas, entre adolescentes e adultos jovens, sendo a idade média 20,67 anos (DP = 5,07) e mediana de 19 anos. Ainda sobre faixa etária, estima-se que no Brasil, participam ou fazem uso de algum jogo eletrônico mais de 80% da população entre 13 e 59 anos de idade, abrangendo as fases do desenvolvimento (Cardoso, Argimon, & Pereira, 2017). Desta maneira, devido as variações da compreensão sobre a adolescência, e a variável de idade nos jogos eletrônicos, optou-se por público-alvo desta pesquisa, adolescentes e adultos jovens.

A maioria dos participantes é do sexo masculino (n = 117; 76,50%). Em relação a escolaridade, a maioria possui Ensino Superior Incompleto (n = 78; 51%), seguido de Ensino Médio Completo (n = 49; 32%) e Ensino Médio Incompleto (n = 14; 9,20%). É válido ressaltar que esse é o resultado da maioria dos participantes, mas que houve pelo menos um participante em cada uma das categorias de escolaridade listadas.

Em relação aos jogos, a maioria é jogador de League of Legends ($n = 137$; 89,50%), seguido de Second Life ($n = 10$; 6,50%) e Perfect World ($n = 6$; 3,90%). Os participantes jogam em média 4,3 dias na semana ($DP = 2,17$) e em média 3,98 ($DP = 2,86$) diferentes jogos.

Instrumentos

Para além das observações realizadas em campo netnográfico, foi aplicado um questionário pela plataforma *Google Forms*, disponibilizado de dezembro de 2019 a março de 2020. A divulgação deste questionário foi realizada em fóruns da internet e redes sociais, bem como para estudantes universitários, em um banco de dados da própria universidade a qual as pesquisadoras estão vinculadas.

O questionário foi composto por 10 perguntas, sendo oito dissertativas e duas de múltipla escolha. As questões fechadas eram: Qual é o gênero do seu avatar? Seu avatar tem quais habilidades? As abertas eram: Qual a sua idade, sexo e escolaridade? Quantos dias da semana você joga? Faz uso de quantos jogos eletrônicos? O que você leva em conta quando tem que escolher um avatar? Como seu avatar te representa nos jogos? Você gostaria de ser como seu avatar? Comente. Quando você conversa com outras pessoas pela internet, o que acha que difere de quando é presencialmente? Mais algum comentário?

Procedimentos e Análise de Dados

A pesquisa atendeu aos compromissos éticos nos termos das Resoluções 466/12 e 251/97 do Conselho Nacional de Saúde. Foi submetida a Plataforma Brasil pelo CAAE 08356819.7.0000.5500 e aprovada pelo Comitê de Ética e Pesquisa sob o parecer 3.640.952.

Os dados foram analisados por procedimentos estatísticos descritivos, como média, desvio-padrão, frequência e percentual. Também foram avaliados por meio de estatísticas inferenciais. Primeiramente foi testada a normalidade e homogeneidade dos dados, através dos testes Kolmogorov-Smirnov e Levene, os quais constataram uma distribuição não normal e homogênea, optando-se assim por procedimentos estatísticos não paramétricos. Foram calculados os testes Correlação de Spearman e Kruskal-Wallis, pelo *software* SPSS 23.0, considerando um nível de significância de $p \leq 0,05$.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados descritivos em relação ao avatar dos jogadores, escolha dos mesmos e aspectos específicos do ambiente do jogo são apresentados na Tabela 1. Em relação a pergunta realizada – “Quando você conversa com outras pessoas pela internet, o que acha que difere de quando é pessoalmente?” - os jovens relataram que o que difere é o medo ($n = 35$; 22,90%); a comunicação, por exemplo ruído ou facilidades ($n = 31$; 20,30%); timidez ($n = 28$; 18,30%); outros ($n = 24$; 15,70%); não é diferente ($n = 19$; 12,40%); amizade ($n = 7$; 4,60%); agressividade ($n = 6$; 3,90%) e sinceridade ($n = 3$; 2,0%).

Também foram realizados cálculos estatísticos inferenciais. A correlação de Spearman demonstrou algumas relações significativas positivas como a) o tipo de jogo e a idade ($p = 0,001$), sendo que participantes mais novos

optam por jogar *League of Legends*; b) escolaridade e tipo de jogo ($p = 0,032$), em que pessoas ainda no Ensino Médio ou que finalizaram ele optam por jogar *League of Legends*, o que tem relação também pela idade; c) a quantidade de jogos que usa e a quantidade de dias da semana que joga ($p = 0,024$), o que já era esperado; d) o sexo do participante com o gênero do avatar ($p = 0,005$), ou seja, homens escolhem significativamente mais avatares do gênero masculino; e) gênero do avatar e a escolha da habilidade do mesmo ($p = 0,003$), ou seja, os avatares masculinos são mais escolhidos porque possuem melhor aparência, melhor representação do eu e melhor jogabilidade; f) gênero do avatar com as mudanças que percebe na relação real e virtual ($p = 0,014$), ou seja, avatares masculinos se associam a uma relação virtual diferente em termos de sinceridade, timidez e comunicação. Também houve correlação negativa, como a relação entre o tipo de jogo e a quantidade de dias que joga ($p = 0,002$), ou seja, jogadores de *League of Legends* passam mais dias da semana jogando.

O teste Kruskal-Wallis demonstrou algumas diferenças estatisticamente significativas quando se avaliou o tipo de jogo. A primeira delas tem relação com a idade, assim como apareceu na correlação ($p = 0,004$); dias que joga, também confirmando a correlação ($p = 0,007$); a escolha do avatar ($p = 0,026$); e as diferenças apresentadas pela internet. Apesar dessas diferenças significativas é importante observar esses resultados com cautela, pois existiu uma diferença muito grande entre a quantidade de jogadores para cada tipo de jogo.

Assim, retomando o objetivo geral da pesquisa: verificar de que formas são representadas as identidades corporais de adolescentes em jogos eletrônicos, é necessário prosseguir com a discussão a partir deste período. Na adolescência compreende-se que o jovem passa por intensas e diversas mudanças, entre elas a transformação do corpo, a qual irá resultar na alteração de sua imagem corporal (Sanrock, 2014). A imagem corporal, pode ser entendida como um conceito multidimensional. Se refere tanto sobre as percepções e sensações que um indivíduo tem do próprio corpo, quanto de aspectos cognitivos, comportamentais e emocionais em relação ao corpo (Miranda et al., 2018). Assim, o sujeito pode estar ou não satisfeito com a própria imagem, a qual pode ser percebida de diferentes maneiras, por exemplo quando comparada ao sexo biológico, no qual corpos femininos e masculinos preenchem campos de estereotipia (Brandão et al., 2020). De tal modo, a identidade de gênero está intimamente ligada a percepção da identidade corporal.

Desta maneira, os estudos de Lübeck, Schröder e Wittmann (2018), mostram que a sociedade lida com a imagem corporal associada a estereótipos de beleza, e com isso visa garantir formas de pertencimento social. Sendo assim, é interessante destacar que a partir da percepção de si próprio e a maneira como é visto e vê o grupo, o jovem passa a moldar sua subjetividade (Ponciano et al., 2018).

A partir da construção da realidade de um grupo, tem-se as representações. Na sociedade atual, o corpo está estritamente associado a beleza, e com isso surgem medidas e padrões a serem alcançados. De acordo com Justo, Camargo e Alves (2014), estudos sobre as representações sociais mostram que esses padrões juntos a tecnologias de embelezamento difundem e possibilitam o acesso da população a eles. Apesar dos jogos não serem caracterizados como este tipo de tecnologia, também proporcionam que esta realidade seja comum ao grupo (Corrêa, Silva, Bousfield, & Giacomozzi, 2020).

Muitos estudos sobre representações e jogos se debruçam sobre o tema violência (Lemos, Gouveia, & Alves, 2014; Lemos & Gouveia, 2012; Medeiros et al., 2020; Pinto et al., 2017). Segundo Pinto et. al. (2017), pesquisas que abarcam esta temática, observam discriminação, sexismo, violência e abusos. No entanto, naquilo que se refere a representações, Lemos, Gouveia e Alves (2014), apresentam-na com o seguinte dado: os discursos dos usuários

sobre violência que caracterizam sua representação, são dos participantes estudados, e que estes estão sobrecarregados de estereótipos sociais, assim como os estudos de Pinto et. al (2017), e os resultados desta pesquisa. Nesta amostra foi observado que a maioria dos participantes são mais jovens e jogam *League of Legends*, assim como nos estudos de Souza e Real (2017). Além disso, esses mesmos autores observaram que a comunidade do jogo abrange diferentes classes, etnias e gêneros (Souza & Real, 2017).

Desta maneira, a partir do presente estudo, pode-se indicar que uma vez mais representados, jogadores homens optam por avatares do mesmo gênero. Visto que nos jogos, estes personagens carregam estereótipos de masculinidade, como virilidade, cis gênero, heterossexuais e são providos de força. Aspectos estes que segundo Vasconcelos, Monteiro, Facundes, Trajano, Gontijo (2016), são construídos socialmente.

Essas construções, por sua vez, interferem nos corpos de avatares femininos, com menor identificação e representatividade. Não obstante, estudos mostram que 40% dos jogadores são mulheres (Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2018; Pinto et al., 2017). Assim, segundo um estudo realizado sobre as relações do uso de jogos eletrônicos e personalidade, os jogos apesar de terem grande participação feminina, ainda são considerados como atividades masculinas, ambiente no qual são comuns assédios e ataque as jogadoras (Coser & Giacomoni, 2019). Segundo Menti e Araujo (2017), uma possível explicação para este fenômeno é que as mulheres podem sentir-se discriminadas e desvalorizadas, com isso recorrem ao uso de pseudônimos masculinos, para então participar dos jogos sem serem assediadas e desacreditadas.

Mas ao falar sobre as crenças de questões de gênero, é comum que surjam e se entrelacem aspectos descritivos (como são as diferenças) e prescritivos (como deveriam ser as diferenças). Pela Psicologia Social histórico-crítica, o gênero é compreendido como uma construção histórica, social e cultural (Strey, 2013). Para além das diferenças e semelhanças, o mais relevante segundo Strey (2013), é pensar a distribuição de poder entre os sexos que permite que uns dominem os outros e que tenham assim maiores possibilidades de realizações.

Segundo o Conselho Regional de Psicologia (2016), se torna necessário a desnaturalização de aspectos culturais. No qual o patriarcado se modernizou, porém mantém a ideia de que as mulheres são objetos e que não tem controle/vontade própria, reafirmando o controle dos homens sobre elas (CRP, 2016).

Assim, no cenário dos jogos, pode haver discriminações (Retondar, Bonnet, & Harris, 2016), levando esta discussão aos jogos permite-se abrir espaço a reflexão e a mudança de discursos preconceituosos e violentos. Portanto, torna-se necessário pensar os efeitos da ideia de gênero, sendo preciso considerar as diferentes experiências de vida.

Desta maneira, pode-se observar que as questões de gênero influenciam na representação de imagem corporal, naquilo que se refere aos padrões dos corpos super idealizados, e nas formas em que esses corpos são apresentados, sexualizados, objetivos e excludentes. Resultando na não representação do jogador. Mas dando a continuidade a repetição do discurso, preservando as relações de poder (Strey, 2013).

Contudo, o anonimato permite que os jogadores se expressem com sentimento de maior segurança (Fortim et al., 2020). Neste caso, a representação parte para um novo rumo. Por isso, as formas de utilizar os jogos podem resultar em impactos positivos e sadios. Causando então, a possibilidade de representação não pela imagem corporal do personagem. Mas sim pelos significados encontrados pelo jogador. Para Retondar, Bonnet e Harris (2016), ainda é necessário considerar as imagens nos jogos, ou seja, umas se remetem as outras e isto causa, em parceria com as representações e seus afetos atribuídos, num sentimento de pertença, o qual também faz parte do próprio sujeito.

Nesta pesquisa, os hábitos de jogo se referem a quantidade de jogos que o jovem utiliza durante a semana e a quantidade de horas jogadas. Segundo os estudos de Oliveira et al. (2017), os jovens jogam até 2h por jogo e durante a noite. No entanto, estudos mais recentes, mostram que os jovens dedicam de uma a 74 horas por semana nos *video games* (Coser & Giacomoni, 2019). Corroborando com os resultados desta pesquisa, em que a população total joga pelo menos 3-4 dias por semana. Porém, estes hábitos podem variar de acordo com a comunidade.

Segundo Oliveira et al. (2017), esses resultados são esperados, considerando que atualmente os jogos fazem parte do entretenimento dos jovens. Entende-se que o uso saudável dos jogos permite lazer, desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e de relacionamento interpessoal (Ramos et al., 2018). Mas de acordo com Koga e Laurenti (2020), em seus estudos sobre *League of Legends* e o ciclo vicioso, conforme forem sendo punidos por aqueles que não jogam, principalmente por familiares, os jogadores podem se afastar deste convívio e voltarem sua interação social com outros *gamers*, que os entende e apoia, tornando o contexto virtual mais reforçador.

Outro fator envolvido nos jogos eletrônicos, é a internet. Nos três jogos estudados, os participantes têm a possibilidade de conversar com outros jogadores em tempo real, de maneira *online*. De acordo Pareja et al. (2020) o indivíduo tem necessidade constante de interagir e se relacionar com os outros, e com a internet isso fica cada vez mais acessível, no entanto, essa interação pode causar diferentes sentimentos. Assim, observou-se nesta amostra, que 22,90% tem medo de se comunicar pela internet. Segundo Oliveira et al. (2017) os jovens não conseguem mensurar com quanto, onde e principalmente com quem jogam. Mas, Pareja et al. (2020) reforça que o uso saudável da internet pode ampliar a rede de amizades e parcerias nos jogos. Essa relação pode ser encontrada na pesquisa, em que 4,60% dos participantes responderam que fazem ou já fizeram amigos pela internet e no ambiente de jogos eletrônicos. Consequentemente se faz necessário verificar como é o uso dos jogos pelos jogadores a partir de cada caso, para que seja possível estabelecer relação entre a exposição aos *video games*, as influências e representações que estas podem causar na imagem corporal dos jovens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar do estudo contar com a participação de muitos jogadores, os resultados precisam ser analisados com cautela, pois, a grande amostra é de participantes que jogam *League of Legends*, seguido de *Perfect Word* e *Second Life*. Buscou-se diminuir os efeitos das limitações a partir de procedimentos estatísticos adequados, como a correlação de Spearman e teste Kruskal-Wallis, o qual contribui para a diminuição da interferência dos pesquisadores.

A pesquisa aqui apresentada elucida a representação da imagem corporal como um fenômeno atravessado pelas influências socioculturais apresentadas nas imagens corporais dos personagens dos jogos. Desdobrando-se assim nas questões de gêneros, as quais foram identificadas em discussões que pautam o uso de jogos eletrônicos por mulheres como ainda recente e minoritário; a presença de estereótipos masculinos e femininos como reprodutores de discursos socioculturais e a violência de gênero.

Destaca-se que os jogadores homens se sentem mais representados pelos personagens de mesmo gênero, devido a aparência, melhor jogabilidade e representação de si mesmo. Diferindo das jogadoras meninas, que escolhem avatares de gêneros diferentes devido a possíveis assédios e sentimento de insegurança causados pela violência de gênero presente no ambiente masculinizado dos jogos. Mas, nota-se que devido a individualidade de cada participante, a experiência em jogo é vivenciada de diferentes maneiras. Assim, há jogadores que relatam que

apesar de não serem semelhantes fisicamente aos personagens, se sentem representados pelos próprios significados que delegam ao avatar.

No decorrer da pesquisa pode-se perceber que o tipo de jogo influencia no tempo de uso dos jogos. Assim, a variável dos hábitos de jogo teve como auxílio ajudar a compreender os impactos das relações no contexto virtual.

Desta maneira, a entrevista foi um meio para obter informações dos jovens sobre como se sentem em relação ao próprio avatar. Mas, se reconhece a necessidade de uma linguagem mais próxima ao público-alvo e a limitação do número de jogos e comunidades estudadas, para novamente, que a pesquisa pudesse ser mais delineada.

Finalmente, considera-se a necessidade do envolvimento da Psicologia com a Tecnologia da Informação e Comunicação para maiores intervenções. Espera-se que futuras pesquisas possam se aprofundar nos estudos sobre as representações sociais nos jogos eletrônicos.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Universidade de Sorocaba por proporcionar o incentivo ao trabalho de Iniciação Científica da graduanda Daniele de Campos.

REFERÊNCIAS

Brandão, A. C., Freitas, K. T. D., Silva, W. R., Carvalho, H. P., Cardoso, F. L. (2020). Satisfação da imagem corporal e suas relações com sexo biológico, orientação sexual, identidade de gênero e esquemas de gênero do autoconceito em bailarinos: uma revisão sistemática. *Motrivivência: Revista de Educação Física, Esporte e Lazer*, 32(62), 1-14. Doi: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2020e62995>

Cardoso, N. O., Argimon, I. I. L., & Pereira, V. T. (2017). Jogos Eletrônicos e a Cognição em Idosos - Uma Revisão Sistemática. *Psicología desde el Caribe*, 34(2), 139-160. Doi: <https://dx.doi.org/10.14482/psdc.33.2.72784>

Carvalho, R. G., Fernandes, E., Câmara, J., Gonçalves, J. A., Rosário, J., Freitas, S., & Carvalho, S. (2017). Relações de amizade e autoconceito na adolescência: um estudo exploratório em contexto escolar. *Estudos de Psicologia*, 34(3), 379-388. Doi: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.41444>

Chamon, E. M. Q. O., Guareschi, P. A., & Campos, P. H. F. (2014). *Textos e debates em representação social*. Porto Alegre: ABRAPSO.

Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2018). *Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC kids online Brasil 2017*. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. Recuperado de: www.cgi.br. Acesso em 29 de junho de 2020.

Conselho Regional de Psicologia. (2016). *Psicologia e Relações de Gênero e Sexualidade*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=e-FdPCBT2Tw>. Acesso em 29 de junho de 2020.

- Corrêa, I., da Silva, J., Bousfield, A., & Giacomozzi, A. (2020). Adolescência e Drogas: Representações Sociais e Atribuições de Causalidade ao Uso. *Psi UNISC*, 4(2), 43-61. Doi: <https://doi.org/10.17058/psiunisc.v4i2.14941>
- Corrêa, M. V., & Rozados, H. B. F. (2017). A netnografia como método de pesquisa em Ciência da Informação. *Encontros Bibli: Revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação*, 22(49), 1-18. Doi: <http://dx.doi.org/10.5007/1518-2924.2017v22n49p1>
- Coser, F. S., & Giacomoni, C. H. (2019). As Relações entre o Uso de Jogos Eletrônicos, Personalidade e o Bem-Estar de Jogadores. *Avaliação Psicológica*, 18(4), 382-391. Doi: <http://dx.doi.org/10.15689/ap.2019.1804.18566.06>
- Fiorini, M. C., Moré, C. L. O. O., & Bardagi, M. P. (2017). Família e desenvolvimento de carreira de jovens adultos no contexto brasileiro: revisão integrativa. *Revista Brasileira de Orientação Profissional*, 18(1), 43-55. Doi: <https://dx.doi.org/10.26707/1984-7270/2017v18n1p43>
- Fortim, I., Jotta A., Souza G. T. O., Pareja, K. D. Z., Duprat, M., Lopes, P. A., & Poço, T. (2020). **Conectados: pequenas reflexões sobre a tecnologia no cotidiano**. São Paulo: Homo Ludens.
- Koga, D. Y., & Laurenti, C. (2020). League of Legends e o ciclo vicioso do jogar no ambiente virtual. *Revista De Psicologia*, 11(1), 59-69. Doi: <https://doi.org/10.36517/revpsiufc.11.1.2020.6>
- Lemos, I. L., Gouveia, R. C. (2012). As representações sociais de violência nas sinopses de jogos eletrônicos. *Comunicação & Inovação*, 13 (25), 37 – 44. Doi: <https://doi.org/10.13037/ci.vol13n25.1561>.
- Lemos, I. L., Gouveia, R. C., & Alves, L. R. G. (2014). As representações sociais de violência dos usuários de jogos eletrônicos. *Gerai: Revista Interinstitucional de Psicologia*, 7(2), 199-207. Recuperado em 19 de outubro de 2020, de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-82202014000200008&lng=pt&tlng=pt.
- Lübeck, R. M., Schröder, C. S., & Wittmann, M. L. (2018). Quais categorias se relacionam à imagem corporal na literatura de conduta do consumidor e psicologia? *Pensamiento & Gestión*, 45, 161-180. Doi: <http://dx.doi.org/10.14482/pege.45.9434>
- Maia D. A. C., Costa, I. S., Almeida, H. S., Lopes, D. L., Costa, S. S. Perfil de adolescentes e jovens adultos portadores de HIV/AIDS na região nordeste brasileira entre os anos de 2004 e 2016. *Adolescência & Saúde*. 2019;16(2):72-81.
- Medeiros, B. G., Pimentel, C. E., Sarmet, M. M., & Mariano, T. E. (2020). "Brutal Kill!" Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25(2), 261-271. Doi: <https://dx.doi.org/10.1590/1413-82712020250205>
- Menti, D. C., & Araujo, D. C. (2017). Violência de gênero contra mulheres no cenário de esports. *Conexão – Comunicação e Cultura*, 16(31), 73-88. Doi: <http://dx.doi.org/10.18226/21782687.v16.n31.03>

- Miranda, V. P. N., Morais, N. S., Faria, E. R., Amorim, P. R. S., Marins, J. C. B., Franceschini, S. C. C., ... & Priore, S. E. (2018). Insatisfação corporal, nível de atividade física e comportamento sedentário em adolescentes do sexo feminino. *Revista Paulista de Pediatria*, 36(4), 482-490. Doi: <https://doi.org/10.1590/1984-0462/2018;36;4;00005>
- Oka, M. & Laurenti, C. (2018). Entre sexo e gênero: um estudo bibliográfico-exploratório das ciências da saúde. *Saúde e Sociedade*, 27(1), 238-251. Doi: <https://doi.org/10.1590/S0104-12902018170524>
- Oliveira, M. P. M. T., Cintra, L. A. D., Bedoian, G., Nascimento, R., Ferré, R. R., & Silva, M. T. A. (2017). Uso de Internet e de Jogos Eletrônicos entre Adolescentes em Situação de Vulnerabilidade Social. *Trends Psychology*, 25(3), 1167-1183. Doi: <https://dx.doi.org/10.9788/TP2017.3-13Pt>
- Pareja, K. D. Z., Fortim, I., Jotta A., Souza G. T. O., Duprat, M. Lopes, P. A., & Poço, T. (2020). **Conectados: pequenas reflexões sobre a tecnologia no cotidiano**. São Paulo: Homo Ludens.
- Pinto, D., Cádima, F. R., Coelho, J., & Dias, L. (2017). Novos usos e desafios para os videogames: streaming, questões de gênero e assédio online. *Media & Jornalismo*, 17(31), 165-176. Doi: http://dx.doi.org/10.14195/2183-5462_31_11
- Ponciano, E. L. T., Alves, A. L., Guimarães, K., Mello, D., & Padilha, A. P. (2018). Integrando o desenvolvimento desde a adolescência: teorias, pesquisas e exercícios para a qualidade de vida. *Psicologia Clínica*, 30(2), 389-394. Doi: <https://dx.doi.org/10.33208/PC1980-5438v0030n02R02>
- Queiroz, M. F. A., & Perfeito, J. P. (2013). Ludicidade e redes sociais: Investigando o CityVille. *Ciências e cognição*, 18(2), 115-128.
- Ramos, D. K., Fronza, F. C. A. O., & Cardoso, F. L. (2018). Jogos eletrônicos e funções executivas de universitários. *Estudos de Psicologia*, 35(2), 217-228. Doi: <https://doi.org/10.1590/1982-02752018000200010>
- Retondar, J. J. M., Bonnet, J. C., & Harris, E. R. A. (2016). Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. *Revista Brasileira de Ciências e Esporte*, 38(1), 3-10. Doi: <http://doi.org/10.1016/j.rbce.2015.12.006>
- Santrock, J. W. (2014). *Adolescência* (14a ed.). New York: McGraw.
- Soares, S. S. D., & Stengel, M. (2019). Entre as amizades perfeitas e virtuais, o sujeito adolescente. *Tempo psicanalítico*, 51(2), 195-223.
- Schoen-Ferreira, T. H., Aznar-Farias, M., & Silveiras, E. F. M. (2010). Adolescência através dos séculos. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 26(2), 227-234. Doi: <https://doi.org/10.1590/S0102-37722010000200004>
- Schlosser, A., Giacomozzi, A., Camargo, B., & Wachelke, J. (2020). Representações Sociais da Tatuagem para Pessoas Tatuadas. *Psi UNISC*, 4(2), 62-78. Doi: <https://doi.org/10.17058/psiunisc.v4i2.14945>

Sousa, D. P., Paula, E. F., Pelinson, F., Antunes, A. C., & Junior, C. R. O. (2019). As representações sociais sobre a extinção do ministério do esporte para usuários do twitter: um estudo netnográfico. *Motrivivência: Revista de Educação Física, Esporte e Lazer*, 31(60), 1- 21. Doi: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2019e66834>

Souza, M. A. A. L., & Real, L. M. C. (2017). O caráter autotélico de League of Legends. *Sociedade Brasileira de Computação*. Recuperado de: <http://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/173531.pdf>. Acesso em 29 de junho de 2020.

Strey, M. N. (2013). *Psicologia social contemporânea: livro-texto*. Rio de Janeiro: Vozes.

Vasconcelos, A. C. S., Monteiro, R. J. S., Facundes, V. L. D., Trajano, M. F. C., & Gontijo, D. T. (2016). Eu virei homem! A construção das masculinidades para adolescentes participantes de um projeto de promoção de saúde sexual e reprodutiva. *Saúde e Sociedade*, 25(1), 186-197. Doi: <http://doi.org/10.1590/S0104-12902016145555>

Lista de Anexos

Tabela 1 - Resultados descritivos em relação aos jogos eletrônicos

Categorias	f	%
Gênero Avatar		
Masculino	65	42,50
Feminino	55	35,90
Não Binário	33	21,60
Habilidades Avatar		
Agilidade	64	41,80
Inteligência	33	21,60
Força	31	20,30
Outros	25	16,30
Escolha do Avatar		
Jogabilidade	89	58,20
Representação do Eu	27	17,60
Aparência	23	15,00
Força	7	4,60
Diferenças físicas; psicológicas	6	3,90
Outros	1	0,70
Como seu avatar te representa nos jogos?		
Qualidades (ex. engraçado)	78	51,00
Coisas que eu gosto	24	15,70
Outros	24	15,70
Como gostaria de ser na vida real	14	9,20
Não se parece comigo	11	7,20
Meu corpo	2	1,30
Você gostaria de ser como seu avatar?		
Sim	62	40,50
Não	47	30,70
Às vezes	24	15,70
Gosto de ser eu mesmo	13	8,50
O avatar não sofre consequências	7	4,60

Fonte: Autores