

**TRABALHO 32**

**A IMPORTÂNCIA DA REPRESENTATIVIDADE  
LGBTQIAPN+ NA REALIDADE  
VIRTUAL**

**AMANDA TAVARES FERREIRA  
EDUARDA STEPHANI DE OLIVEIRA**

Como fazer a referência ao citar o trabalho 32

FERREIRA, Amanda Tavares; OLIVEIRA, Eduarda Stephani de. A importância da representatividade LGBTQIAPN+ na realidade virtual. In: NASCIMENTO NETO, José Osório do; RIBEIRO, Nonie; CANDIOTTO, Lucimara Bortoleto. (Orgs.). *Tecnologia e inovação: limites e possibilidades do metaverso para a pesquisa, extensão e internacionalização*. Anais do Seminário de Pesquisa, extensão e internacionalização. (Regional Centro Sul – SEPESQ e Jornada de Iniciação Científica Estácio). 1. ed. Curitiba: GRD, 2023. ISBN: 978-65-997628-5-7 FATEC | ISBN: 978-65-997628-4-0 ESTÁCIO | DOI: 10.5281/zenodo.7922707

## A IMPORTÂNCIA DA REPRESENTATIVIDADE LGBTQIAPN+ NA REALIDADE VIRTUAL

Amanda Tavares Ferreira<sup>1</sup>  
Eduarda Stephani de Oliveira<sup>2</sup>

A Psicologia e os jogos digitais sempre andaram lado a lado, várias pesquisas apontam os efeitos dos jogos nas pessoas. Grande parte desses estudos mostram que os jogos digitais assim como qualquer jogo, possuem benefícios cognitivos, emocionais, e que, no geral, trazem ganhos a partir da representatividade que se encontra dentro do ambiente virtual, gerando sensação de pertencimento, autoaceitação, interação social, empoderamento, e até mesmo o combate a homofobia. Segundo o Doutor em Psicologia Social e Institucional e Pesquisador em Game Designe Afetivo Lucas Aguiar Goulart os jogos digitais conseguem induzir o jogador a sentir a história, ele acredita que as emoções são sim importantes dentro da relação imersiva de identificação, mas estudos mostram que a relação sentimento-identificação-imersão não é tão linear, mesmo que exista um campo emocional, não é possível delimitar exatamente qual seria a emoção criada ali já que as emoções são compostas dentro de redes de significação, com memórias de nossas próprias vivências subjetivas. Por mais que as pesquisas apontem que 53,8% dos jogadores representem o público feminino, o mundo dos jogos digitais ainda precisa buscar ser ainda mais diversificado e inclusivo. Falando em diversidade, quando pensamos no papel transformador que existe na representatividade LGBTQIAPN+ como contam os integrantes do Clã Buique, que fazem parte do time *de Streamers da Nimo TV* que se encontram em servidor de *GTA V RP*-modalidade que permite que os participantes criem suas próprias histórias. Para eles infelizmente o preconceito ainda acontece com mais frequência do que

---

<sup>1</sup> Amanda – Psicologia – Unidade Curitiba. E-mail: xmandat@gmail.com

<sup>2</sup> Eduarda – Psicologia – Unidade Curitiba. E-mail: 202202229199@alunos.estacio.br

gostariam, mas o fato de serem muito bem acolhidos pelo público que conquistaram recebendo amor, o preconceito acaba sendo irrelevante. A presença do Clã no mundo dos games faz a diferença na vida de muitas pessoas, os *streamers* relatam que recebem várias mensagens de pessoas que se sentem acolhidas quando assistem as *lives*, e que acabam começando um processo de aceitação da sua própria orientação sexual, processos de depressão e crises familiares, mas que encontram um novo motivo para seguir em frente. As pessoas que fazem parte da comunidade LGBTQIAPN+ estão em constante busca por representatividade, podem ser elas trazidas por séries, filmes e mídia digital como um todo. Já que estão inseridas em uma sociedade heteronormativa e preconceituosa, então quando encontram por exemplo um jogo digital onde um dos personagens faz parte da mesma comunidade que ela, acaba gerando uma curiosidade e engajamento diante disso. A representatividade em si não é fácil de ser traduzida, é interessante pensar o que ela causa, traz sensação de pertencer a um lugar, não se sentir mais sozinho ou excluído por ser diferente, é conseguir enxergar que existe um papel positivo para você na sociedade, que não é errado ser você mesmo. A *gamer* lésbica Beatriz Borges expõe que ao iniciar um jogo prefere escolher uma personagem lésbica por representá-la, reforça ainda que os avatares existem para que o jogador possa ser representado dentro do *game*, e isso só vai acontecer 100% se o personagem tiver a mesma orientação sexual que ela. Conta também que é muito mais fácil encontrar pessoas do seu “grupo” dentro do *metaverso*, mesmo que por muitas vezes tivesse que jogar com personagens masculinos para não gerar mais preconceito. Porém destaca que quando pode jogar com um avatar que realmente a representa tudo fica mais fácil e prazeroso. A Rafaela Rezende que também é lésbica, sofreu um pouco mais com a falta de interação com pessoas da comunidade LGBTQIAPN+, conta que quando começou a estudar no Instituto Federal do Paraná e percebeu que existia um grupo com várias pessoas da comunidade, tomou um susto por aquilo ser algo tão diferente para ela. Com isso se sentia muito sozinha por não ter com quem conversar sobre certos assuntos, mesmo quando era casada com outra mulher ainda assim frequentava apenas lugares “héteros”, relata ainda o quão importante esses

acontecimentos foram para ela, para o seu processo de maturação, aceitação e autoconhecimento, destaca as dificuldades que passou por ser muito sozinha, não tinha amigos, não tinha acompanhamento psicológica e tão pouco apoio familiar, seu pai quando ficou sabendo colocou-a para fora de casa. Reforça que ter representatividade naquela época faria grande uma diferença imensa na vida dela, lembra-se com orgulho que encontrou refúgio no jogo CS – *Counter-Strike*, onde descontava sua raiva e se aproximava do pai, uma vez que ele também jogava, ela explica que dentro do *game* ela poderia ser quem quisesse e tinha contato com pessoas que se sentia confortável para conversar, os jogos para ela foram de grande importância, mesmo que ainda usasse nome masculino dentro do mundo digital. Devemos levar em consideração que ainda existe um longo caminho não só no mundo dos games, mas na sociedade em geral para que essa busca por representatividade seja ainda mais fácil, ou quem sabe seja normalizada.

**Palavras-chave:** metaverso; representatividade; projeção da personalidade; games; psicologia;

#### **REFERÊNCIAS:**

AYROSA, M.S Flavio. **A importância da representatividade midiática para desenvolvimento de indivíduos lgbtq+:** Atratividade e sexualidade humana na perspectiva evolucionista. São Paulo. Apresentação em Slide. 28 slides, color.

Disponível em:

<[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4697226/mod\\_resource/content/1/8541141\\_F\\_lavioAyrosaFilho\\_RepresentatividadeDesenvolvimentoLGBT.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4697226/mod_resource/content/1/8541141_F_lavioAyrosaFilho_RepresentatividadeDesenvolvimentoLGBT.pdf)>. Acesso em 06 out. 2022.

PSICOLOGIA e videogames: descubra como é a relação entre eles. **Pátio Digital Academy**, 2021. Disponível em: <<https://patiodigitalacademy.com.br/blog/psicologiae-videogames/>>. Acesso em: 06. out. 2022.

REPRESENTATIVIDADE lgbtqia+ no mundo dos games. **Sing Comunica**, 2020. Disponível em: < <https://www.singcomunica.com.br/representatividade-lgbtqia-nomundo-dos-games>>. Acesso em: 06 out. 2022.

TROMBINI, Miguel. Geek Queer: personagens LGBT em games promovem autoaceitação. **Querr.ig**, 2022. Disponível em: <<https://queer.ig.com.br/2022-0918/geek-queer-personagens-lgbt-em-jogos.html?Foto1https://queer.ig.com.br/2022-0918/geek-queer-personagens-lgbt-em-jogos.html?Foto1>>. Acesso em: 06 out. 2022.

WERNECK, Vivi. A Psicologia nos games como estratégia para te emocionar. **Tecnoblog**, 2020. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/especiais/a-psicologia-nosgames-como-estrategia-para-te-emocionar/>>. Acesso em: 06 out. 2022.