
Eu sou Tu, Tu és Eu: A abordagem de Gênero e Sexualidade em Persona 4 e a sua construção a partir do Tarô e dos arquétipos de Jung.¹

Georgia da Cruz Pereira²

Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo³

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo analisar de que forma questões associadas a gênero e sexualidade são abordadas na série Persona 4. A série, que conta com um jogo e uma série televisiva, ambos com a mesma narrativa, trata de diversas questões e angústias dos personagens, representadas a partir de conceitos presentes no baralho de tarô e propostos por Jung. Através de um estudo de caso, foi feita uma análise de três personagens da série, estabelecendo relação com conceitos propostos por Jung, de forma a compreender como as questões de gênero e sexualidade são apresentadas e abordadas por estes personagens e de que formas estes se relacionam com o baralho de tarô. Ao criar representações complexas e bem desenvolvidas, inicia-se um processo de dissolução dos estereótipos de gênero e sexualidade, tornando assim mais natural o processo de aceitação e compreensão das pessoas inseridas nesse contexto.

PALAVRAS-CHAVE: gênero; sexualidade; jogos digitais; arquétipos; persona.

INTRODUÇÃO

Shin Megami Tensei: Persona 4, ou simplesmente Persona 4, é um jogo que teve a sua primeira versão lançada em 2008 para o console *PlayStation 2* e que posteriormente ganhou uma versão para o *PlayStation 3*. Além disso, teve a sua versão televisiva produzida em 2011, chamada *Persona 4: The Animation*, além de outros produtos relacionados, como os jogo de luta *Persona 4 Arena* e *Persona 4 Arena Ultimax*, e a série de animação *Persona 4: Golden*.

A série, que possui como fio condutor uma série de desaparecimentos e assassinatos que acontecem quando uma misteriosa névoa encobre o distrito de Inaba, no Japão, aborda questões mais profundas, como gênero e os seus papéis, e a sexualidade dos personagens e vendeu quase meio milhão de unidades pelo mundo

¹ Trabalho apresentado na DT 8 – Estudos Interdisciplinares do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 5 a 7 de julho de 2018.

² Doutora em comunicação pela UFPE. Professora do Curso de Sistemas e Mídias Digitais da UFC, email: georgia@virtual.ufc.br

³ Graduado no curso de Sistemas e Mídias Digitais da UFC, email: guilhermepca@gmail.com

todo⁴, tendo como principal mercado o Japão, responsável pela venda de 300 mil unidades do jogo, para a plataforma *PlayStation 2*.

Três personagens que ganham destaque quando se traz à tona a abordagem das questões de gênero e sexualidade são Yukiko Amagi, Kanji Tatsumi e Naoto Shirogane, três dos principais personagens da história do jogo e da animação.

Trazer uma abordagem de gênero e sexualidade para os jogos, e também para a animação, é explorar o potencial narrativo que essas plataformas tem, uma vez que são produtos de amplo impacto e penetração social (ARAÚJO E CRUZ, 2017), principalmente para o público jovem e que, mais do que nunca, podem ser vistos não somente como entretenimento puro, e sim como sistemas de símbolos (CERDERA E LIMA, 2016), e que merece ser tratado e interpretado como tal, considerando as implicações que as ideias ali presentes tem sobre o seu público-alvo.

Por mais que o jogo represente um universo alienado à realidade do jogador (FONSECA, 2013), este universo é dotado da capacidade de sensibilizar os usuários da plataforma, fazendo com que esses não só desenvolvam uma relação com os personagens, criando assim personagens que importam (ISBISTER, 2006), como também se sintam representados, uma vez que encontram pessoas, mesmo que fictícias, passando e enfrentando a sua mesma situação do mundo, por assim dizer, real.

Abordar os papéis desempenhados pelos gêneros, a trans e a homossexualidade, vai muito além de entender os papéis desempenhados socialmente e as expectativas acerca de cada um destes assuntos, visto que essa abordagem precisa compreender também a hierarquia e a opressão sofrida por diversos grupos (MELO E RIBEIRO, 2014). A compreensão do contexto em que estes grupos estão inseridos ajudam na formulação dos personagens, principalmente se for escolhida uma abordagem psicológica para a construção destes (ISBISTER, 2006), uma vez que, a partir desta abordagem, a relação entre os personagens se dá de maneira natural, refletindo as emoções de pessoas reais.

A associação das emoções de pessoas reais com representações arquetípicas torna mais fácil o reconhecimento e a identificação com o personagem. Persona utiliza conceitos propostos por Jung (1971), como a sombra, a persona, *animus* e *anima*. A série se baseia nessas ideias de Jung para a criação e desenvolvimento dos personagens,

⁴ Disponível em <<http://www.siliconera.com/2009/10/06/well-how-many-copies-did-persona-4-and-devil-survivor-sell/>> acesso em 12 mar. 2018

e estas serão definidas para que se faça uma melhor compreensão da sua aplicação, tanto na criação quanto na análise dos personagens.

Além disso, a série se utiliza de cartas do baralho de tarô para explicar alguns aspectos do personagem. Para cada personagem é associada uma carta, cujo significado e a sua relação com o jogo serão levadas em consideração para estabelecer a relação no processo de análise do personagem.

Com base nessas informações, de que maneira é possível abordar questões de gênero em jogos, de uma maneira natural e que seja possível de ser compreendida pelo público em sua complexidade? Para tal, será analisado o jogo *Persona 4*, juntamente com a animação televisiva *Persona 4: The Animation*, abordando as questões associadas ao gênero e a sexualidade dos personagens, de forma a compreender como a série trata as questões de gênero dos personagens e como são associados os conflitos com as cartas de tarô e os arquétipos propostos por Jung.

UNIDADE DE ANÁLISE

De forma a melhor entender a abordagem das questões de gênero e sexualidade na série *Persona 4*, foi feito um estudo de caso, que segundo Fonseca (2002), serve quando se deseja analisar e conhecer profundamente o objeto de estudo, sem que haja uma intervenção do pesquisador no objeto em questão.

Para a obtenção de dados, foi feita uma observação direta, instrumento de coleta de dados que visa a obtenção de informações acerca das unidades de análise, estando o pesquisador fora da situação ou contexto em que estas se inserem (BARBOSA, 2008).

A série, tanto a animação quanto o jogo, se passa em uma cidadezinha do interior chamada Inaba, onde ocorrem desaparecimentos misteriosos. O mais estranho é que, antes do desaparecimento das vítimas, estas aparecem em um canal chamado de Canal da Meia Noite (*Midnight Channel* em inglês), com o humor visivelmente alterado. Dias após o desaparecimento, o corpo da vítima aparece, já sem vida, em circunstâncias estranhas, como pendurados em lugares altos, ou jogados em lugares onde as vítimas não tinham estado, mobilizando todo o departamento de polícia e detetives da cidade.

Os casos começam a se intensificar quando um estudante transferido de Tóquio, Yu Narukami (nome dado ao personagem na animação televisiva, uma vez que no jogo,

o jogador pode escolher o nome que quiser para o personagem), chega para passar um ano em Inaba, na casa do seu tio, Ryotaro, que é delegado de polícia.

Durante uma noite enevoada, Yu ouve um chamado vindo da sua televisão e, ao tocar a tela do aparelho, descobre a habilidade de entrar na televisão, que é um portal para um mundo completamente diferente. É nesse outro mundo em que são jogadas as vítimas dos desaparecimentos misteriosos, e estas tem que lidar com aspectos seus que não querem reconhecer, chamados de sombra.

Caso aceitem esse lado reprimido, as vítimas escapam com vida e ganham um poderoso aliado, chamado de persona, que possui uma ligação direta a um dos arcanos maiores do baralho do tarô. Caso contrário, são engolidas pelas sombras, se tornando monstros permanentes neste universo paralelo e tem os seus corpos, sem vida, devolvidos ao mundo real.

Como é um dos poucos que consegue acessar livremente o outro mundo, Yu acaba por se envolver nos casos de desaparecimento, lutando contra as criaturas desse universo paralelo, e impedindo que os habitantes da cidade sejam mortos. Alguns dos seus amigos são raptados e jogados dentro deste universo, tendo que lidar com os seus aspectos mais sombrios. Dentre as vítimas deste mundo, chamado de mundo da televisão por Yu e seus amigos, são raptados Yukiko Amagi, colega de sala de Yu e herdeira de uma pousada, Kanji Tatsumi, estudante da mesma escola de Yu e conhecido por ser um valentão super agressivo, e Naoto Shirogane, um detetive mirim que chama a atenção pela sua perspicácia, apesar da pouca idade.

Figuras 1, 2 e 3 – Naoto, Yukiko e Kanji



Yukiko, Kanji e Naoto representam os arcanos maiores do tarô, correspondendo à Papisa, Imperador e a Roda da Fortuna respectivamente. Arcanos Maiores são as 22

cartas que compõem o conjunto principal do tarô, cada um destes arcanos representando características pessoais, cenários e possibilidades (BANZHAF, 1993).

Figuras 4, 5 e 6 – A Roda da Fortuna, O Imperador e A Papisa



De cada um dos personagens, será analisada a sua história, os sentimentos que querem esconder, a forma que a sua sombra assume, bem como a forma que toma a sua persona e a carta do tarô que eles representam uma vez que vencem os seus lados mais obscuros e que desejam esconder, alinhando com os conceitos de Jung e com o significado dos arcanos maiores.

ANÁLISE

Para que seja feita a análise, se faz necessária a explanação sobre os conceitos de *animus* e *anima*, *persona* e sombra, bem como a forma que cada personagem assume ao passar de um universo para o outro e a relação deste com o arcano do tarô com o qual é relacionado.

Persona, segundo Jung (2000) é a máscara vestida pelas pessoas, é aquele lado que se deseja projetar, externalizar. É a superfície que envolve o verdadeiro Eu, enquanto a sombra é o oposto, é o lado que se deseja esconder, é onde se encontram as falhas, as amarras, os defeitos e as características que não se deseja trazer à superfície. Na série Persona 4, enquanto a sombra é a versão deformada dos personagens, que ganha força a cada vez que é negada, a persona é um aliado que assume a frente de batalha e protege os seus aliados.

Já *animus* e *anima* são pares complementares opostos, que representam aspectos duais de cada uma das pessoas, sendo comumente associado ao masculino e feminino, respectivamente. Enquanto o *animus* representa a frieza emocional, a força,

independência e o lado masculino, a *anima* é um aglomerado de características consideradas femininas, como o cuidado, o carinho, o amor materno, entre outros. Embora cada parte deste par seja associada a um dos componentes num sistema binário de gênero, todas as pessoas, independente de se identificarem como homem, mulher ou outros, podem desenvolver as duas características igualmente (JUNG, 1971), sendo influenciado pelo contexto ou sociedade em que vivem no momento de melhor desenvolver ou externalizar um destes aspectos.

Além disso, se faz necessária a compreensão da série, composta pela animação e pelo jogo, como um produto cultural, que além de servir como entretenimento, se torna responsável pelos símbolos e conceitos que são transmitidos ao espectador, sendo importante considerar o impacto que estes tem sobre o público (GOULART, 2012).

De posse destes conceitos, é possível começar a analisar cada um dos personagens em questão.

Naoto Shirogane, primeiro personagem a ser analisado, se apresenta como um jovem detetive com uma incrível capacidade de encontrar pistas para os desaparecimentos na cidade de Inaba. Naoto se apresenta como uma pessoa muito quieta e perspicaz, e começa a ajudar Yu e a polícia nos desaparecimentos, ganhando uma enorme fama de garoto prodígio.

Quando Naoto desaparece e Yu, junto com os seus amigos, entra no universo dentro da TV para procurá-lo, são recebidos pela sombra do garoto, que se veste de cientista e discursa sobre os estereótipos de gênero e a artificialidade destes, e sugerindo uma série de mudanças corporais para que Naoto possa desempenhar melhor o seu papel. Ele fala para Naoto que ele se inspira em ficções policiais com homens inteligentes pois esta é a imagem que ele quer passar, e que o gênero é um mero acessório para tal.

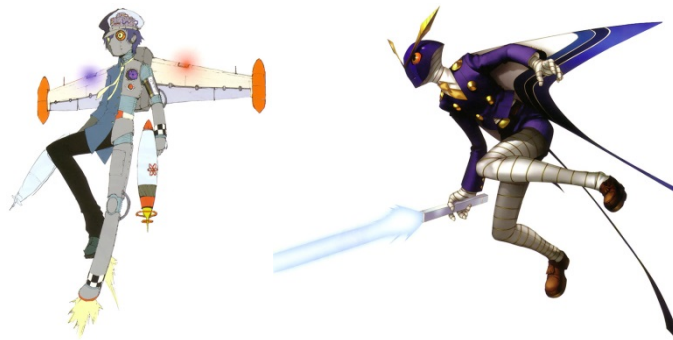
Depois de negar a sua sombra por diversas vezes, esta se transforma em uma versão meio robô e meio humana do garoto, e intensifica o seu discurso sobre a irrelevância do gênero frente às capacidades humanas e as alterações corporais, mostrando o problema de Naoto em relação à sua identidade de gênero. Quando Naoto passa a aceitar a sua sombra como sua parte constituinte, esta se transforma em uma espécie de guerreiro alado, chamado Sukuna-Hikona que usa capacete e luta utilizando uma espada laser.

No momento em que Naoto aceita a sua sombra como ela é, é revelado que na verdade Naoto é uma menina que se disfarçava de menino para conseguir respeito dentre os homens da polícia, coisa que não conseguiria caso se apresentasse como do gênero feminino.

Negando para si mesma que admirava e perseguia a imagem que lhe era apresentada sobre os homens, e que fazia aquilo apenas para conseguir seguir sua carreira, Naoto acaba por corporificar a sua sombra como uma pessoa que discursa sobre o lado masculino (*animus*) e feminino (*anima*) e a sua artificialidade, uma vez que os seres humanos possuem os dois aspectos dentro de si, conforme afirma Jung (1971).

Ao aceitar esse lado, a sua persona acaba por se corporificar na forma de uma figura humanoide cujas características de gênero não são evidentes, uma vez que apresenta o corpo de uma criança e o seu rosto é coberto por uma máscara, representando a nova imagem de Naoto, que quer mostrar as suas capacidades e habilidades, independente do gênero com o qual ela se apresente.

Figuras 7 e 8 – A Sombra e a Persona de Naoto (respectivamente)



O drama da personagem gira em torno justamente das expectativas que se tem acerca dos gêneros, que, de acordo com Butler (2003), são construções sociais referentes ao contexto em que estão inseridas, e que não necessariamente tem a ver com as reais capacidades destes gêneros, uma vez que, tirando as diferenças biológicas, os seres humanos possuem as mesmas capacidades.

Ao apresentar esse problema através do questionamento de Naoto sobre o estereótipo de mulher frágil e emocional, como a personificação da *anima*, e de homem forte e distante emocionalmente, corporificando o *animus* (SOUZA, CAMURUGY e ALVES, 2009), a série consegue mostrar ao público, de forma mais leve, o quão negativos são os estereótipos de gênero, e o quão prejudiciais estes podem ser, quando

uma pessoa é submetida a estes, gerando, no caso de Naoto, uma crise de identidade, que no jogo é tratada como o seu rapto para o mundo do *Midnight Channel*.

Enquanto arcano maior do tarô, Naoto representa a Roda da Fortuna, o 10º arcano, que significa a mudança, o momento de enfrentar uma tarefa ou provação inevitável. Esse arcano representa as tarefas e experiências da vida, e a inevitabilidade destas, uma vez que todas elas, juntas, formam a imagem completa de quem somos ou do nosso percurso (BANZHAF, 1993).

A Roda da Fortuna também representa um sistema de energia cíclico de energias, em que recebemos energia para depois ser liberada e devolvida ao mundo, impedindo assim que essa energia fique sempre estagnada em um só lugar (NICHOLS, 1995).

Yukiko Amagi é uma jovem inteligente que se apresenta de maneira séria para os seus colegas de classe, por ser membro de uma família rica e a futura administradora da sua cidade. Diferente da maior parte das meninas da escola, que usa uniforme preto, Yukiko utiliza um suéter vermelho por cima da sua farda.

A jovem chama muita atenção pela sua beleza e é muito cobiçada por outros estudantes, mas sempre escapa das investidas dos outros garotos por causa da sua melhor amiga, Chie, que tem fama de ser boa de briga. Yukiko se mostra desconfortável com as intervenções de sua amiga, dizendo não haver necessidade de ser protegida, pois esta sabe se defender sozinha.

Quando Yukiko desaparece, a sua sombra se materializa em forma de uma princesa que necessita dos gracejos por parte de outros homens e faz de tudo para consegui-los, ficando aborrecida caso não aconteça. Amagi confronta a sua sombra, que continua a afirmar que a personagem precisa de constante atenção e que só não se permite recebê-la por causa da fachada que tem que manter de futura administradora da pensão, mas que o seu verdadeiro desejo é ser resgatada por um príncipe encantado, como nos contos de fadas.

Ao negar a sua sombra, Yukiko acaba dando mais força para a entidade, que se transforma em um pássaro gigante, com as feições da princesa, representando o animal de estimação que Yukiko tivera quando criança e que fugiu, o que causou Yukiko uma enorme tristeza e inveja, pois, ao contrário dela, o seu pássaro era livre para escolher o seu destino. Quando finalmente aceita a sua sombra, Yukiko ganha como aliada

Konohana Sakuya, uma guerreira que traja roupas cor de rosa e possui grandes asas em forma de pétalas de cerejeira.

Diferente de Naoto, que persegue ideais colocados para o gênero oposto como forma de conseguir alcançar a carreira desejada, Yukiko tenta se afastar do estereótipo mais passional e indefeso, comumente atribuído às mulheres (CRUZ E PIMENTA, 2015), por causa das suas futuras obrigações e para honrar o nome da família, como se o fato da personagem ser mais passional ou delicada interferisse na sua competência em gerir os negócios da família. Para isso, a personagem desenvolve uma *persona* indiferente em relação aos problemas que ela tem que enfrentar, as grosserias e as investidas dos outros meninos, em vez de se rebelar contra aquilo que ela não acredita e aceitar que gosta da atenção recebida.

Figuras 9 e 10 – A Sombra e a Persona de Yukiko (respectivamente)



Em determinado momento, Yukiko também admite que gosta de ser defendida por Chie, e que tem inveja da amiga, pois ela é corajosa e sempre está lá para resgatá-la, como um príncipe encantado, abrindo assim a possibilidade de interpretação de que o príncipe encantado que Amagi tanto deseja na verdade não é nenhum dos meninos do colégio, e sim a sua melhor amiga.

O drama de Yukiko se concentra em dois polos: ter a independência para seguir os seus sonhos, e não o dos seus pais, e a negação dos seus sentimentos, que podem prejudicar a sua imagem, e por consequência, a da sua família.

Amagi sabe que, por ser mulher, as pessoas já duvidariam da sua capacidade enquanto gestora. Mesmo que os seres humanos apresentem as mesmas capacidades, ainda se tem projetado sobre a mulher o olhar de que esta é responsável pelo lar, e não pelo trabalho e sustento.

Muito embora sejam tidas como característica masculina a concentração da energia em um único foco, representando assim o esforço necessário para garantir o sustento, enquanto o aspecto feminino se revela na comunidade e na harmonia, todo ser humano é capaz de desenvolver essas duas características (CALCAGNO, 2016). A diferença essencial entre Yukiko e Naoto é a diferença com que estas lidam com os preconceitos que existem acerca das capacidades das mulheres. Enquanto Yukiko afasta os aspectos mais emocionais, Naoto tenta emular o outro gênero para assim conseguir o respeito desejado.

Enquanto arcano maior, Yukiko representa a Papisa, carta que está muito ligada à sensibilidade e a passividade. A Papisa está atrelada à voz interior para achar o seu próprio caminho, e de permitir que as coisas aconteçam, reconhecendo o poder que há na passividade, o que pode ser relacionado com a personagem, que inicialmente constrói uma barreira sobre si mesma, impedindo que as pessoas possam ver suas reais emoções, permitindo assim ser permeável e reconhecer esse seu lado, em vez de lutar contra.

A escolha do vermelho para Yukiko fala bastante sobre a personagem. Apesar do seu nome significar criança da neve, Yukiko não gosta de ser associada ao frio, por causa da intensidade de suas emoções, traduzida pelo vermelho, que significa a paixão, o amor, e também o fogo (HELLER, 2014), elemento que a sua *persona*, Konohana Sakuya, domina para enfrentar os inimigos em combate.

Kanji Tatsumi, o último personagem a ser analisado, é um dos alunos mais temidos, não só da escola, mas também da cidade de Inaba. Além de um visual nada amigável, por ter cabelo descolorido, piercings, cara de bravo e usar roupas de caveira, Kanji é conhecido por ser um encenqueiro e por suas brigas de rua. Apesar disso, Kanji possui um lado mais sensível, que esconde de todos para manter a sua aparência de durão. Criado pela avó, Kanji sabe costurar e tricotar muito bem, mas não deixa que ninguém saiba disso.

Quando começa a se envolver com Yu e os outros protagonistas, Tatsumi acaba se apaixonando por Naoto, que até então não tinha revelado ser uma menina que se disfarçava de menino, e acaba ficando muito confuso, por não entender como é possível se apaixonar por alguém do mesmo sexo.

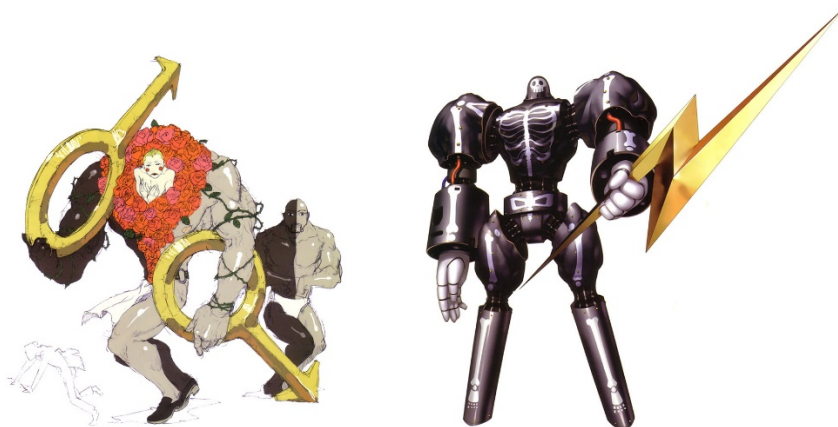
Como os outros personagens, Kanji acaba sendo levado para o mundo da televisão e tendo a sua Sombra corporificada. A Sombra de Kanji se apresenta inicialmente como um frequentador de uma sauna, trajando apenas uma toalha, e que

insistentemente dá em cima apenas dos personagens do sexo masculino, rejeitando as integrantes do time de Yu, e que clama por aceitação, independente de como seja.

Conforme Kanji nega a sua Sombra, esta ganha poderes até se transformar em um gigante, cuja parte superior foi transformada em uma cama de rosas, onde Kanji se encontra. Este gigante carrega em seus braços dois símbolos de Marte, tomados como símbolo do sexo masculino, e é acompanhado de dois homens, metade pretos e metade brancos, trajando apenas roupas de banho.

Quando Kanji começa a entender a naturalidade dos seus sentimentos sobre Naoto e aceita-los, a sua Sombra começa a perder forças, até se transformar na sua *persona*, Take-Mikazuchi, um grande robô com pintura de esqueleto e que carrega um grande raio em sua mão.

Figuras 11 e 12 – A Sombra e a Persona de Kanji (respectivamente)



A angústia de Kanji se dá a partir do momento em que o personagem não entende e não aceita o fato de ter se apaixonado por alguém do mesmo sexo, ou que ao menos pensava ele ser. A homossexualidade é tida, ainda, como um desvio do padrão tradicional, e é considerada errada, ou pecado, por diversas heranças históricas, inclusive do cristianismo (FOUCAULT, 1999), sendo vista como uma aberração ou doença. Por conta do preconceito, muitas pessoas tem medo de se assumir publicamente e reprimem os seus sentimentos em busca de aceitação.

Quando a Sombra de Kanji clama por aceitação, esse é o reflexo do que Kanji reprime, uma vez que, por ser conhecido com valentão, poucos sabem do seu lado mais sensível e inseguro. Por se tratar de uma questão como a homossexualidade, que já chegou a ser considerada uma condição que caracterizava os homossexuais como uma espécie diferente (SPARGO, 1999), por não serem capazes de procriar em suas relações

sexuais, e também considerado um tipo de distúrbio equivalente ao narcisismo, a Sombra de Kanji acaba por criar um universo de culto ao homem e à beleza masculina, se apresentando como um ser evoluído, numa espécie de supremacia da sua espécie.

Apesar disso, os amigos de Kanji aceitam com naturalidade o fato e se importam apenas com o bem estar do seu aliado. A partir do momento em que Kanji aceita o seu lado reprimido, este começa a se mostrar menos agressivo e mais aberto com os seus colegas do colégio, quebrando com a imagem de encenqueiro.

A sua *persona*, Take-Mikazuchi, ainda possui muito do visual de Kanji, por ser amedrontadora e com pintura de esqueleto. Porém, diferente da imagem que Tatsumi tentava passar antes, a Mikazuki age não como um lutador agressivo, mas como um guardião, que protege os seus aliados com o seu tamanho colossal, sua força bruta e seus poderes de eletricidade.

Na sua representação do tarô, Kanji representa o Imperador, o 4º arcano do baralho. Essa carta, segundo Banzhaf (1993), representa a energia da força masculina. O lado positivo da carta traz como significado a proteção e o cuidado, posição que Tatsumi assume ao se juntar a Yu e os outros personagens. Ao associar essa carta ao conceito de *animus* proposto por Jung (1971), podemos encontrar a imagem do homem enquanto o representante da força, e ao mesmo tempo o distanciamento emocional e a aparente dureza comumente associada a imagem do homem.

Curiosamente, quando Kanji descobre que Naoto é uma menina, o único impacto sofrido pelo personagem é em relação à revelação da garota, assim como todos os outros personagens, tendo pouco impacto sobre os questionamentos do personagem em relação à sua sexualidade, uma vez que estas questões já foram resolvidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por mais que a intenção principal de uma série como *Persona* seja o entretenimento e o envolvimento dos seus espectadores, e não o ensino de conteúdos como os estudos de Jung ou a interpretação do tarô, a partir do momento em que se faz um estudo cuidadoso para a construção e representação dos personagens, o impacto no público passa a ser maior, uma vez que as pessoas poderão estabelecer uma maior relação e conexão com aqueles personagens.

Ao estabelecer uma abordagem psicológica dos personagens, criando assim um personagem com emoções e características reais, é possível abordar questões mais

sensíveis, como gênero e sexualidade, de uma forma que facilite a compreensão do público acerca dessas questões, uma vez que é possível se colocar no lugar de quem está passando ou passou por tal situação.

Ao colocar o espectador para experimentar todas as questões envolvidas em situações como estas, que envolvem gênero e sexualidade, abre-se a mente daquele que está envolvido com a obra, pois este vai começar a entender como alguém inserido nesse contexto se sente, e não somente ficar atrelados a estereótipos e conceitos já há muito disseminados.

Aliados a conhecimentos como os arquétipos de Jung e o baralho de tarô, áreas que, cada uma da sua forma, ajudam as pessoas a se compreenderem melhor, abre um leque ainda maior de representações e metáforas para que assuntos ainda tão sensíveis possam ser abordados e absorvidos pelo público.

Por fim, a criação personagens que enfrentem estes tipos de situação, como a série *Persona* fez, fugindo da representação estereotipada, ou que limite ao personagem a tão somente este contexto (por exemplo, criar um personagem homossexual, e o definirem tão somente como homossexual, esquecendo das suas outras facetas), ajuda a dissolver a imagem estereotipada que se tem acerca das pessoas inseridas em tais contextos e ajudar no processo de naturalização e aceitação destes mesmos conceitos.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, G.; CRUZ, G. **Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de Overwatch**. In: XVI SBGAMES - SBC Proceedings of SBGames 2017, Curitiba, 2017. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignFull/173540.pdf>>. Acesso em 12 mai.2018.

BANZHAF, H. **Guia Completo do Tarô**. Editora Pensamento-Cultrix, São Paulo, 1993.

BARBOSA, E. F. **Instrumentos de coleta de dados em pesquisas educacionais**. Educativa: Instituto de Pesquisa e Inovações Educacionais. [boletim informativo da internet], 2005. Disponível em: <<http://www.serprofessoruniversitario.pro.br>>. Acesso em 12 mai.2018.

BUTLER, J. **Problemas de Gênero: Feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CALCAGNO, A. **Edith Stein: Women, Social-Political Philosophy, Theology, Metaphysics and Public History**. Nova Iorque: Springer, 2016.

CERDERA, C. P.; LIMA, M. R. O. **Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola**. In: XV SBGAMES - SBC

Proceedings of SBGames 2016. São Paulo, 2016. Disponível em:<<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157420.pdf>>. Acesso em 12 mai.2018.

CRUZ, C. A. G.; PIMENTA, J. P. **Jogos Eletrônicos, Protagonistas Femininas e redução de Estereótipos: a Série Tomb Raider**. Revista Anagrama, São Paulo, ano 9 ed. 1, p. 1-16, jan./jun. 2015. Disponível em:< <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/85730>> . Acesso em 12 mai.2018.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Curso de Especialização em Comunidades Virtuais de Aprendizagem - Informática Educativa. Fortaleza, 2002. Disponível em:<<http://www.ia.ufrj.br/ppgea/conteudo/conteudo-2012-1/ISF/Sandra/apostilaMetodologia.pdf>>. Acesso em 12 mai.2018.

FONSECA, L. L. **Gamergirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina**. Dissertação de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale dos Sinos de São Leopoldo, Rio Grande do Sul, 2013. Disponível em:<<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/4168>>. Acesso 12 mai.2018.

FOUCAULT, M. **História da Sexualidade I: A Vontade de Saber**. Graal Ltda, Rio de Janeiro, 1999.

GOULART, L. A. **Proudmooore Pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade**. Porto Alegre, 2012.

HELLER, E. **A psicologia das cores: Como as cores afetam a razão e a emoção**. São Paulo : G.Gili, 2014.

ISBISTER, K. **Better game characters by design: A psychological approach**. San Francisco, CA: Elsevier, 2006.

JUNG, C. G. **O eu e o inconsciente**. Editora Vozes, Petrópolis, 1971.

JUNG, C. G. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Editora Vozes, Petrópolis, 2000.

MELO, K. C.; e RIBEIRO, M. I. C. **A Linguagem Do Corpo: Uma Análise Das Representações Das Mulheres Nas Histórias Em Quadrinhos**, 2014.

NICHOLS, S. **Jung e o tarô**. Editora Cultrix, 1995.

SOUZA, A.; CAMURUGY, L.; ALVES, L. **A Emergência dos Personagens Femininos**. In: VIII SBGAMES – SBC Proceedings of SBGames. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/short/cults10_09.pdf>. Acesso em 12 mai.2018.

SPARGO, T. **Foucault and the Queer Theory**. Icon Books Ltd, Cambridge, 1999