

Ageismo: o papel dos personagens de videogame como reforço da imagem de pessoas idosas

Ageism: the role of video game characters as image reinforcement of older adults

<https://doi.org/10.5335/rbceh.?????.?????>

Recebido: ?? de ?? de 20??

Aceito: ?? de ?? de 20??

Publicado: ?? de ?? de 20??



RBCEH

Revista Brasileira de Ciências
do Envelhecimento Humano



CIEEH2022

Congresso Internacional de Estudos do
Envelhecimento Humano



REPRINTE

Rede de Programas Interdisciplinares em Envelhecimento

V SIMPÓSIO REPRINTE

Tarcilla Mariano Mello^{1✉}, Maíra Rocha Santos², Ari Melo Mariano³

Resumo

As visões estereotipadas sobre o envelhecimento são geradas na primeira infância e continuam se desenvolvendo ao longo de toda a vida. O espectro ageísta da sociedade é construído não só pela ausência do contato intergeracional entre crianças, jovens e idosos, mas também por todos os apelos comunicacionais que regem a sociedade atual, cada vez mais tecnológica e digital. O videogame aparece nesse estudo como um dos recursos tecnológicos para auxiliar nessa construção do envelhecer. A partir da análise de quatro personagens idosos de jogos de videogame do universo da Nintendo, esse estudo pretende entender quais as características das pessoas idosas estão sendo reforçadas nas crianças, desde a sua primeira infância, influenciando sua percepção sobre os idosos na sociedade. Os resultados mostram que os estereótipos que mais prevalecem são o vovô perfeito e as características associadas, e que nenhum desses personagens é jogal ou possui papel principal.

Envelhecimento. Pessoa Idosa. Ageismo. Esteriótipos. Videogames.

¹Universidade de Brasília, Brasília, Brasil ✉ tarcillamariano@gmail.com. ²Universidade de Brasília, Brasília, Brasil. ✉ rpmaira@gmail.com. ³Universidade de Brasília, Brasília, Brasil. ✉ arimariano@unb.br

Introdução

O mundo está cada vez mais envelhecido e permeado pelas relações intergeracionais (VILLAS-BOAS, 2017). Crianças, jovens, adultos e idosos fazem parte do tecido social e se organizam para definir seus papéis e suas contribuições. Nesse sentido, as visões sobre o envelhecimento (VoA) (KORNADT et al., 2020), como autopercepções e seus estereótipos são gerados na primeira infância e continuam a se desenvolver ao longo de toda a vida. Por isso, é importante que desde a infância o contato intergeracional se faça presente na família e na sociedade a fim de minimizar esses conceitos distorcidos sobre pessoas idosas e o processo de envelhecimento.

Um esteriótipo normalmente é usado para inferir características na completa ausência de provas sobre elas (FISKE e NEUBERG, 1990). O julgamento comum de que um idoso é sempre uma pessoa esquecida ou precisa de bengala para se locomover são alguns desses exemplos. O espectro ageísta da sociedade (BUTLER, 2009) é construído não só pelo ausência do contato intergeracional entre crianças, jovens e idosos, mas também por todos os apelos comunicacionais que regem a sociedade atual, cada vez mais tecnológica e digital.

O videogame aparece nesse estudo como um dos recursos tecnológicos para auxiliar nessa construção do envelhecer, uma vez que é uma mídia que tem impacto na formação da identidade social, principalmente nas percepções que os jogadores mais jovens passam a ter sobre a realidade social (WILLIAMS et al., 2009). Nos Estados Unidos, por exemplo, 71% dos jovens com menos de 18 anos jogam videogame (Entertainment Software Association, 2022). Enquanto no Brasil, em estudo realizado pela Report Gratuito Brasil, em 2021, 10,3% tem menos de 19 anos (PGB, 2021).

Nesse sentido, este estudo considerou a influência dos videogames em crianças e jovens como um fator relevante na construção dessa percepção do idoso e do envelhecer. Têm-se, então a pergunta que orienta esse estudo: Quais as principais referências ageístas encontradas nos personagens de videogame analisados?

A partir da análise de quatro personagens idosos presentes em jogos de videogame do universo da Nintendo, esse estudo pretende entender quais as características das pessoas idosas estão sendo reforçadas nas crianças, desde a sua primeira infância, influenciando na percepção dos idosos na sociedade.

Materiais e métodos

Esse estudo se caracteriza como de natureza aplicada, com objetivos exploratórios e procedimentos de análise qualitativos a partir de estudo de caso (GIL, 2008). Como objeto de pesquisa observou-se quatro personagens de jogos de videogames no intuito de analisar as características do personagem bem como seu papel social desempenhado nos jogos.

A amostra de personagens foi escolhida entre os jogos da Nintendo que atualmente figura no oitavo lugar entre as dez

maiores empresas de games do mundo com faturamento de US\$ 8,1 bilhões em 2021 (HERINGER, 2022). Para fazer parte da amostra o jogo deveria ter um PEGI entre 3 e 7 no sentido de alcançar crianças ainda na primeira infância, bem como jovens e adolescentes, no constante processo de formação dos seus esteriótipos sociais. A classificação PEGI considera a adequação à idade de um jogo, não o nível de dificuldade. Esse sistema foi criado em 2003 para ajudar os pais e fabricantes europeus a tomarem decisões sobre a compra de jogos interativos, garantindo que menores não fossem expostos a jogos que não fossem adequados para o seu respectivo grupo etário (PEGI, 2022).

A figura 1 exibe a lista dos personagens analisados nesse estudo.



Figura 1 | Grupo dos Personagens da amostra. 1a - Vovó-The Legend of Zelda: The Wind Waker (PEGI 7). **1b** - Cranky Kong- Donkey Kong (PEGI 3). **1c** - Toadsworth - Super Mario Sunshine (PEGI 3). **1d** - Tortimer - Animal Crossing (PEGI 3). Fonte: Nintendo Life

A análise dos personagens idosos dos videogames foi feita a partir características estereotipadas (negativas e positivas) das pessoas idosas mapeadas em diferentes estudos de acordo com a tabela 1:

Tabela 1 | Características estereotipadas atribuídas as pessoas idosas em diversos estudos.

Esteriótipo	Autor(es)	Ano
Reclamão	Hummert et al.	1994, 1995
Avô perfeito (sábio, gentil, feliz)	Hummert et al.	1994, 1995
A pessoa idosa esquecida	Bowd	2003
A pessoa idosa enferma	Bowd	2003
Inocência Infantil	Bowd	2003
Entediado	Palmore	2005
Infeliz	Palmore	2005
Fisicamente ativo	Greenlees et al.	2007
Características associadas (cabelo branco, rugas, bengala).	Torres et al.	2015
Baixo desempenho físico	Fernández-Ballesteros	2020
Baixa competência	Fernández-Ballesteros	2020

Fonte de autoria própria.

A partir do papel e do perfil (físico e psicológico) dos personagens dos videogames selecionados na amostra, foi possível categorizá-los com base nas características

estereotipadas identificadas em diferentes estudos. Os resultados encontram-se na próxima sessão deste artigo.

Resultados e discussão

Vovó-The Legend of Zelda: The Wind Waker

A Vovó é a avó perfeita, que possui características associadas. Tem como papel explicar para o jogador qual é o objetivo no jogo, fazendo isso de forma gentil, tocando o coração do jogador, e sempre lembra o quanto a história é delicada.

Cranky Kong- Donkey Kong

Além de ter características associadas e ser o avô sábio do Donkey Kong¹ dando conselhos e dicas ao longo do jogo, esse personagem é bem reclamão.

Toadsworth - Super Mario Sunshine

Mesmo sendo o servo sábio da Peach², esse personagem que tem características associadas, também é fisicamente ativo, uma vez que ajuda os personagens principais a possuírem novas habilidades de luta.

Tortimer - Animal Crossing

O prefeito da cidade possui características associadas, e possui baixo desempenho físico, uma vez que, quando ele não está explicando objetivos do jogo, está dormindo na prefeitura.

Conclusão

Os resultados mostraram referências ageístas associadas aos personagens dos videogames. Os que mais prevalecem são: o vovô ou vovó perfeito/a e as características associadas. Além disso, é importante destacar que nenhum desses personagens é jogável ou possui papel principal nos jogos que estão inseridos. Como ponto crítico desse estudo, tem-se a importância e a forte influência do videogame na construção de referências para crianças e jovens na sociedade atual. Desse modo, cabe a sociedade identificar o ageísmo nos jogos, incentivando melhores práticas para crianças e jovens frente ao envelhecimento.

Nome do Eixo temático: Gerontologia Social

Referências

BOWD, Alan D. Stereotypes of elderly persons in narrative jokes. *Research on Aging*, v. 25, n. 1, p. 3-21, 2003.

BUTLER, Robert N. Combating ageism. *International Psychogeriatrics*, v. 21, n. 2, p. 211-211, 2009.

Entertainment Software Association “2022 Essential Facts About the Video Game Industry.”, 7 June 2022, <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/> Acesso em 7 de setembro de 2022.

FERNÁNDEZ-BALLESTEROS, Rocío et al. Cultural aging stereotypes in European Countries: Are they a risk to Active Aging?. *Plos One*, v. 15, n. 5, p. e0232340, 2020.

FISKE, Susan T.; NEUBERG, Steven L. A continuum of impression formation, from category-based to individuating processes: Influences of information and motivation on attention and interpretation. In: *Advances in experimental social psychology*. Academic Press, 1990. p. 1-74.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.

GREENLEES, Iain et al. Curmudgeon or golden-ager?: reported exercise participation influences the perception of older adults. *Journal of sport & exercise psychology*, v. 29, n. 3, 2007.

HERINGER, Vítor. “10 maiores empresas de games do mundo faturaram US\$ 126 bilhões em 2021 - NerdBunker.” *Jovem Nerd*, 13 May 2022, <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/maiores-empresa-de-games-us-126-bilhoes-2021/> Acesso em 6 de setembro de 2022.

KORNADT, Anna E. et al. Views on ageing: A lifespan perspective. *European Journal of Ageing*, v. 17, n. 4, p. 387-401, 2020.

PALMORE, Erdman. Three decades of research on ageism. *Generations*, v. 29, n. 3, p. 87-90, 2005.

PGB - Pesquisa Gamer Brasil. Report Gratuito Brasil. 2021. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/> . Acesso em 08 de setembro de 2022.

PEGI. “PEGI Age Ratings.” PEGI Public Site, <https://pegi.info/page/pegi-age-ratings> . Acesso em 6 de setembro de 2022.

TORRES, Tatiana de Lucena et al. Social representations and normative beliefs of aging. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 20, p. 3621-3630, 2015.

VILLAS-BOAS, Susana et al. Educação Intergeracional como promotora do envelhecimento ativo: Estudo de uma comunidade local. 2017.

WILLIAMS, D. et al. The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media and Society*, 2009.

¹ Personagem principal da franquia Donkey Kong.

² Princesa da franquia do jogo Mário Bros.