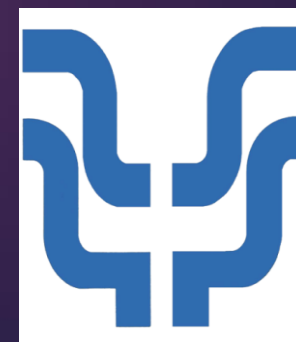


A importância da representatividade midiática para o **desenvolvimento** de indivíduos LGBTQ+

Atratividade e sexualidade humana na perspectiva evolucionista

ALUNO: FLAVIO M. S. AYROSA Fº - 8541141

DOCENTE: JAROSLAVA VARELLA VALENTOVA



LGBTQ+

- LGBTQ+ é o anagrama internacional comum usado para se referir a indivíduos que se identifiquem como: homossexuais (lésbicas e gays), bissexuais, assexuais; transsexuais, não binários, *gender fluid*, intersex; e/ou *queer* (Wikipedia).



https://en.wikipedia.org/wiki/LGBT#/media/File:Gay_Pride_Flag.svg

- Representatividade
- Representatividade na TV
- Representatividade em Videogames
- Discussão e Conclusões

Ellen
DeGeneres



Mass Effect 3:
Kanan & Shepard
(protagonista e namorado)



Amor à Vida: Félix e
Anjinho
(vilão e parceiro)

Representatividade

Representatividade

Representação e Desenvolvimento

- Dill-Shackleford et al. (2017): Notícias e narrativas fictícias nos contam o que significa ser membro e **pertencer** a um grupo social (e.g. nacionalidade, etnia, gênero e orientação sexual).
 - Essas histórias são absorvidas e processadas por nossas mentes em constante desenvolvimento, afetando o **desenvolvimento da identidade e aprendizagem social**.
 - Essas experiências com personagens fictícios ou reais, nos ensinam sobre o mundo social, como navegá-lo, o que outros esperam, creem e assumem sobre membros de grupos sociais.



Representatividade

Representação e Desenvolvimento

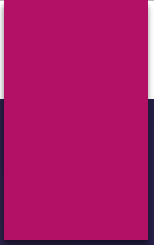
- **Representatividade**: “qualidade de algo representar (i.e. ser imagem/símbolo de) uma população”. (www.significados.com.br)
- Gomillion e Giulliano (2011): benefícios psicológicos e físicos, de desempenho no ambiente de escola/trabalho, para crianças, jovens e adultos.
 - **Identificação de similaridade**:
indivíduo -> fatores em comum <- figura representativa.
 - **Identificação desejosa (“wishfull”)**:
indivíduo deseja as qualidades da figura representativa.



Representatividade

Representatividade LGBTQ+

- Ochman (1996) & Hammak (2005): a representação midiática representa um fator importante para o desenvolvimento e bem-estar de indivíduos LGB.
- Gomillion & Giulliano (2011): adolescentes LGB em questionamento tipicamente procuram modelos na mídia para definir sua sexualidade [70% dos participantes LGB de Bond et al. (2009)].
 - **Poucos estudos sobre a relação entre representatividade, autoimagem e desenvolvimento em indivíduos LGBTQ+.**



Representatividade na Televisão

Representatividade na TV

A procura da representação ideal...

- Gomillion & Giulliano (2011): Entrevistados reportaram procurar caracterizações realistas de LGBs, pouco caricatas e que não reforçassem “estereótipos ruins” associados a comunidade LGBTQ+ (e.g. *Ellen Degeneres* & *Will & Grace*).
- McInroy & Craig (2016): Por mais que a “mídia comum” (TV) crie uma linha de diálogo e validação, ela continuamente representa LGBTQs como uni-dimensionais, estereotipados e em média ignorando outros subgrupos que não LGB, assim limitando a percepção de jovens sobre suas trajetórias futuras.



Representatividade na TV

Pessoas V.S. Personagens

- Ellen DeGeneres: primeira mulher a “sair do armário” para a mídia ocidental (1997).
 - *Relaityshow* (2003 - presente): apresentação e discussão de tópicos e indivíduos LGBTQ, além de gerar lucro a qual a artista investe em campanhas e fundos de amparo LGBTQ, entre outros, até hoje.
- Gomillion & Giuliano (2011): “Ellen me deu coragem de me aceitar e “sair do armário” para minha família/amigos *sem ter medo de que minha vida seria arruinada*”.



Os Fab5, de Queer Eye

Representatividade na TV

Brasil: Enrustidxs ou Afetadx



- Representação LGBTQ+ na televisão brasileira é recente, pouco representativa e ainda irrigada de homofobia e heteronormatividade (Patricia, 2018).
- Notícias e reportagens tratando de indivíduos LGBTQ+, além de escassas, geralmente trazem críticas que reforçam “estereótipos negativos” da comunidade LGBTQ+, sem trazer questões de gênero (Mendes, 2017).

EXAME

Dameres Alves Venezuela Previdência Bolsonaro Revista Newslet

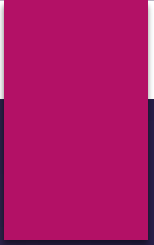
“Brasil não pode ser país do mundo gay; temos famílias”, diz Bolsonaro

Ao falar sobre recusa do Museu Americano de História Natural em sediar evento em sua homenagem, Bolsonaro disse que ele é visto como homofóbico fora do país

Por Da Redação com agências de notícias

© 26 abr 2019, 13h32 - Publicado em 25 abr 2019, 14h16





Representatividade em Videogames

Representatividade em Videogames

Feito por todos, para homens hétero cis brancos

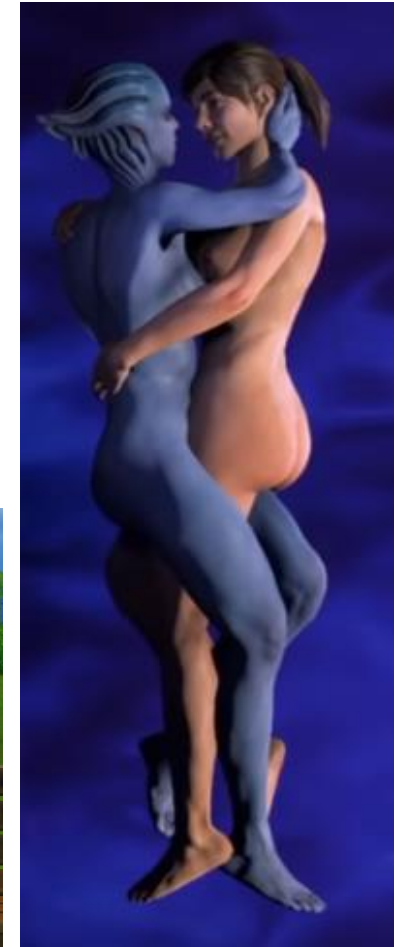
- Shaw e Friesem (2016): Apenas recentemente videogames tem começado a construir personagens LGBTQ+ bem caracterizados, cuja sexualidade não é apenas implícita, fetiche ou um atributo negativo.
 - Representatividade LGBTQ+ em videogames vai além de romances homossexuais.
 - Jogos sem narrativa: simulação de vida real e jogos *multiplayer online* (e.g. *The Sims*, *World of Warcraft*), permitem, em até certo grau, o indivíduo expressar sua sexualidade.



Birdo (Mario)



The Sims 4



Peebee & Ryder (Mass Effect Andromeda)

Representatividade em Videogames

Guerreiras, Aliens e Pais Solteiros

- *RolePlayingGames* (RPGs) e jogos de aventura/ação *singleplayer* pioneiros na criação de grandes narrativas envolvendo e até mesmo exclusivamente focadas em indivíduos LGBTQ+ (Østby, 2017; Shawn & Friesem, 2016).
- De *Non-Playable Characters* (NPCs), até o desenvolvimento de protagonistas amplamente customizáveis com os quais o jogador pode construir de forma a melhor caracterizá-lo, tanto fisicamente quanto psicologicamente através de suas escolhas.
- LGBTQ+ protagonistas de suas próprias aventuras em diferentes gêneros (e.g. fantasia, scifi) (*escapismo*).



Representatividade em Videogames

Brasil: Pequenas Vozes



- Ribeiro e Valadares (2018): pequenos produtores independentes são os únicos a trazer personagens e temáticas LGBTQ+ para os escassos videogames brasileiros.
 - Infelizmente, esses jogos não possuem impacto significativo fora da comunidade LGBTQ+ nacional.



Discussão e Conclusões

Discussão

Capitalização de Minorias e a Heteronormatividade

- *Queerbaiting*: “uso de sugestividade homoerótica sem sua concretização”
Utilizado para atrair a atenção/consumo (**Pink Money**) do público LGBTQ+ (Joseph, 2018).
- Personagens LGBTQ+ interpretados por atores não LGBTQ+...
- Meios dominado por homens hétero cis brancos com poucos conhecimentos sobre outras identidades que não suas próprias (<https://www.youtube.com/watch?v=021-qZPAHzc>).



Poe Dameron & Finn (Star Wars)



Ivan (Carol Duarte)

Crô (Marcelo Serrado)



Discussão

Sobrevivência

- Gomillion e Giulliano (2011): adolescentes dependem da mídia para se educarem sobre sexualidade LGB e **combater sentimentos de isolamento e exclusão**.
- Adolescentes LGBT possuem maior tendência a cometer suicídio do que heterossexuais (Harris, 2013; Hass et al., 2011; Mustanski e Liu, 2013; como visto em Kleitsch, Rosenberg & Nash, 2015).
 - Período de desenvolvimento aonde indivíduos LGBT comumente investigam sua sexualidade e “saem do armário”.
- Pessoas não brancas e não hétero (principalmente mulheres) são alvos constante de violência online, incluindo ameaça de vida.

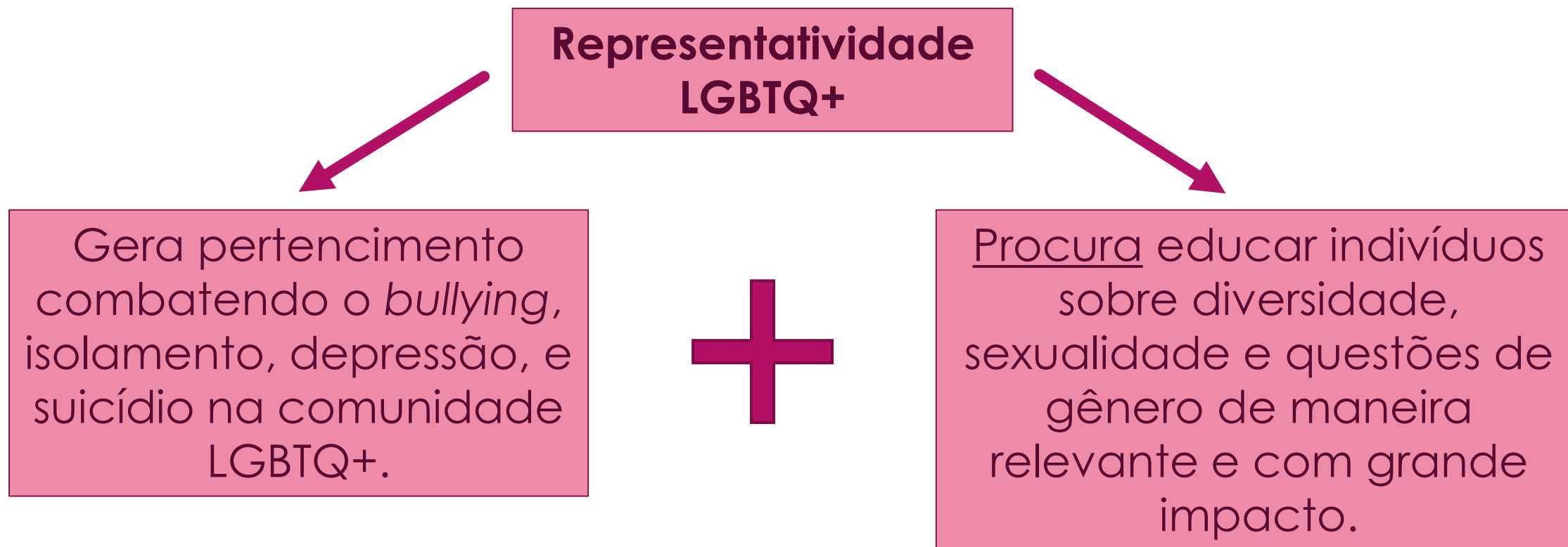
(<https://www.youtube.com/watch?v=tMOMG66KEhY>)



Conclusões

Representatividade para a comunidade LGBTQ+

- Gomillion & Giulliano (2011); Kleitsch, Rosenberg & Nash (2015); Østby, (2017); e Shawn & Friesem, (2016):

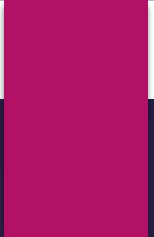


Conclusões

Desenvolvimento de Indivíduos LGBTQ+

- Gomillion & Giulliano (2011):





Galeria e Referências

Galeria



<https://i.neoseeker.com/mgv/475191/191/106/tedss15spv6c.jpg>



<https://www.youtube.com/watch?v=v9RfjmYHJA&t=191s>



<https://static1.purepeople.com.br/articles/0/14/79/0/@/122379-amor-300x196-2.jpg>



<https://www.facebook.com/pacmae/posts/1509562032508647>



<https://tvseriesfinale.com/wp-content/uploads/2018/10/will-and-grace-nbc-season-10-ratings.jpg>



<https://abrilveja.files.wordpress.com/2016/11/the-new-normal.jpg?quality=70&strip=all&strip=info>



<https://hips.hearstapps.com/hmg-prod.s3.amazonaws.com/images/queer-eye-1519137598.jpg>



https://pt.wikipedia.org/wiki/Bandeira_do_Brasil

Galeria



https://vignette.wikia.nocookie.net/theofficialsovietronalds/images/fc/Birdo_Artwork_-_Mario_Party_7.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20160907203245



https://simscommunity.info/wp-content/uploads/2016/06/06-03-16_6-16-21-PM.png



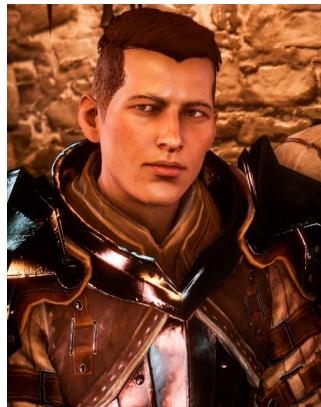
<https://www.youtube.com/watch?v=APbsv8tVdRM>



<https://static.wikia.nocookie.net/5766c64b-8658-4521-9f5e-76fff78882d9>



https://igfv3.s3.amazonaws.com/Kn4mMpsoRzS3q9RpII_X3_Dream+Daddy+Lineup_1000.jpg



<https://i.pinimg.com/originals/7e/b4/07/7eb407cc4ad4d9baef7a4a1d490f0274.jpg>



<https://guides.gamepressure.com/assassins-creed-odyssey/gfx/word/9560718.jpg>



<https://i.ytimg.com/vi/oV2dlvgdh24/maxresdefault.jpg>

Galeria

EXAME Damares Alves Venezuela Previdência Bolsonaro Revista Newsletter

“Brasil não pode ser país do mundo gay; temos famílias”, diz Bolsonaro

Ao falar sobre recusa do Museu Americano de História Natural em sediar evento em sua homenagem, Bolsonaro disse que ele é visto como homofóbico fora do país

Por Da Redação com agências de notícias
© 26 abr 2019, 13h32 - Publicado em 25 abr 2019, 14h16

<https://exame.abril.com.br/brasil/brasil-nao-pode-ser-pais-do-mundo-gay-temos-familias-diz-bolsonaro/>



http://televisao.uol.com.br/album/personagens-gays-novelas_album.htm#fotoNav=17



http://f.i.uol.com.br/hunting/2017/08/23/1503509822599dbd3eef937_1503509822_3x2_md.jpg



<http://maisjr.com.br/wp-content/uploads/2015/11/Bj95N5B5vhRxCKEYgmYlKOrihZm3XcKlofJoGgYUXI-652x241.png>



https://store.steampowered.com/app/1023260/Yukis_Tale/



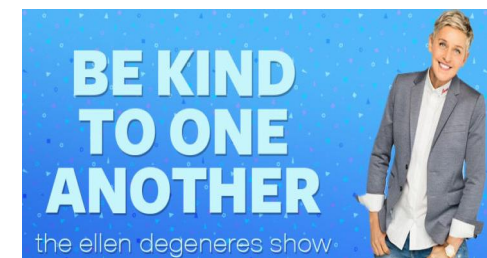
<https://thegeekiary.com/wp-content/uploads/2019/04/DB0F588E-198C-416F-99C1-E6893238B94F.jpeg>



<https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/481510/header.jpg?t=1555401946>



<https://homofobiamata.files.wordpress.com/2018/11/contador.jpg?w=720&h=660>



<https://pages.gofundme.com/wp-content/uploads/2017/10/BeKind-cover-1024x399.jpg>

Referências

- Brennan, J. (2018). **Introduction: Queerbaiting.** *The Journal of Fandom Studies*, 6(2), 105-113.
- Dill-Shackleford, K. E., Ramasubramanian, S., Behm-Morawitz, E., Scharrer, E., Burgess, M. C., & Lemish, D. (2017). **Social group stories in the media and child development.** *Pediatrics*, 140(Supplement 2), S157-S161.
- Gomillion, S. C., & Giuliano, T. A. (2011). **The influence of media role models on gay, lesbian, and bisexual identity.** *Journal of homosexuality*, 58(3), 330-354.
- Hammack, P. L. (2005). **The life course development of human sexual orientation: An integrative paradigm.** *Human Development*, 48, 267–290.
- Kleitsch, D., Rosenberg, E., & Nash, B. (2015). **Community in a Virtual Environment: Can YouTube build community for LGBT Youth.** *Sociation Today*, 13(2).
- McInroy, L. B., & Craig, S. L. (2016). **Perspectives of LGBTQ emerging adults on the depiction and impact of LGBTQ media representation.** *Journal of Youth Studies*, 20(1), 32-46.

Referências

- Mendes, G. (2017). **Representação de LGBTs na mídia: entre o silêncio e o estereótipo.** (<https://www.cartacapital.com.br/blogs/intervozes/representacao-de-lgbts-na-midia-entre-o-silencio-e-o-estereotipo/>)
- Ochman, J. M. (1996). **The effects of nongender-role stereotyped, same-sex role models in storybooks on the self-esteem of children in grade three.** *Sex Roles*, 35, 711–736.
- Østby, K. J. (2017). **From embracing eternity to riding the bull: Representations of homosexuality and gender in the video game series Mass Effect and Dragon Age.** Tese
- Pereira, P. (2018). **PORTRAYAL OF LGBT PEOPLE IN BRAZILIAN MEDIA.** Tese
- Ribeiro, S., & Valadares, V. H. D. P. R. (2018). **Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games.** *Proceedings of SBGames*
- Shaw, A., & Friesem, E. (2016). **Where is the queerness in games?: Types of lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer content in digital games.** *International Journal of Communication*, 10, 13.
- Wohlford, K. E., Lochman, J. E., & Barry, T. D. (2004). **The relation between chosen role models and the self-esteem of men and women.** *Sex Roles*, 50, 575–582.

Propaganda!!!



Representação e Diversidade na Cultura Digital: 1 -Gênero e Sexualidade

Instituto de Psicologia da USP • 209 views

Abertura Gênero e Sexualidade na Cultura Digital Julia Stateri
(Instituto de Artes da Unicamp, Oficina Lúdica, professora do

Obrigado 😊

