

Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola

Cristiane Pereira Cerdera^{1*}

Marcos Rodrigues Ornelas de Lima^{2**}

Colégio Pedro II, Departamento de Línguas Anglo-Germânicas, Brasil.¹

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Geografia, Brasil.²



Figura 1 - Atividade com o jogo Street Fighter para debater estereótipos de gênero

RESUMO

Neste artigo apresentamos as reflexões iniciais de uma pesquisa, ainda em andamento, acerca das representações de gênero em videogames e seu papel na constituição de identidades sexuais e de gênero entre os adolescentes no espaço escolar. A pesquisa faz parte de um projeto de Iniciação Científica Júnior e está sendo desenvolvida no Colégio Pedro II, no Rio de Janeiro. Dela fazem parte 16 pesquisadores, sendo dois professores dos departamentos de Geografia e Línguas Anglo-Germânicas, e 14 alunos do Ensino Médio e Fundamental II, entre bolsistas e pesquisadores voluntários. A geração de dados dar-se-á por meio de grupos focais e entrevistas estruturadas, além de análise dos jogos propriamente dita. Com base nos dados gerados, pretende-se realizar um mini-documentário com roteiro desenvolvido pelos estudantes. Essa é uma pesquisa de cunho interpretativista e a discussão acerca dos temas em tela será feita por meio de sessões exploratórias (AOPEs) [1].

Palavras-chave: Videogames, representações, gênero

1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais tornaram-se imensamente populares, levando as pessoas, em algumas culturas, a gastarem mais tempo com eles do que com outros tipos de entretenimento, tais como a televisão. De fato, se os jogos possuem tal importância, nada mais relevante do que tentar entendê-los não apenas como meras fontes de diversão, mas, principalmente, como “sistemas importantes de símbolos que podem ter um amplo impacto social” [2].

Pensando nisso e no papel da escola como potencial formadora de agentes críticos de mudança na sociedade em que vivemos, o presente trabalho busca responder a seguinte pergunta de pesquisa: de que maneira as representações de gênero e outros marcadores sociais da diferença, tais como raça, etnia e orientação

sexual, em videogame podem contribuir para reforçar estereótipos e cristalizar opressões ou, ao contrário, potencializar a construção de “modos de vida não misóginos e não heteronormativos” [3]? A pesquisa que está sendo desenvolvida pelo Laboratório de Estudos em Educação e Diversidade (LEDi) e pelo Núcleo de Games, Atividades e Metodologia de Ensino (NuGAME) no Colégio Pedro II, no Rio de Janeiro, pretende debruçar-se sobre essa questão.

Espera-se, dessa forma, contribuir para o debate acerca das questões de gênero, o qual, na maioria das vezes, é apagado do currículo escolar, bem como desconstruir a ideia de que os jogos digitais não são ‘educativos’, ou seja, não podem ser considerados instrumentos de reflexão e aprendizagem.

No presente artigo, apresentaremos nossas considerações iniciais, fruto de reflexões dos autores, juntamente com os discentes-pesquisadores que participam dessa empreitada. O texto está dividido da seguinte forma: em primeiro lugar, trataremos da questão dos games e seu papel na escola, buscando mostrar que, de fato, as reflexões que têm sido feitas nesse campo têm subestimado o papel dos jogos ditos ‘comerciais’ como instrumento pedagógico [4].

A seguir, traçaremos um pequeno histórico do conceito de gênero, enfatizando o papel do movimento feminista na sua formulação e circulação. Para tanto, iremos buscar as contribuições de diferentes pensadoras como Haraway [5], Piscitelli [6], Louro [7] e Rubin [8].

Por fim, apresentaremos nossas considerações finais, procurando focar na contribuição do trabalho para o quadro geral das reflexões sobre os videogames como ferramentas políticas e de aprendizagem.

2 GAMES E PRODUÇÃO DE DISCURSOS

Imagine uma atividade tão gratificante que seus participantes já teriam gasto coletivamente 5,93 milhões de anos fazendo isso e que essa atividade fosse um jogo eletrônico. Parece impossível? Pois bem, jogo World of Warcraft foi lançado em 2004 e hoje

* e-mail: cristiane.cerdera@gmail.com

** e-mail: marcoslima.geo@gmail.com

possui um total geral de mais de 50 bilhões de horas coletivas jogadas o que daria 5,93 milhões de anos.

McGonigal [9], ao colocar esse número em perspectiva, observa que 5,93 milhões de anos correspondem, praticamente, ao momento da história em que nossos primeiros ancestrais ficaram de pé. Ou seja, como conclui a autora “por medida, já passamos mais tempo jogando World of Warcraft do que evoluindo como espécie”.

Pode-se dizer que a conclusão da autora é um tanto superestimada, mas parece ser inegável o papel que os jogos eletrônicos desempenham nas sociedades modernas. O crescimento do mercado de jogos eletrônicos, assim como a transformação dos games em uma atividade sócio-espacial de atuação em múltiplas escalas, produziu um novo campo para as ciências sociais [10], intitulado *game studies*. Se por um lado isso contribuiu para um maior entendimento sobre os impactos dos *games*, não apenas como artefato cultural, mas também como uma prática sócio-espacial, por outro podemos perceber que deixou algumas lacunas, ou sub-campos pouco explorados até o presente momento.

Embora não sejam novidade, os trabalhos e reflexões que versam sobre a articulação entre *games* e ensino têm dado pouca atenção para um tipo em particular de jogo: os *games* comerciais. Para Mendes [11], os jogos comerciais são aqueles produzidos para atingirem o maior número possível de consumidores e, mesmo apresentando dimensões pedagógicas em sua relação com o consumidor, essas não podem ser entendidas no sentido *stricto sensu* de uma pedagogia escolar. Se de um lado a literatura educacional já há algum tempo discute a relação entre cultura, saber e poder na educação, de outro, pouca atenção vem sendo dada aos *games* como produtores de narrativas que reforçam estruturas de poder presentes no espaço escolar.

Em particular, a chamada pedagogia cultural vem evidenciando o papel dos artefatos culturais como elementos que educam de algum modo, com tipos distintos e muito bem endereçados de currículos culturais [11]. Nesse sentido, os jogos eletrônicos, segundo a literatura, educam de alguma forma: seja no sentido de reforçar práticas inadequadas como o consumo [12], ou para a violência [13], ou para o entendimento da História [14] e da Geografia [15].

Um dos objetivos da pesquisa em desenvolvimento é entender os *games* como artefatos produtores de currículos culturais e difusores de discursos sobre estereótipos que reforçam práticas de opressão de gênero ou étnica. Enquanto artefatos culturais, os jogos eletrônicos, em certo sentido, caminham por uma trilha já percorrida pelo cinema. Ambos apresentam escalas temporais muito próximas em relação à sua incorporação por parte de diversas outras atividades, incluindo seu processo de negação até sua aceitação como ferramenta pedagógica. De início, ambos apareceram como engenhocas tecnológicas, ou como aponta o pai do cinema Antoine Lumière, “curiosidades sem futuro”. Entretanto, seus avanços técnicos possibilitaram a produção de novas narrativas e a difusão de novas visões de mundo.

As considerações feitas por Aitken [16] sobre cinema e representação nos parecem bastante elucidativas no quadro delineado pelos jogos eletrônicos nos dias de hoje. Para esse autor, “a maneira como são utilizados os espaços e como são retratados os lugares no cinema reflete normas culturais, costumes morais, estruturas sociais e ideologias preponderantes. Concomitantemente, o impacto de um filme sobre um público pode moldar experiências sociais, culturais e ambientais”.

A passagem acima evidencia a relação dialética entre cinema e construção de discursos. Em relação aos discursos produzidos pelos *games*, ao mesmo tempo em que o seu impacto pode moldar experiências sociais por parte dos jogadores, esses são resultantes também de experiências que permeiam o imaginário de seus

produtores. Ash e Gallacher dialogam com as considerações de Aitken ao analisarem as possibilidades de estudos a partir dos *games*, apontando como um dos caminhos possíveis a análise da forma como os lugares, pessoas e paisagens são representados nos videogames, assim como a intencionalidade impressa nessas representações. Fazem parte desse caminho os estudos que exploram as representações: de gênero, de natureza misógina, da hiper-sexualidade dos personagens, da heteronormatividade reforçada e invisibilidade homo e bissexual, assim como os que contemplam estereótipos raciais, sociais e espaciais [17].

Albuquerque [18] ao analisar a produção de discursos racistas nos *games* destaca vários elementos que reforçam essas práticas a partir da liberdade criadora individual das produtoras de videogames. Para esse autor, tal como em qualquer arte, a ideologia política por detrás da concepção de um videogame sobrepõe-se, por vezes, aos interesses estéticos ou comerciais, e o objetivo é mesmo utilizar os videogames como veículos de propaganda racista. São alguns exemplos citados: Muslim Massacre: The Game of Modern Religious Genocide, Ethnic Cleansing: The Game (projetado por e para grupos neonazistas), Special Force (criado pelo Hezbollah para ensinar jovens como matar israelenses – figura 2), e Border Patrol (onde o jogador deve evitar que mexicanos atravessem a fronteira com os Estados Unidos).



Figura 2 - Special Force: jogo criado pelo grupo paramilitar fundamentalista islâmico Hezbollah, sediada no Líbano

Representações de gênero também aparecem com frequência em muitos jogos, desde os tradicionais jogos da série Grand Theft Auto - GTA, passando pelo popular Street Fighter até jogos de produtoras independentes como Kill the Faggot da produtora Skaldic Games, onde o jogador deveria matar personagens gays e transexuais (figura 3).



Figura 3 – Kill the Faggot – o objetivo do jogador é assassinar personagens gays e transgêneros.

Entretanto, a construção de narrativas através dos *games* não se restringe aos agentes sociais dominantes. A popularização das ferramentas de produção e difusão de *games* gerou uma onda de novos jogos produzidos por atores que buscam criar outras narrativas que se contraponham aos discursos hegemônicos.

Massive Madness é um jogo que, ao colocar personagens transgêneros em posição de destaque, busca dar visibilidade a esses grupos e problematizar a heteronormatividade (figura 4). A emergência desse tipo de narrativa nos jogos faz parte de um movimento maior que envolve uma crítica sobre a heterossexualidade compulsória [19] e outras formas de controle e que pode ser observado em diversos campos das ciências sociais. Massive Madness materializa através do jogo aquilo que Connel e Pearse [20] apontam em relação aos estudos *queer* onde há “uma celebração enérgica da diversidade nas identidades sexuais e na auto-apresentação que encontra prazer em romper com categorias comuns de gêneros”.

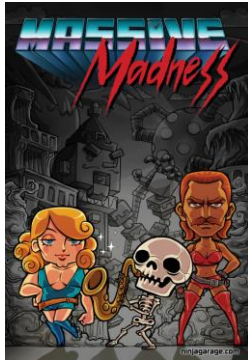


Figura 4 - Massive Madness traz protagonistas transgêneros.

Retomando o que foi dito acima, graças à presença da narrativa, seja ela construída com a intenção de contar uma história, ou consequência de um *script* narrativo produzido pelo jogador, os *games*, com seus personagens e como espaço digital habitado, tornam-se hoje referências ou elementos reflexivos fundamentais da vida humana [21]. Entender os jogos como um meio, conforme proposto por Jenkins [22], ajuda a caracterizar sua importância como um conjunto de referências que dão significado a algumas práticas sociais para além da experiência *stricto sensu* de jogar videogame.

Em relação à dialética entre os jogos e produção de discursos, em especial no debate sobre diversidade de gêneros, a escola tem um rico campo para ser explorado.

Cavalcanti [23] alerta que os jovens do mundo contemporâneo são sujeitos sociais que vivenciam o cotidiano em busca de identificação, com base em sistemas de pertencimento e de afeto nos grupos dos quais participam e na constituição de redes em suas práticas cotidianas. Na mesma linha, Sebila [24] chama a atenção para a necessidade de se repensar a escola e o desafio enorme que isso representa, sendo necessário inventar um dispositivo capaz de fazer com que “as paredes corroídas e cada vez mais infiltradas do espaço escolar” voltem a significar algo e, desse modo, venham a transformar tanto sua velha função confinante e disciplinadora quanto sua condição emergente de mero galpão ou depósito. Tendo em vista a popularidade dos jogos eletrônicos e a produção de discursos sobre o mundo a partir deles, incorporá-los e problematizá-los como elementos reflexivos que fazem parte do cotidiano de boa parte dos jovens é uma das formas de ressignificar o papel da escola.

Entretanto, como observa Mattar [25], além da resistência natural da escola em lidar com o novo, muitas informações que recebemos sobre *games* vêm de pessoas que não jogam. Ainda de acordo com o autor, é importante notar que *games* ainda são considerados pela sociedade formas culturais ilegítimas e triviais, não sendo posicionados no mesmo nível de filmes, livros e músicas.

O tratamento dado pela escola aos *games* em muito se aproxima do tratamento dado às questões de gênero. Curi [26] descreve dois

encaminhamentos dados pela escola em relação aos games, a saber: ou um completo silêncio, entendendo-os como ferramentas de entretenimento, estando fora dos muros da escola, ou “são citados como alienadores, violentos, viciadores, recebendo toda sorte de adjetivação negativa”. Traçando paralelo, Junqueira [27], analisando o papel da escola em perpetuar práticas homofóbicas, cita o silêncio de alguns professores com a justificativa de que não se sentem aptos para tratarem do tema, até profissionais que difundem práticas de opressão de gênero com toda sorte de adjetivação negativa.

Guacira Louro [7], por sua vez, ao falar sobre questões de gênero na escola, enfatiza a importância de estarmos “atentas/os, sobretudo, para a nossa linguagem, procurando perceber o sexismo, o racismo, o etnocentrismo que ela frequentemente carrega e institui”. A tarefa mais urgente, segundo essa autora, é desconfiarmos daquilo que nos é apresentado como ‘natural’. Daí a importância de incluir nos debates escolares questões relativas à construção das identidades de gênero, tomadas como dimensões sociais e, portanto, sujeitas aos processos históricos que lhes dão uma dimensão fluida e cambiante. Mais ainda, no contexto deste trabalho, importa, segundo Goulart e Hennigen [3], considerarmos o uso dos videogames como uma “ferramenta para constituir e visibilizar outras formas de construção em relação ao gênero e sexualidades”.

Na próxima seção, visando ter uma compreensão mais aprofundada sobre o conceito de gênero, apresentaremos um breve histórico do termo.

3 ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO

Muito tem sido falado ultimamente sobre o conceito de gênero; algumas vezes sem que se leve em consideração a complexidade que o termo carrega. As redes sociais têm se encarregado de tornar mais árdua a tarefa de refletir adequadamente sobre o tema. A mídia, por sua vez, tem contribuído para distorcer ainda mais os usos da palavra, dando voz a grupos que propagam uma suposta ‘ideologia de gênero’. Esses discursos que circulam em nossa sociedade tem o efeito negativo de fazer crer que certos comportamentos, falas, modos de agir e vestir, comumente atribuídos a homens e mulheres, são ‘naturais’. Falando especificamente sobre essas distinções, Connel e Pearse [20] sublinham que “reconhecemos uma pessoa como homem ou mulher, menino ou menina, instantaneamente. Organizamos nossos afazeres em torno dessa distinção. Casamentos convencionais exigem pelo menos uma pessoa de cada gênero. Partidas de tênis na modalidade de duplas mistas precisam de duas pessoas de cada gênero, mas a maior parte dos esportes exige um único gênero a cada disputa”.

Complementam as autoras, “em quase todos os anos, o programa de televisão mais assistido nos Estados Unidos é o Super Bowl, que, como a cerimônia de entrega do Oscar, é um evento altamente generificado: homens enormes em armaduras se chocam uns contra os outros, enquanto perseguem uma bola pontuda de couro, e mulheres magras, em saias curtas, dançam e sorriem durante os intervalos”.

Esses arranjos, modos de existir e atuar no mundo nos são tão familiares que acabamos por tomá-los como ‘dados’. Faz-se necessário, portanto, buscar nas fontes primárias o histórico do conceito de gênero e as transformações que esse termo vem sofrendo ao longo de sua trajetória, nos diversos campos do saber que dele se apropriaram. Ao fazer isso, acreditamos que estaremos localizando de maneira mais adequada a pergunta de pesquisa apresentada.

O conceito de gênero foi elaborado por pesquisadoras feministas a partir dos anos 70 com o intuito de problematizar a falácia a respeito da naturalização das diferenças entre homens e mulheres. Segundo uma concepção essencialista e binária, as

desigualdades existentes entre homens e mulheres deveriam ser explicadas tendo como referência as diferenças biológicas entre os sexos. Por isso mesmo, as pensadoras do movimento feminista utilizaram o termo ‘gênero’ para se referir ao caráter cultural dessas distinções [6]. Louro [7] sublinha, inclusive, que o conceito de gênero está implicado linguística e politicamente a esse movimento social.

Como já foi dito acima, a trajetória do conceito de gênero é complexa e recebeu várias contribuições ao longo do tempo, vindas de diferentes autoras e autores. Segundo Donna Haraway [5], em seu artigo ‘Gênero para um dicionário marxista’, foi o psicanalista estadunidense Robert Stoller o primeiro a introduzir o conceito ‘identidade de gênero’ e a discuti-lo no âmbito de seu Projeto de Pesquisa sobre Identidade de Gênero, desenvolvido no Centro Médico para o Estudo de Intersexuais e Transexuais, na Universidade da Califórnia, em Los Angeles (UCLA), em 1958 [4]. De acordo com essa autora, Stoller apresentaria o termo ‘identidade de gênero’ no Congresso Internacional de Psicanálise em Estocolmo, em 1963. Segundo a concepção binária de Stoller, o conceito por ele formulado remete ao par biologia/cultura, estando o sexo ligado à biologia, com seus hormônios, redes neurais e genes específicos e ao gênero cabendo a dimensão social, cultural e psicológica do ser humano. Ainda segundo Haraway [5], “a versão da distinção natureza/cultura no paradigma da identidade de gênero era parte de uma vasta reformulação liberal das ciências da vida e das ciências sociais no desmentido do pós-guerra, feito pelas elites governamentais e profissionais do ocidente, das exibições de racismo biológico de antes da Segunda Guerra. Essas reformulações deixaram de interrogar a história sócio-política de categorias binárias tais como natureza/cultura, e também sexo/gênero, no discurso colonialista ocidental. Este discurso estrutura o mundo como objeto do conhecimento em termos da apropriação, pela cultura, dos recursos da natureza”.

Embora Stoller tenha sido o primeiro a introduzir a noção de gênero nos estudos acadêmicos, o histórico do movimento feminista mostra que as formulações e reflexões tecidas no seio do movimento foram de capital importância para que outras autoras e autores mostrassem o caráter cultural, histórico e flexível das distinções entre masculino e feminino. É importante lembrar que, desde a época do chamado ‘feminismo de primeira onda’, a pergunta a ser colocada foi: “Se a subordinação da mulher não é justa, nem natural, como se chegou a ela, e como ela se mantém?” [6]. A pergunta, de fato, persiste e alimenta reflexões até os dias atuais, já que, se dermos uma breve passada de olhos nas manchetes dos portais de notícias, nos depararemos com uma triste realidade: as diferenças entre homens e mulheres alimenta sua face mais cruel, a violência de gênero, que mata mulheres todos os dias.

Voltando ao aspecto cultural do conceito analisado nessa seção, ainda nos anos 30 do século XX, estudiosos como a antropóloga Margaret Mead debruçaram-se sobre a problemática dos papéis sexuais, na tentativa de responder a pergunta colocada desde os primórdios do feminismo. Mead foi uma das pioneiras ao documentar como outras culturas lidam com a questão das diferenças sexuais. Ela desafiou a crença de que as características que reconhecemos como masculinas e femininas são fixas e negou que um temperamento fixo ligado ao sexo fosse uma noção universal. O trabalho de Mead foi extremamente importante para que os pressupostos biológicos na atribuição daquilo que era considerado masculino e feminino fossem postos em xeque.

Em 1949, a publicação do livro de Simone de Beauvoir, *O Segundo Sexo*, traz para o debate questões que divergiam um pouco do feminismo da época. Enquanto esse tinha como foco a reforma nas leis, as ideias de Beauvoir buscavam lançar luz sobre aspectos da vida social que mantinham a mulher num lugar

inferior. Dentre esses, pode-se citar a educação diferenciada de meninos e meninas, o caráter opressivo do casamento e a imposição da maternidade. A famosa frase do livro de Beauvoir [28], “Ninguém nasce mulher; torna-se mulher. Nenhum destino biológico, psíquico, econômico, define a forma que a fêmea humana assume no seio da sociedade; é o conjunto da civilização que elabora esse produto (...)” põe em destaque o caráter cultural e social da construção da mulher, dando ênfase ao fato de que a subordinação feminina não é decorrente de diferenças biológicas, mas sim da maneira como a mulher é construída socialmente. As ideias de Simone de Beauvoir também foram importantes para os movimentos de mulheres que se seguiram a ela no sentido de evidenciar que as mulheres eram oprimidas por serem mulheres, nas suas experiências diárias e que, portanto “(...) a opressão feminina devia ser mapeada no espaço em que as mulheres a viviam, isto é, nas suas vidas cotidianas, no lar, nas relações amorosas, no âmbito da família.” [6]. Por esse motivo, cunhou-se a famosa frase “o pessoal é político”, visto que foi percebido que seria importante reconhecer e mapear um sistema de dominação atuante na vida mais íntima de cada mulher.

Mais recentemente, na década de 70, a publicação do artigo “O tráfico de mulheres: notas sobre a economia política do sexo”, da antropóloga estadunidense Gayle Rubin [8], teve como mérito principal difundir as formulações sobre gênero. Nesse ensaio, Rubin concebe aquilo que chama de ‘sistema sexo-gênero’, o qual seria equivalente a arranjos através dos quais transforma-se a sexualidade biológica em um produto da atividade humana. Rubin identifica aí o locus da opressão sofrida pelas mulheres. Segundo a autora, “(...) a organização social do sexo repousa sobre o gênero, a heterossexualidade obrigatória e a coerção da sexualidade feminina. Gênero é uma divisão dos sexos socialmente imposta. É um produto das relações sociais da sexualidade” [8]. Rubin pensa a noção de gênero atrelada à sexualidade como uma dimensão política. Ao identificar o princípio da heterossexualidade compulsória, Rubin deixa claro que a opressão sofrida pelos homossexuais tem como lugar de origem o mesmo sistema que oprime as mulheres.

Finalmente, na contemporaneidade, novos estudos e reflexões sobre a noção de gênero trabalham para afastar desse conceito qualquer resquício biologizante ou essencialista. Nesses novos estudos, a fim de melhor combater a opressão sofrida por minorias representativas – mulheres, homossexuais, transexuais e travestis - procura-se fazer um estudo do conceito de gênero interseccionado a outros marcadores sociais da diferença, tais como raça, etnia, religião e classe social.

Consoante essa ideia de que as identidades de gênero são fruto das relações sociais e são localizadas historicamente, sendo, portanto, contingentes, o estudo das representações dessas identidades em videogames pode e deve superar a mera identificação de estereótipos mais reconhecidos como a da ‘mulher hipersexualizada’ ou da ‘invisibilização das identidades LGBTT’.

Concordamos com Goulart e Hennigen [3] quando afirmam que a maioria dos estudos que focalizam questões de gênero em videogames tendem a explorar os construtos acima citados. Contudo, dado o caráter da presente pesquisa, desenvolvida em nível de Iniciação Científica Junior, com pesquisadores na faixa etária dos treze aos dezesseis anos, e partindo inicialmente da observação empírica feita por esses sujeitos, chegou-se à pergunta que orienta a presente pesquisa. Durante a primeira fase de construção dos dados, portanto, foram levantadas questões sobre estereótipos que demandaram dos pesquisadores um trabalho para entendê-las.

Dito isso, passaremos agora a descrever o projeto implementado no colégio Pedro II, no Rio de Janeiro.

4 O PROJETO: GAMES COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS

Partindo da concepção dos jogos como produtores de narrativas e da necessidade em colocar o debate da diversidade de gênero como urgente, em março de 2016 foi criado no Colégio Pedro II, no Rio de Janeiro, o projeto que dá título ao trabalho em tela. Esse vem sendo desenvolvido pelo Núcleo de Games, Atividades e Metodologia de Ensino (NuGAME) e pelo Laboratório de Estudos em Educação e Diversidade (LEDi).

O projeto em questão, na verdade, teve sua gênese na percepção de uma das pesquisadoras-júnior, participante do NuGAME, acerca das desigualdades e opressões evidenciadas pelo conteúdo de alguns jogos. Essa primeira impressão nos fez elaborar em conjunto a pergunta que orienta essa pesquisa e já enunciada na introdução desse trabalho. Nossas leituras subsequentes, no entanto, nos mostraram que, para além de uma mera identificação dos discursos e representações misóginas e sexistas presentes nos jogos, seria muito mais frutífero, conforme as palavras de Goulart e Hennigen [3], “(...) refletir acerca da potência que a cultura de jogo digital oferece à construção dos modos de ser gendrados e sexualizados”, entendendo os videogames como campo cultural propício a possibilidades de outras construções simbólicas. Desse modo, o projeto foi concebido em algumas fases.

Na primeira delas, os pesquisadores-júnior, juntamente com os professores, realizaram leituras e discussões sobre textos que abordam tanto questões de gênero quanto a cultura dos videogames. Nessas sessões coletivas, trabalhamos para entender uma ou mais questões, seguindo os princípios da Prática Exploratória, segundo a qual os pesquisadores devem buscar “(...) entender coletivamente a questão que se coloca a partir de uma perspectiva ética e plurivocal, através do ‘conversar exploratório’ (...), propiciando o emergir de questões afetivas, identitárias, sociais.” (pág. 60) [1]

Em conjunto com as leituras, foram realizadas sessões com alguns jogos onde os pesquisadores pudessem trabalhar o tema da pesquisa a partir da observação dos personagens e cenários. Nessa etapa, o grupo trabalhou com a metodologia proposta por Panofsky [30] para análise de obras de arte. Para este autor, decifrar uma imagem é um processo que ocorre em três momentos: i) pré-iconografia, que consiste em reconhecer os elementos visuais que compõem a obra de arte; ii) iconografia propriamente dita, no qual a relação entre os elementos é estabelecida, obtendo-se uma primeira interpretação e, iii) iconologia, momento em que com base na cultura local por meio de métodos diversos, obtém-se os significados intrínsecos a obra de arte.

Foram utilizados nessa etapa os jogos: Street Fighter IV na plataforma XBOX 360; Rise of the Tomb Raider e GTA V na plataforma XBOX ONE (figura 5). Além da observação direta através das sessões de jogos, foram feitas análises de *gameplays* de outros games que abordam a temática das identidades LGBTT e de outras minorias representativas, como de mulheres e negros.



Figura 5 – Sessão de jogos com o game Street Fighter IV.

Nessa etapa da pesquisa, foi possível perceber que, pelo seu crescimento, parece difícil agrupar todas as produtoras de games sob o termo ‘indústria dos games’ quando analisamos a produção de discursos a partir dos jogos eletrônicos. Não podemos colocar no mesmo pacote jogos como Tomb Raider onde a personagem principal foi mudando e incorporando discussões de gênero na caracterização da personagem [29]; Massive Madness que explora a visibilidade trans; a saga GTA com todos os estereótipos étnicos e de gênero; o lamentável Fat Princess ou o criminoso Kill the Faggot.

Um dado relevante dos jogos levantado pelos pesquisadores foi a marcante presença da ideia da Donzela em Apuro. Em muitos jogos a personagem feminina aparece como alguém frágil e em apuros que precisa de ajuda. A lista de jogos é enorme nesse sentido e vão desde clássicos como os jogos da série Mario até os recente Spelunky.

Por exemplo, a partir da princesa Peach de Mário, algumas questões foram formuladas pelos pesquisadores: quantos games tem essa personagem como protagonista? E quantos games a representam como a princesa frágil que precisa ser salva pelo Mario? Somente depois de 13 versões da franquia ela se tornou protagonista e mesmo assim reforçando vários estereótipos na construção da personagem (seus poderes são sua alteração de humor, o que poderia ser interpretado como ‘suas emoções frenéticas e descontroladas’). Nesse caso, a transformação de piadas sobre TPM em mecânicas do jogo parece uma maneira de reforçar um determinado estereótipo relacionado às mulheres.

Outro ponto destacado pelos pesquisadores foi a hipersexualização das mulheres nos jogos de videogame. Quantos jogos da mesma franquia colocam o herói com armadura e escudo e a heroína com roupas valorizando seus atributos físicos? Do mesmo modo, existem jogos onde personagens femininas voluptuosas aparecem ao lado de personagens masculinos que também exaltam seus atributos físicos. A partir desse quadro, os pesquisadores formularam uma hipótese que ainda demanda maior aprofundamento para confirmá-la ou refutá-la: nos dois casos temos construções narrativas voltadas para o universo masculino.

Em atividade realizada pelos pesquisadores com o jogo Street Fighter IV, dois pontos chamaram a atenção: a hipersexualização das personagens femininas e a diferença nos danos provocados por elas durante os combates. Conforme ilustra a figura 6, os pesquisadores realizaram o mesmo golpe com todos as personagens para verificar a diferença no dano causado por cada um dos lutadores. Em todos os casos, os menores danos eram provocados pelas personagens femininas.



Figura 6 – O mesmo golpe aplicado pelos lutadores do jogo, femininos e masculinos apresentam diferença de danos. Os menores danos sempre foram causados pelas personagens femininas, conforme ilustra a imagem.

Finalizando essa etapa, chegamos a algumas conclusões. Se Tomb Raider foi transformando a personagem principal cada vez mais em uma mulher independente e com roupas condizentes com o tipo de ação realizada no jogo, outras franquias caminharam no sentido oposto. O jogo Spelunky é um bom exemplo do segundo caminho adotado por algumas produtoras, nele a personagem pode ser nocauteada e jogada contra os inimigos. Fat Princess é outro jogo que caminha na mesma direção ao colocar o protagonista com o objetivo de dar comida para engordar a princesa e assim o time rival não conseguir carregá-la. Esse tipo de recurso narrativo na construção dos *games* é chamado de “sexismo irônico”, segundo o qual os *game designers* acreditam que ao transformar o machismo em algo caricatural e exagerado ele perderia seu poder na construção de discursos sexistas. Essa prática parte do pressuposto de que o machismo não existe mais, logo não passa por si só de uma piada. Basta ver os dados sobre mortes, abusos e agressões às mulheres para ver o equívoco dessa ideia.

Muitos dos jogos acima são muito divertidos e podem ser apreciados durante um bom tempo como entretenimento, porém isso não impede que tenhamos um olhar crítico sobre eles. Entender as representações feitas nos jogos ajudam a entender o mundo para além da tela da TV, dos celulares e computadores.

Na próxima etapa do projeto, os pesquisadores terão contato com oficinas onde aprenderão um pouco sobre a carpintaria de roteiros, para que, finalmente, na última etapa, sejam capazes de produzir um mini-documentário no qual irão compartilhar os entendimentos que construíram conjuntamente durante o processo.

Diferentemente de outras perspectivas, os pesquisadores exploratórios acreditam que a construção de entendimentos não encerra o trabalho de pesquisa e que, partindo dos entendimentos já construídos, seremos capazes de levantar novas e instigantes questões, num trabalho que tem múltiplos e interessantes desdobramentos.

5 CONCLUSÃO

Sabemos que por seu caráter complexo e multifacetado e pelas relações que tem o potencial de engendrar, a escola configura-se um local privilegiado para o florescimento do pensamento crítico e o enfrentamento dos preconceitos e situações de opressão as quais têm tido cada vez mais visibilidade em nosso mundo. Por outro lado, apesar do anseio em construir uma sociedade e uma escola que sejam mais justas para todos, temos testemunhado o fato de que, ao longo de sua história, o espaço escolar tem sido o local onde preconceitos são disseminados através de discursos, silêncios e práticas excludentes. Desde o professor que enuncia claramente a suposta ‘superioridade intelectual’ dos meninos, até os alunos LGBTTT que sofrem toda a sorte de perseguições e constrangimentos, o fato é que, infelizmente, a homofobia, a misoginia e o sexismo têm lugar privilegiado no espaço escolar.

Além disso, também é fato que questões de gênero e homofobia acabam por desdobrar-se na “construção de sujeitos compulsoriamente heterossexuais” [27]. Segundo Diniz [27], esses processos acontecem por meio de atitudes, discursos e comportamentos abertamente homofóbicos, onde os meninos aprendem que, para serem homens de verdade, precisam odiar e agredir homossexuais.

Como vimos, enquanto produtores de narrativas, os *games* acabam por reforçar alguns estereótipos de gênero, o que nos possibilita utilizá-los como objeto de pesquisa dentro da proposta do projeto em tela. Todo esse quadro leva-nos a concluir que a inclusão de projetos que tratem das questões de gênero no espaço escolar não só é bem-vinda como se faz altamente necessária. Em tempos de recrudescimento da violência de gênero, da boa

recepção que discursos abertamente fascistas têm nas redes sociais e do crescimento do fundamentalismo que ameaça o estado e a educação laicos, alimentamos a esperança de estarmos contribuindo para a formação cidadã de indivíduos que crescerão com uma maior abertura para as diferenças, sabendo que as identidades se constroem na linguagem e são, portanto, provisórias, voláteis e sujeitas às transformações da história.

REFERÊNCIAS

- [1] I.C.R. Moraes Bezerra. Prática Exploratória e a formação inicial do professor reflexivo: “O que vai ficar para os alunos?” Revista Contemporânea de Educação, vol. 7, n. 13, janeiro/julho de 2012
- [2] Williams et al. The virtual census: representations of gender, race and age in video games. Los Angeles. SAGE Publications, 2009.
- [3] L. A. Goulart & I. Hennigen. Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade. Estudos Feministas, Florianópolis, 22(1): 416, janeiro-abril/2014.
- [4] J. P. Gee. Bons videogames e boa aprendizagem. Revista Perspectiva, v. 27, n. 01, p. 167-178, jul 2009.
- [5] D. Haraway. 'Gênero' para um dicionário marxista: a política sexual de uma palavra. cadernos pagu (22): pp.201-246, 2004
- [6] A. Piscitelli. Gênero: a história de um conceito. In: Almeida & Szwako. Diferenças, Igualdade. São Paulo. Berleand & Vertecchia, 2009.
- [7] G. L. Louro. Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis/RJ: Vozes, 2014.
- [8] G. Rubin. O tráfico de mulheres: notas sobre a ‘economia política’ do sexo. Edição SOS Corpo. Recife, 1993.
- [9] J. McGonigal. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world. Nova York: Penguin Books, 2012.
- [10] A. M. Fernandes, E. W. G. Clua, L. Alves & R. L. S. Dazzi (Org.). Jogos eletrônicos: mapeando novas perspectivas. Florianópolis: Visual Books, 2009.
- [11] C. L. Mendes. Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação. São Paulo: Papyrus, 2006.
- [12] F. Cabral. Jogos Eletrônicos: técnicas ilusionistas ou emancipadoras. Revista USP, n. 35, p. 134-145, set./nov. 1997.
- [13] T. Aguiar. Na trincheira do virtual. Veredas, n. 76, abr. 2002. Disponível em: www.cultura-e.com.br/Site/rvsVer/Edicao76/Especial03.asp. Acesso em: 12 abr. 2015.
- [14] E. P. Arruda. O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens. Ensino em Re-Vista, v. 18, n. 2, p. 287-297, jul./dez. 2011.
- [15] M. R. O. Lima. VIDEOGAME E ENSINO: A Geografia nos Games. In: Revista Giramundo, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, jan/jun, 2015
- [16] S. Aitken. Re-apresentando o lugar Pastiche. In: Corrêa, R.L. e Rosendahl, Z. (orgs) Cinema, música e espaço. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2009.
- [17] J. Ash. e L. Gallacher. The cultural geographies of videogame. Geography Compass, 5/6, p. 351-368, 2011.
- [18] R. T. Albuquerque. Tradução, Videojogos e Racismo. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa. 2011.
- [19] J. Butler. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- [20] R. Connel & R. Pearse. Gênero: uma perspectiva global. São Paulo. NVersos, 2015.
- [21] A. S. Petry. Heavy Rain ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games. In: X SBGames - Salvador - BA, Novembro, 2011
- [22] H. Jenkins. Game Design as Narrative Architecture. In: Salen, K.; Zimmerman, E. (Org.) The game design reader. Massachusetts: MIT, p. 670-689, 2006
- [23] L. S. Cavalcanti. O Ensino de Geografia na Escola. Campinas – Sp: Papyrus, 2012.

- [24] P. Sibilia. *Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012
- [25] J. Mattar. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- [26] F. Curi. A. Uma proposta para a leitura crítica dos videogames. *Comunicação e Educação*, São Paulo, USP, v. XI, n. 2, p. 189-195, mai.-ago.2006.
- [27] R. D. Junqueira. Homofobia nas escolas: um problema de todos. In: *Diversidade sexual na Educação: problematizações sobre a homofobia nas escolas*. Brasília. Ministério da Educação, 2009.
- [28] S. Beauvoir. *O segundo sexo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, vol. 2, p. 9, 1980 [1949].
- [29] L. L. Fonseca. *GameGirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina*. Dissertação (Mestrado em Ciência da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2013.
- [30] E. Panofsky. Iconografia e iconologia uma introdução ao estudo da arte da renascença. In *Significado nas artes visuais*. São Paulo Perspectiva, p 47-87, 1976.