

Questões de gênero em jogos digitais:

uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização

Letícia Rodrigues, Luiz Ernesto Merkle, Marinês Ribeiro dos Santos

Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade (PPGTE)

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)

Curitiba, Brasil

let.designer@gmail.com, merkle@utfpr.edu.br, ribeiro@utfpr.edu.br

Abstract— Este artigo tem por objetivo apresentar o protótipo da coleção digital denominada “Gênero e Jogos”. A organização da coleção visa facilitar o acesso e promover o debate sobre questões de gênero e sexualidade no âmbito dos jogos digitais, de modo a se configurar em uma ferramenta de auxílio para o empoderamento de comunidades marginalizadas nos jogos, tais como as mulheres, gays, lésbicas, bissexuais, transexuais, transgêneros e intersex (LGBTI+). Pensamos os jogos como tecnologias de gênero através das quais determinados valores, discursos e práticas são reiterados ou questionados. Tal base teórica é o fundamento para a construção da coleção e seleção dos materiais coletados. A promoção de questões como participação e diversidade nos e/ou por meio dos jogos mostra-se um campo frutífero para incentivar transformações sociais nas culturas do jogo e em seus entornos. A organização da coleção é uma das maneiras através da qual podemos auxiliar na visibilização de identidades frequentemente marginalizadas nos jogos e, em contextos mais amplos, na sociedade.

Palavras-chave; Coleção Aberta; Recursos Educacionais Abertos; Gênero; Jogos Digitais

I. INTRODUÇÃO

Neste artigo apresentamos o protótipo da coleção digital¹ intitulada “Gênero e Jogos”, cujo intuito é funcionar como uma ferramenta de auxílio para a circulação de recursos educacionais abertos em diversos formatos que tem por fundamento discutir as questões de gênero. A motivação para a criação desta coleção foi em primeira instância o contexto social contemporâneo das comunidades de jogos digitais, marcada pela discriminação de determinados grupos e identidades consideradas fora da norma estabelecida, que não se encaixam dentro do que preconizamos chamar de heteronormatividade compulsória, em particular as mulheres, gays, lésbicas, bissexuais, transexuais, transgêneros e intersex (LGBTI+). Por “norma” no imaginário hegemônico presente na cultura dos jogos digitais entendemos o estereótipo, influenciado também pela publicidade, do jogador adolescente “homem” branco estadunidense, cisgênero e heterossexual, conforme apontado por Adrienne Shaw [1].

Outro aspecto que motivou o desenvolvimento da coleção refere-se a descentralização de recursos pedagógicos que tratem da temática de gênero no âmbito dos jogos digitais. A organização da coleção visa, portanto,

¹ Uma coleção digital é compreendida nos termos da plataforma *Omeka* e refere-se a organização de uma “biblioteca” digital personalizada por meio da qual é possível obter acesso a diferentes obras cuja indexação conduz ao endereço ou referência da mesma. As coleções digitais permitem o compartilhamento de itens digitais.

facilitar a recuperação e a circulação dos itens que trabalhem esses tópicos de modo a promover o acesso e a visibilidade de obras sobre gênero e das pessoas nas comunidades de jogos cujas vivências são tornadas “marginais” nesse meio.

Argumentamos que o debate de gênero nos jogos deve ser considerado em conjunto com outras abordagens realizadas nesse foro e não apenas como uma reflexão posterior, ou uma problemática apenas de estudiosas/os das áreas de pesquisa em gênero e estudos feministas. Ignorar o impacto que o debate de gênero tem nas relações sociais e nos processos tecnológicos de desenvolvimento de jogos significa reiterar práticas e discursos excludentes para com grupos desviantes do “estereótipo de jogador”.

Dado esse contexto, o desenvolvimento da coleção “Gênero e Jogos” visa fomentar iniciativas e questionamentos na indústria, nas comunidades e nos conteúdos dos jogos digitais em prol de uma cultura dos jogos mais democrática e inclusiva.

II. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O desenvolvimento da pesquisa e da coleção tiveram como principais aportes teóricos os estudos de gênero e os estudos feministas, em autoras como Judith Butler [2], Guacira Lopes Louro [3], Teresa De Lauretis [4], [5] e Beatriz Preciado [6],[7]. Com base nessa literatura compreendemos “gênero” como um dispositivo de regulação social que determina “verdades” específicas sobre os corpos dos sujeitos, hierarquizando-os com base nas diferenciações de sexo, gênero, raça/etnia e sexualidade. Esses pressupostos constroem espaços segregados, cuja participação de grupos “fora da norma” é hostilizada de diversas maneiras.

Nossa aproximação dos jogos digitais ocorre também no âmbito dos Estudos em Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS) de modo a pensar os jogos e seus processos de desenvolvimento tecnológico em conjunto com os aspectos sociais que são parte de sua construção. Uma abordagem social dos jogos nos permite pensar a agência e interferência dos sujeitos nas diversas etapas de seu desenvolvimento.

A pesquisadora de jogos Mary Flanagan [8] se destaca ao conduzir uma análise dos jogos digitais enquanto *tecnologias sociais*. Esta autora considera os jogos enquanto tecnologias não somente devido aos seus componentes eletrônicos, ou seus suportes de jogo (computadores, consoles) e nesse sentido considera que jogos que não se encaixam nessa estrutura também são tecnologia. Ela comenta que os “arranjos e convenções” proporcionados pelos jogos os definem como tecnologias capazes de produzir maneiras de nos relacionarmos,

subordinadas “a regras e padrões de comportamento” contextualizados temporalmente [p. 40, 9].

Essa definição de Flanagan permite um diálogo interessante com o conceito de “tecnologias de gênero” de Teresa de Lauretis [4], que refere-se a um sistema de “técnicas e estratégias discursivas” por meio do qual ocorre a construção de relações de gênero específicas [p. 38, 1]. Flanagan elabora o conceito de design de jogos “crítico”, ou seu “*critical play*” (“jogar crítico”), através do qual, ela argumenta, passamos a nos posicionar politicamente, em particular em relação as questões do ativismo social. Conforme a autora comenta: “questões de gênero, raça, etnia, linguagem e desigualdade de classes são também manifestas nas desigualdades históricas na apropriação e produção tecnológica” [p. 42, 9].

A perspectiva de Flanagan auxilia no processo de construção da Coleção “Gênero e Jogos”, na medida em que temos por intuito a viabilização de acesso a materiais que instigam o questionamento de pressupostos presentes na cultura dos jogos. Trata-se de uma escolha política incorporar as questões sociais de gênero, sexualidade, raça/etnia, geração, entre outras nos processos de desenvolvimento de jogos, levando em consideração que há necessidade de realizar estas abordagens, dado o contexto de desigualdades e discriminações presentes nas áreas de desenvolvimento tecnológico, nas quais se inserem os jogos [p. 43, 9].

Ao considerar os jogos como tecnologias sociais, podemos também evidenciá-los como tecnologias de gênero que, portanto, reforçam estereótipos de masculinidades e feminilidades que agem na manutenção “de estigmatizações e marginalizações de determinadas identidades e expressões de gênero e orientações sexuais” [p. 44, 9]. É importante notar, no entanto, que De Lauretis deixa evidente que as regulações de gênero não são assimiladas sem resistência. Para esta autora o gênero é frequentemente construído por meio de diversas “tecnologias de gênero”, que podem ser identificadas como, por exemplo, o cinema ou os “discursos institucionais” (o campo da teoria). Tais tecnologias de gênero têm a capacidade “de controlar o campo do significado social e assim produzir, promover e ‘implantar’ representações de gênero” [p. 228, 4]. No entanto, De Lauretis aponta também a possibilidade de diferentes maneiras de construir gênero, estas “nas margens dos discursos hegemônicos” [p. 228, 4].

Sobre as tecnologias de gênero, Preciado comenta a necessidade de analisar a subjetividade em seu conjunto, como é construída [p. 51, 9], em outras palavras questões de gênero, diferença sexual, raça/etnia e sexualidade não devem simplesmente ser consideradas isoladamente como se não tivessem influências entre si.

Estas autoras nos auxiliam a pensar os jogos enquanto tecnologias de gênero, por meio das quais determinadas relações sociais e imaginários sobre os sujeitos estão sendo constantemente estabelecidos e também contestados. É importante ressaltar que por meio desta abordagem é possível apontar a construção social e cultural do gênero em contraste com a derivação biológica a ele atribuída [p. 50, 4]. Como nos diz Preciado, o gênero se apresenta como: “uma representação, ou o efeito das representações discursivas e visuais advindas de diferentes dispositivos institucionais” [p. 50, 4]. Encaramos assim, os jogos como

alguns desses dispositivos, que em determinados contextos auxiliam na construção de representações de gênero específicas, seja através do próprio conteúdo do jogo, como também nas comunidades que permeiam sua produção e consumo.

Para trabalhar a questão de gênero voltada especificamente nos jogos digitais, foram utilizados como referência principalmente os volumes de Henry Jenkins e Justine Cassell [10], Yasmin B. Kafai [11] e a pesquisa sobre representação e identificação da já mencionada Adrienne Shaw [1]. Os dois primeiros volumes foram escolhidos dada a variedade de abordagens apresentada e sua conexão com as discussões de gênero, especificamente nos jogos digitais. Assim proporcionaram um panorama dos estudos em gênero e jogos e algumas de suas problemáticas e abordagens mais recorrentes. A obra de Shaw foi escolhida pois sua abordagem teórica permite refletirmos sobre as questões de identidade, identificação, e representação de grupos marginalizados nos jogos.

Também foram consultados levantamentos de dados sobre a violência contra as mulheres e a população LGBTI+, tais como a Pesquisa Nacional Sobre o Ambiente Educacional no Brasil 2016 [12], Assassinatos de LGBT no Brasil: Relatório 2016 [13], o Mapa da Violência 2015: homicídio de mulheres no Brasil [14] e o Balanço 2015 do Ligue 180 [15] que retratam a relevância em abordar questões de sexualidade e gênero em diversas esferas sociais.

III. METODOLOGIA

As perspectivas teóricas mencionadas fundamentam a construção da coleção “Gênero e Jogos”. Dadas as limitações de seu período de realização durante o mestrado, a pesquisa concentra-se no debate das questões de gênero e sexualidade, mas apontamos que estas estão constantemente imbricadas pelas demais (classe, raça/etnia, geração, etc). Com isto em mente os materiais coletados para coleção buscam abranger as questões de gênero da maneira mais interseccional possível.

Tivemos como referência os seguintes três objetivos específicos:

a) Reunir ao levantamento da coleção um conjunto de referências, a serem disponibilizadas na coleção, que permita às comunidades conhecer mais sobre os estudos de gênero, os estudos feministas, os estudos sobre questões de raça/etnia e sobre a relação entre gênero e jogos e suas demais interseccionalidades [p. 23, 9].

b) Prototipar uma coleção de recursos educacionais abertos (REA), na plataforma Zotero, com vistas à futura construção de uma Coleção intitulada “Gênero e Jogos” [p. 23, 9].

c) Organizar e estruturar sub-coleções, em categorias não necessariamente estanques, que, facilitem a identificação e a recuperação de diferentes itens por parte da comunidade. Esta etapa visa atender as diferentes demandas de quem joga e/ou desenvolve/pesquisa jogos, ou não, mas que sofre preconceito, violência, desconforto, com vistas a problematização, mobilização e empoderamento destas pessoas [p. 23, 9].

A organização dos itens coletados em seções e subseções foi determinada de modo qualitativo a partir da literatura base utilizada.

Ademais, foram consultados e utilizados como referência dois acervos digitais sobre jogos: o *LGBTQ Game Archive*² e o *FEMICOM*³.

IV. A COLEÇÃO “GÊNERO E JOGOS”

A Coleção “Gênero e Jogos” foi criada em 2015 e reúne 389 itens⁴ para referência e consulta. Estes materiais têm sido organizados inicialmente em um protótipo por meio da plataforma *Zotero* no grupo público denominado “Gênero e Jogos” (Figura 1). Optamos pelo uso do termo “jogos” e não “jogos digitais” de modo a permitir a abertura para adição de todos os tipos de jogos e não apenas os considerados digitais ou eletrônicos (*videogames*), com posterior adição de conteúdo sobre jogos de tabuleiro, jogos de interpretação (RPG), etc.



Figura 1. Tela inicial da coleção Gênero e Jogos na Zotero.

A Zotero é uma plataforma que permite a indexação e organização de referências⁵. Zotero permite também integração com editores de texto podendo ser utilizada na produção acadêmica de artigos, monografias, dissertações, teses, entre outros.

Zotero permite que sejam criadas “bibliotecas virtuais” com base nos recursos selecionados pela pessoa que a utiliza. Por meio dos “Grupos”, Zotero permite que bibliotecas sejam compartilhadas entre pessoas colaboradoras, que participam do processo de construção do “acervo” virtual. A coleção Gênero e Jogos é pública e pode ser acessada por qualquer pessoa com o endereço da página. Para colaborar com a adição de novos itens é necessário aprovação da autora da coleção [p. 160, 9].

Ao indexar itens na biblioteca de grupo é possível adicionar informações sobre eles de modo a especificar suas características, o tipo de informação varia de acordo com a categoria do recurso (jogo, página da web, livro, vídeo, etc.), em termo gerais é possível atribuir: 1. o título para o recurso, 2. tipo do item, 3. data de criação do recurso, 4. colaborador(a) que adicionou o recurso 5. autoria 6. endereço (url) de acesso, 7. breve resumo do que se trata o conteúdo do recurso, 8. idioma do recurso, 9.

² LGBTQ Video Game Archive. Disponível em: <<https://lgbtqgamearchive.com/>>. Acesso em: 5 jul 2019.

³ FEMICOM, the feminine computer museum. Disponível em: <<http://www.femicom.org/>>. Acesso em: 5 jul 2019.

⁴ Zotero. Coleção “Gênero e Jogos”. Disponível em: <https://www.zotero.org/groups/423001/gnero_e_jogos>. Acesso em: 2 set 2019.

⁵ Zotero Home. Disponível em: <<https://www.zotero.org/>>. Acesso em: 5 jul 2019.

palavras-chave (tags) para a localização do recurso na coleção [p. 160, 9].

Na Figura 2 um exemplo de item indexado, no caso um jogo. Através da URL adicionada é possível acessar o conteúdo original.



Figura 2. Item indexado, jogo Quing's Quest VII da autoria de Squinky.

A. Recursos Educacionais Abertos

Recursos Educacionais Abertos (REA) compreendem materiais dos mais variados suportes que podem ser utilizados com fins didáticos [16]. A garantia do aspecto “aberto” está vinculada às quatro liberdades do REA, os 4Rs do inglês: *review, reuse, remix e redistribute* (análise, reuso, modificação e redistribuição)⁶. O caráter aberto de conteúdo permite “liberdade para criar novas possibilidades a partir do que já está disponível, mas exige a atribuição à sua autoria e em alguns casos a redistribuição em licença igual” [p.154, 9].

É necessário apontar que na coleção Gênero e Jogos são indexadas apenas os metadados⁷ e não obras completas (como no caso de livros, jogos e demais conteúdos de licença restrita). O que é disponibilizado na coleção são referências, links, citações, etc, por meio das quais a pessoa pode conhecer os conteúdos originais em seus devidos suportes, o acesso completo ao item ocorre de acordo as licenças do mesmo.

V. COMO UTILIZAR A COLEÇÃO “GÊNERO E JOGOS”

Pensamos que o uso da coleção como ferramenta auxiliar pode ser do interesse de alguns públicos específicos como desenvolvedoras/es de jogos, pesquisadoras/es do tema, jogadoras/es, assim como público interessado em questões de gênero de modo mais abrangente. O formato multimídia da coleção busca demonstrar que diferentes abordagens podem ser feitas em relação as questões de gênero nos jogos, assim como visa facilitar a compreensão das discussões de gênero, apresentando-as em perspectivas diferenciadas, seja no

⁶ Perguntas Frequentes | REA. Disponível em: <<https://aberta.org.br/faq/>>. Acesso em: 5 jul 2019.

⁷ Uma definição de metadado como estão aplicados na coleção pode ser encontrada em: “metadados podem ser informações descritas tradicionalmente (ex: catálogos de bibliotecas), ou informações de recursos eletrônicos (arquivos automatizados, textos eletrônicos ou páginas web), cuja forma de recuperação está baseada nos motores de busca da web para a localização” [17, p.4]

conteúdo do próprio jogo aos documentários, vídeos e literatura correspondente.

Nesse sentido as pessoas podem utilizar-se da coleção para desenvolvimento de um arcabouço teórico sobre o tema e um ponto de partida de múltiplas investigações a respeito de gênero nos jogos e questões adjacentes [9].

A visualização da biblioteca é pública e permite acesso a todos os itens indexados e suas origens e licenças próprias. Em casos de licença restrita ou paga (como, por exemplo, documentários, livros ou jogos) é de responsabilidade da pessoa que utiliza a coleção adquirir a versão completa do item [p.166, 9].

Por meio de cadastro na Zotero é possível obter acesso a criação de bibliotecas particulares e ao *plugin* para auxílio na criação de referências em editores de texto. É possível também requisitar acesso para colaboração na construção da coleção.

Buscas podem ser feitas na coleção principalmente através de três meios: pelas subseções (pastas) categorizadas; por palavras-chaves, organizadas na coleção; ou pela barra superior de busca onde se pode digitar suas próprias palavras-chave.

Outros recursos, desenvolvidos por terceiros, ou pessoas colaboradoras, como apresentações, resenhas de livros, fichamentos, vídeos, jogos, etc também podem ser adicionados como recursos abertos na coleção para elaboração de novo conteúdo. Atentamos apenas para que possuam licença aberta, sejam gratuitos e que as devidas autorias sejam mencionadas [p.171, 9].

Conforme informado na plataforma Zotero, é possível baixar um *plugin* para editores de texto (Word, LibreOffice Writer) o que facilita o processo de citação e referenciação por meio da biblioteca de grupo [9].

VI. RESULTADOS, CONSIDERAÇÕES E DESDOBRAMENTOS

É possível utilizar a coleção como arcabouço teórico para desenvolvimento de recursos pedagógicos auxiliares para tratar das temáticas feministas, de gênero e diversidade, não apenas no âmbito dos jogos, mas também em outras esferas de debate e aprendizagem.

A coleta e organização de referências auxiliou na compreensão do cenário brasileiro e principalmente norte-americano de pesquisas sobre gênero e jogos digitais. Também é válido apontar quais foram as abordagens encontradas nessas explorações iniciais, sendo que grande parte dos questionamentos de gênero, em especial em contexto brasileiro, trata questões como a exclusão das mulheres nos jogos e o machismo e a misoginia nesses ambientes e comunidades. As demais intersecções de gênero, como raça/etnia, geração, sexualidade ou corporalidade são menos frequentes.

Dado o tempo hábil para esta pesquisa houve limitações em relação aos testes com as comunidades. No decorrer do mestrado não foi possível envolver as comunidades. A estrutura e organização não foram testadas em situações concretas por outras pessoas. Não foi

possível fazer uma avaliação das categorias utilizadas na coleção, sua eficiência, assim como quais modificações podem auxiliar na sua apresentação.

Com o processo de doutoramento, temos por objetivo o desenvolvimento de novos recursos educacionais sobre as temáticas de gênero e jogos, que venham a integrar a coleção.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS

- [1] A. Shaw, *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, Edição: 1. Minneapolis: Univ Of Minnesota Press, 2014.
- [2] J. Butler, “Regulações de gênero”, *Cadernos Pagu*, nº 42, p. 249–274, jun. 2014.
- [3] G. L. Louro, *Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer*. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2004.
- [4] T. de Lauretis, “A tecnologia do gênero”, in *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*, Rio de Janeiro: Rocco, 1994, p. 206–242.
- [5] T. De Lauretis, *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*. Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- [6] B. Preciado, *Manifesto Contrassexual - Práticas Subversivas de Identidade Sexual*, 1º ed. Brasil: N-1 EDIÇÕES, 2014.
- [7] B. Preciado, *Testo yonqui*. Madrid: Espasa Calpe, 2008.
- [8] M. Flanagan, *Critical play: radical game design*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2009.
- [9] L. Rodrigues, “Questões de Gênero em Jogos Digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização”, *Dissertação (Mestrado)*, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, 2017.
- [10] J. Cassell e H. Jenkins, *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998.
- [11] Y. B. Kafai e H. Jenkins, *Beyond Barbie to Mortal Kombat – New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge, Massachusetts London: MIT Press, 2011.
- [12] ABGLT - Secretaria de Educação, “Pesquisa Nacional Sobre o Ambiente Educacional no Brasil 2016 - As Experiências De Adolescentes e Jovens Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis E Transexuais Em Nossos Ambientes Educacionais”, ABGLT - Secretaria de Educação, 2016.
- [13] Grupo Gay da Bahia, “Assassinato de LGBT no Brasil: Relatório 2015”, Grupo Gay da Bahia - GGB, 2015.
- [14] J. J. Waiselfisz, “Mapa da Violência 2015: homicídio de mulheres no Brasil”, 2015. [Online]. Disponível em: http://www.mapadaviolencia.org.br/pdf2015/MapaViolencia_2015_mulheres.pdf. [Acessado: 24-dez-2016].
- [15] Secretaria de Políticas para as Mulheres, “Balanço 2015 do Ligue 180 - Central de Atendimento à Mulher - Dossiê Violência contra as Mulheres”, Secretaria de Políticas para as Mulheres, 2015.
- [16] T. AMIEL, “Educação aberta: configurando ambientes, práticas e recursos educacionais”, 2012. .
- [17] M. Rosetto e A. H. Nogueira, “Aplicação de elementos metadados DUBLIN CORE para descrição de dados bibliográficos on-line da biblioteca digital de teses da USP”, *Anais*, 2002.