

**XIII Jornada Acadêmica do Programa
de Pós-Graduação em Educação da UNISC**

Políticas públicas
educacionais: o que
esperar para o pós
pandemia?



**“DONZELA EM DEFESA” E AS PROBLEMÁTICAS DE GÊNERO
ACERCA DO UNIVERSO GAMER**

Jorgeana Roberta Alcântara Teixeira
Universidade Federal de Juiz de Fora

...

Eixo 2- Educação, Cultura e Produção de Sujeitos

Os jogos digitais são um produto material que faz parte da vida dos jovens das gerações pós anos 90, que são bombardeados diariamente pelas inovações tecnológicas, as quais se tratam com naturalidade, uma vez que é algo cotidiano que se tornou parte intrínseca de seu processo de socialização. Cerca de 44% dos jovens de 10 a 19 anos consomem jogos digitais, Paul Gee (2010) definiu esse fenômeno como uma nova espécie de alfabetização, influenciando no desenvolvimento crítico, construtivo e reflexivo dessa geração.

A popularização de tais jogos digitais fez com que surgissem diferentes comunidades e grupos de jogadores/as em seu entorno, nos quais esses jovens se reúnem para jogarem juntos, trocarem experiências e socializar. O documentário “Donzela em Defesa”. A qual busca discutir a inserção das mulheres no mundo dos videogames, popularmente chamado de mundo dos “gamers”, um círculo social predominado, no geral, por homens. O documentário expõe diferentes relatos sobre situações de “assédio, violência, inclusão, hipersexualização e representatividade” vivenciadas por mulheres enquanto jogadoras.

Logo no início é colocado em pauta no vídeo como existe uma cultura que direciona os gostos e hábitos em função do sexo da criança, neste sentido, aos meninos seriam dados videogames ou brinquedos que fortalecem o pensamento e raciocínio lógico, enquanto que para as meninas os pais oferecem como brinquedo bonecas, por exemplo, para desenvolver o lado humano, preparando para, no futuro, os cuidados com a família ou com o lar.

Podemos analisar a construção social do público dos jogos digitais pela perspectiva de Veiga-Neto (2014), a qual ele analisa os artefatos culturais através da perspectiva de Michel Foucault, e afirma que a sociedade impõe uma determinação de gênero nos brinquedos infantis desde a primeira infância, classificando-os como brinquedos para meninas e brinquedos para meninos, não podemos haver uma troca. E isso cresce refletindo na criança, nos espaços que ela pode ou não ocupar, ou seja, fazendo do brinquedo uma imposição de significados e com os videogames, não foi diferente.

Ou seja, o que Elizabeth Ellsworth (1997) chamou de modos de endereçamento, pensando que os jogos possuem um público a ser atingido, passando pelos aspectos técnicos e subjetivos, que para fazer sentido precisa se levar em conta a história e os sistemas por trás da produção. Portanto, se entendeu durante uma determinada época que os jogos digitais eram feitos para meninos, atingindo uma forma de normas, comportamento dos corpos e por fim de poder. Em outras palavras:

“É, portanto, a cultura que nos permite dar significado ao objeto brinquedo, atribuir-lhe um sentido. E a construção do seu significado se faz no âmbito das práticas discursivas, da linguagem. As representações de brinquedo, preexistentes, num determinado universo cultural terão, portanto, sobre crianças e adultos um forte papel modulador nos significados que estes mesmos sujeitos passam a atribuir a tais objetos” (BUJES, 2004, p.211)

Neste sentido, os próprios participantes do vídeo do sexo masculino, reconhecem que este universo é predominantemente masculino e que há, de fato, um direcionamento desde os primeiros anos de idade acerca de quais atividades e experiências vão ser proporcionadas para meninos e para meninas.

Porém, tais fatos sobre a dificuldade de acesso feminino a esses espaços se contradizem quando confrontado como uma pesquisa realizada em junho de 2018, por Yolanda Arceno, a qual afirma que 52% da comunidade *gamer* é formada por mulheres. Mas no documentário é evidenciado como ainda que haja a presença de mulheres na indústria de vídeo games atualmente, o número de mulheres que ocupam posições de destaque, isto é, em postos centrais nas empresas ou mesmo nos enredos dos jogos, ainda é pequeno e apenas recentemente as mulheres passaram a ganhar destaque neste meio.

Para além desse direcionamento acerca das experiências proporcionadas às crianças de acordo com o sexo, existe uma outra questão que se desdobra na inserção da mulher no contexto dos games e se refere à própria representação das personagens

femininas neste universo. As mulheres participantes do documentário relatam como há uma hiperssexualização da personagem feminina, em outras palavras, no geral, as personagens femininas são sempre retratadas através de um padrão/estereótipo de beleza e, também, de comportamento. No geral, as personagens mulheres nos jogos possuem seios grandes, usam roupas curtas, valorizando e estimulando uma sexualização do corpo feminino, conforme os relatos do vídeo.

Neste sentido a principal crítica levantada e colocada em debate no documentário se refere, justamente, à falta de opções de diferentes personagens, com diferentes corpos, raças, cores, padrões culturais ou de comportamento, seja para homens ou para mulheres. Ou seja, a indústria *gamer*, na qual os principais cargos de execução, desenvolvimento e produção dos jogos são ocupados por homens, contribui para a construção de um padrão para as definições acerca do feminino e do masculino.

Este padrão não busca se desenvolver abrangendo a complexidade e diversidade das possibilidades da existência humana que têm sido evidenciados pelos estudos sociológicos, antropológicos e políticos dos últimos tempos. Estes estudos evidenciam que as duas características são inerentes à existência humana e qualquer tentativa de suprimi-las acarretará na miséria humana.

Dessa forma, essa padronização nos jogos contribui para a reprodução dos padrões e estereótipos que, no limite, são fatores de exclusão na sociedade. Neste sentido relata a Dr. Jo-Ane Lee, professora do Departamento de Estudos de Gênero da UVic, no documentário que:

Videogames não representam as mulheres conforme o ideal feminista, definitivamente. Eu diria que eles ainda estão na era dos dinossauros ou na era das trevas. Talvez as meninas que jogam estes jogos não estão se identificando com a figura feminina. Mas estão se identificando com a figura central, que é sempre, na maioria das vezes, representada como uma figura masculina

Também é recorrente, conforme os relatos do documentário, um conjunto de práticas misóginas nestes ambientes de games, em especial para jogos online, ou seja, de ofensas por parte de homens às mulheres que participam do jogo. O documentário mostra uma situação real na qual uma jogadora é atacada verbalmente com diversos xingamentos e ofensas. Michael Warner (2003) definiu que os jogos digitais têm um público, ou seja, um indivíduo padrão que se materializa com mais facilidade, esse público se constitui popularmente por homens cisgêneros, heterossexuais, brancos e de classe média, perfil que contribuiu para a reafirmação de uma ideia clássica que os jogos precisam ser

violentos e sexistas, tendo a imagem da mulher como alguém que precisa ser resgatada pelo herói masculino.

O anonimato somado a um ambiente infectado pela cultura machista, a qual dos aos jogadores homens uma posição de poder, transformando o ambiente entre opressores e oprimidos, faz com que frases como “Vadia”, “Vagabunda”, “Tinha que ser mulher”, “Deve ser gorda”, “Mal comida” são constantemente vividos e relatados por jogadoras, pois não existe nenhum mecanismo de punição ou um sistema de denúncia aos agressores, fazendo com que essa prática se torna cada vez mais frequentes.

Portanto, a defesa feita no documentário, em geral, é para que haja mais diversidade na representatividade nos games, não apenas acerca dos padrões dos corpos femininos, como também na personagem protagonista dos enredos e nos comportamentos destas personagens nos jogos. Há alguns jogos neste sentido, mas as iniciativas são recentes e frutos de pressões das mulheres para a ressignificação destes espaços.

Neste sentido e de acordo com Foucault, prossegue as autoras, essa naturalização leva a cristalização de normas e padrões na sociedade que, por sua vez, contribuem para a hierarquização de posições sociais. É assim que normas podem agir como ferramentas que articulam comportamentos e estereótipos nas sociedades, reprimindo ou estimulando determinados comportamentos ou valorizando determinadas características físicas/biológicas específicas em detrimento da diversidade da existência humana (FRIERECHS; SOUZA, 2016).

Este é um elemento central no debate, que busca evidenciar que o papel da mulher na sociedade, as características físicas, de personalidade ou comportamentais ou, ainda, acerca dos traços culturais femininos não devem ser retratados através de uma única imagem, mas sim buscar contemplar a diversidade e complexidade da existência humana no que se refere aos padrões de comportamento, de personalidade, de aparência, sexualidade ou qualquer outro aspecto cultural que o valha.

O que é proposto pelos participantes da pesquisa é que a sociedade passe a conceber e compreender a sexualidade baseando-se no princípio da diversidade humana ou, ainda a partir da abordagem contemplada por Foucault, a qual evidencia a sexualidade como um “dispositivo histórico”, ou seja, não como algo dado pela natureza e por ela definido, mas como resultado de um processo de construção social que articula diferentes elementos culturais, políticos, simbólicos, sociais, desde a própria linguagem até os comportamentos, gestos, rituais, padrões (LOURO, 2013).

Concluimos então, que podemos encarar os jogos digitais como um novo produto cultural que se populariza com o avanço da presença da tecnologia em nossas vidas, se tornado como um produto com fácil poder de disseminação. As informações presentes nas comunidades de games ajudam a ilustrar alguns acontecimentos sociais, políticos e eventos do cotidiano de uma geração marcada pela tecnologia, ou seja, os jogos digitais podem ser interlocutores de acontecimentos e expressões culturais e sociais no mundo contemporâneo juntamente com seu poder de comunicação e apropriação dessa geração. Tais novas gerações que têm reivindicado cada vez mais que haja uma maior representatividade acerca do feminino, mas não somente dele, buscando a representatividade nos games para as diversas identificações de gênero presente em nossa sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: Assédio online; Jogos digitais.

Referências Bibliográficas

BUJES, Maria Isabel. Crianças e Brinquedos: Feitos um para o outro? In: **Estudos Culturais em Educação**: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema. Org. COSTA, Marisa Vorraber. Porto Alegre: Ed. Universidade / UFRGS, 2004.

COELHO, Ana Gabriela. **Opinião:** o machismo nos eSports não é normal: Red Bull Games, 27 maio 2016. Disponível em:<<http://www.redbull.com/br/pt/games/stories/1331797300048/opinioao-o-machismo-nos-esports-naoe-normal>>. Acesso em: 08 ago. 2021.

ELLSWORTH, Elizabeth. Modos de endereçamento: uma coisa de cinema, uma coisa de educação também. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. **Nunca fomos humanos** – nos rastros do sujeito. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. https://www.academia.edu/5017798/Nunca_fomos_humanos_nos_rastros_do_sujeito_Tomaz_Tadeu_org

FRIEDERICHS, M. SOUZA, J. F. de. **O corpo feminino:** ficções para ser e estar nas telas do cinema. Textura, v. 18 n.38, set./dez.2016. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/issue/view/190>

GEE, James Paul. **Bons videogames + boa aprendizagem:** Colectânea de Ensaios sobre os Videogames, a Aprendizagem e a Literacia. Ramada, Portugal: Edições Pedagogo, 2010.

LOURO, Guacira. **Destemidos, bravos, solitários** – a masculinidade na versão western. Revista Bagoas, n. 10, 2013, p. 171-182.

VEIGA-NETO, Alfredo. Michel Foucault e os Estudos Culturais. In: **Estudos Culturais em Educação**: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema. Org. COSTA, Marisa Vorraber. Porto Alegre: Ed. Universidade / UFRGS, 2004.

