

**UMA BREVE REFLEXÃO SOBRE AS RELAÇÕES DE DUALIDADE DE GÊNERO
PRESENTES NOS JOGOS ELETRÔNICOS:
RELATO DE EXPERIÊNCIA VIVENCIADA EM UM GRUPO DE PESQUISA PIBIC
(UFS)**

Maria José dos Santos (graduanda/UFS)

Alexsandra Nascimento dos Santos (graduanda/UFS)

Resumo: Este estudo objetiva discutir brevemente algumas questões referentes à dualidade de gêneros presentes nos jogos eletrônicos de uma forma geral, uma vez que indivíduos de todas as faixas etárias experimentam jogar jogos eletrônicos nos mais diversos aparatos tecnológicos, videogames, celulares, computadores, tablets, dentre outros. Esta reflexão teve como base experiência vivenciada em um projeto de pesquisa PIBIC, intitulado “Jogos eletrônicos e novos letramentos na formação de professores de língua inglesa”. Para discutir essa temática, a metodologia utilizada foi qualitativa, com revisão bibliográfica da literatura e autores como Charles Bazerman (2006), Luiz Antônio Marcuschi (2004, 2005, 2008), Diane Carr (2006) e James Paul Gee (2004), dentre outros. Além disso, pesquisas mostram que, apesar dos games serem produzidos predominantemente para o público masculino, outras vem mostrando que as mulheres também estão adentrando nesse mundo dos jogos. Por outro lado, com a pesquisa do projeto, foi possível perceber também que autores discutem sobre jogos que sejam livres de gênero, já que os jogos eletrônicos refletem valores sociais e culturais e também podem ser abordados no ambiente escolar nas aulas de língua inglesa, devido ao seu aspecto multimodal e por se tratar de gêneros virtuais de fácil acessibilidade.

Palavras-chave: Estudos de gênero; Jogos eletrônicos; Ensino de língua inglesa.

INTRODUÇÃO

O impacto das novas descobertas científico-tecnológicas, principalmente aquelas ligadas à Internet, tem provocado transformações significativas na sociedade, nas relações pessoais e na educação, produzindo mudanças na vida de milhares de pessoas. Por isso, tanto crianças quanto adolescentes têm acesso às mesmas informações que o seu professor, através da internet, nas redes sociais, nos sites de busca, nas bibliotecas online, etc. O crescente avanço das tecnologias da informação e comunicação tem ocasionado à criação de novos espaços discursivos, o que contribui também para o surgimento de novos discursos e a hibridização entre os gêneros textuais existentes (MARCUSCHI, 2005, 2008).

Por esta razão, este estudo objetiva discutir brevemente algumas questões referentes à dualidade de gêneros presentes nos jogos eletrônicos de uma forma geral, uma

vez que indivíduos de todas as faixas etárias experimentam jogar jogos eletrônicos (JE) nos mais diversos aparatos tecnológicos, videogames, celulares, computadores, tablets, dentre outros. Esta reflexão teve como base experiência vivenciada em um projeto de pesquisa PIBIC, intitulado “Jogos eletrônicos e novos letramentos na formação de professores de língua inglesa”. Os indivíduos experimentam jogar jogos eletrônicos nos diversos aparatos tecnológicos (videogames, celulares, computadores, tablets, etc.).

Além disso, os jogos são vistos como espaços convidativos de aprendizagem, ampliando cada vez mais o seu público alvo. Eles podem servir como ferramenta pedagógica para serem trabalhados nas salas de aula que ainda seguem abordagens tradicionais descontextualizadas. Em virtude desses aspectos mencionados, o presente estudo traz reflexões sobre como as relações de dualidade de gênero se apresentam nos JE, uma vez que muitos ainda propagam questões referentes aos estereótipos. Assim, busca-se analisar a importância dos jogos eletrônicos para o contexto educacional sabendo que é imprescindível a prática de novas abordagens de ensino que ande junto com as mudanças atuais que acontecem na sociedade, visando uma aprendizagem que seja significativa e eficaz, ao retratar temáticas disseminadas nos JE.

Para discutir essa temática, a metodologia utilizada foi qualitativa, com revisão bibliográfica da literatura e as principais referências citadas ao longo desse estudo foram Charles Bazerman (2006), Luiz Antônio Marcuschi (2004, 2005, 2008), Diane Carr (2006) e James Paul Gee (2004), além das Orientações Curriculares para o Ensino Médio (2006). Além disso, pesquisas mostram que, apesar dos games serem produzidos predominantemente para o público masculino, outras vem mostrando que as mulheres também estão adentrando nesse mundo dos jogos.

Por outro lado, com a pesquisa do projeto, foi possível perceber também que autores discutem sobre jogos que sejam livres de gênero, já que os jogos eletrônicos refletem valores sociais e culturais e também podem ser abordados no ambiente escolar nas aulas de língua inglesa, devido ao seu aspecto multimodal e por se tratar de gêneros virtuais de fácil acessibilidade.

1. RELAÇÕES DE DUALIDADE DE GÊNERO NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Apesar de muitos jogos virtuais serem meios de propagação de estereótipos masculinos e conservadores que reforçam a dualidade de gênero, hoje os jogos eletrônicos fazem parte do gosto feminino. O público feminino tem conquistado mais espaço nos jogos eletrônicos. De acordo com Wenzel (2013), as mulheres fazem parte de empresas que desenvolvem os jogos e elas assumem o papel de protagonistas em alguns games, embora as personagens femininas ainda causem polêmica pelo excesso de sensualidade. Mesmo assim, estudos têm mostrado que, nos últimos anos, os jogos eletrônicos ganharam espaço entre mulheres de todas as faixas etárias, confirmando que os games não estão sendo predominantemente direcionados apenas aos homens.

Carr (2006) considera que os jogos trazem informação, conteúdo, narrativa. E essa diversidade possibilita posições de leitura simultânea, podendo ser abertas ou fechadas para diferentes jogadores. Além disso, os avatares podem ser vistos como simulações de pessoas, uma vez que refletem valores sociais e culturais. Outra questão é que os avatares femininos não são programados para serem fisicamente mais fortes do que os masculinos.

No tocante ao jogo, conforme Carr (2006), ele envolve repetição, pensamento sistemático, atitudes efêmeras e experimentos improvisados. Em decorrência das preferências de jogo, existe a possibilidade de estabelecer lugares separados para jogadores e jogadoras. Alguns estudiosos argumentam que geralmente o foco é o público masculino devido ao pouco tempo livre que as mulheres têm em relação aos homens. Por isso, jogos do tipo puzzle, card são mais fáceis de aprender. Carr (2006) ainda concorda que as produções de jogos estão gradativamente ampliando o seu foco para incluir consumidoras mulheres.

Por outro lado, os jogos virtuais estão intimamente ligados aos estereótipos de gênero, pois é possível perceber que vários deles reforçam divisões entre o ser homem e ser mulher. Eles mostram a mulher como seres frágeis, preocupadas com sua estética e possuem tarefas domésticas como atividade a ser desenvolvida nos games. Por isso, é importante analisar os jogos criticamente devido a sua influência na socialização dos indivíduos, uma vez que eles reproduzem concepções de que a mulher deve se preocupar com sua aparência física, maquiagem, jóias, entre outros aspectos. É uma temática que merece atenção pelo fato de que

existem mulheres que possuem gostos ou preferências pelos mesmos jogos que os homens e também pode ocorrer o inverso, de homens quererem jogar aqueles que são direcionados as mulheres.

Tradicionalmente os homens escolhem os jogos de natureza competitiva, ação; e as mulheres, pelos jogos de simulação, como os Role Playing Games (RPG). Sobre as diferenças de preferências entre homens e mulheres, autores discutem que essas disparidades têm diminuído, uma vez que segundo Brunner, Bennet e Honey (1999) as mulheres têm preferido, gradativamente, jogos onde a persuasão é mais utilizada que a conquista e onde há senso de humor e aventuras. Existem mulheres conhecidas como “gamers”, elas jogam os jogos de natureza violenta que são estereotipados como masculinos. No entanto, essas práticas oferecem uma resistência entre o gênero masculino, no qual muitos não aceitam a participação feminina nos jogos e nas feiras de jogos, sendo uma das barreiras enfrentadas pelas jogadoras.

Pesquisadores apontam que Lara Croft trouxe uma aproximação maior das mulheres com os jogos, pelo fato da personagem ser inteligente, forte, ágil, ousada, possuir personalidade, mostrando que o público feminino poderia ter lugar em jogos de ação e aventura, por exemplo. Estas habilidades também fazem com que ambos os sexos joguem. Segundo Cassell e Jenkins (1999) as mulheres são atraídas devido à heroína inteligente e forte. Já os homens são atraídos pelas roupas pequenas, pois o avatar de Lara Croft é um exagero das formas femininas ocidentais.

Na tentativa de representar as preferências das mulheres, muitas plataformas de jogos online exibem uma seção de jogos específicos “para meninas”, conhecidos como *pink games* que para Carr (2006, p. 172), “(...) continuam a ser uma questão controversa enquanto que os jogos adaptados ao estereótipo masculino não estão sujeitos às mesmas formas de questionamento. (...) Tais jogos perpetuam a mansidão e marginalização feminina.” Tais jogos envolvem conteúdos como culinária, beleza, como cuidar de bebês, temáticas próprias para atender os deveres do lar em respeito a uma cultura androcêntrica.

Quanto à contribuição desses gêneros virtuais, Marcuschi (2005, p. 35) afirma que “o trabalho com gêneros textuais é uma extraordinária oportunidade de se lidar com a língua

em seus mais diversos usos autênticos no dia a dia”. Partindo dessa ideia, acredita-se que os gêneros textuais digitais contribuem para o aprendizado porque os alunos, através desses gêneros, podem vivenciar situações que são reais de comunicações no ambiente escolar e fora dele. Além desses aspectos, é sugerido se trabalhar com os gêneros virtuais devido as suas características multimodais, com as quais o público discente lida no processo de interação com as tecnologias.

Pela sua dimensão educativa, esses games são exemplos de gêneros virtuais que na ótica de Bazerman (2006, p. 19), uma abordagem encaminhada ao ensino de línguas considera que “gêneros são formas de vida e ação”, na qual é necessária a inclusão de gêneros variados, entre eles os gêneros da época digital, para serem refletivos e estudados no contexto escolar, objetivando o desenvolvimento da competência dos educandos no ensino e aprendizagem de línguas.

Consoante Gee (2004), por outro lado, os jogadores são como solucionadores de problemas ativos que não veem erros como erros, mas como oportunidades de reflexão e aprendizagem e que estão constantemente à procura de novos desafios e melhores soluções para os obstáculos. Desta forma, os professores podem desempenhar um papel vital em ajudar os alunos a se tornarem mais conscientes sobre o conteúdo dos jogos.

Em uma quantidade significativa de videogames, as mulheres são colocadas como personagens secundárias, estando dependente de um homem ou a espera de serem resgatadas do mal por um avatar masculino. No entanto, “The Cave” é um exemplo de game que mostra aspectos que fogem desses estereótipos de gêneros. Apesar dos estereótipos de gênero serem construídos socialmente, desde o nascimento (SNYDER, 2008) e grupos sociais, como família, amigos e escola contribuírem na compreensão do papel social do indivíduo; existem JE que tem apresentado enredos em que todos os personagens são importantes, não havendo aqueles considerados secundários ou dependentes de avatares masculinos. Essa construção, em que a mulher é vista como um ser frágil, sendo uma personagem secundária nos JE, contribui negativamente para o desenvolvimento das representações sociais do ser humano, pois separa o indivíduo em categorias, reforçando as desigualdades entre o que venha ser homem e mulher, porque, em diversas situações, elas aparecem de maneira hierarquizada.

Ainda segundo a mesma autora, o objetivo é ajudar os jovens a irem além de seus próprios comportamentos estereotipados para refletirem em novas formas de pensar e agir. Dessa forma, é primordial aumentar a consciência dos adolescentes de como o gênero é e foi construído na linguagem ao longo do tempo na literatura e nas novas tecnologias. Outra questão relevante é que apesar dos meninos e meninas terem estilos parecidos de aprendizagem, existem diferenças de gêneros. Percebe-se que a maioria dos jogos retrata questões “estéticas”, mostrando a ideia de que a mulher é sinônimo de perfeição física. Por isso, eles dão ênfase aos cuidados “estéticos”. Essa temática aponta que os “jogos específicos para mulheres” assumem a perspectiva de que o ser feminino é valorizado apenas pelo seu corpo, beleza e por apresentar aparência física padronizada.

É devido ao preconceito e um conteúdo vasto apresentados nos jogos eletrônicos que é necessário a utilização deles em sala de aula. Pois, os jogos virtuais apresentam uma variedade de temas transversais, assim os educadores podem utilizá-los como ponto de partida para discussões construtivas com os alunos. Desta forma, essa metodologia adotada auxilia a interação e a troca de ideias entre os estudantes, ajudando-os a construir o seu senso crítico e talvez diminuir o preconceito que existe com as mulheres nos ambientes virtuais.

Neste estudo, o jogo citado “The Cave” serve como exemplo para discutir a ressignificação de conceitos sobre estereótipos de gênero, uma vez que este game não enfatiza nenhuma característica que o contemple como jogo direcionado predominantemente aos homens, pelo fato de não definir seu público alvo, por ser do tipo aventura e puzzle, possibilitando a inclusão de jogadoras. No decorrer dessa pesquisa, foi possível evidenciar que o referido game pode ser considerado como unissex, não tendo um foco de gênero definido, em que proporciona a igualdade dos papéis entre homens e mulheres.

Outra questão citada é que este mesmo jogo pode ser visto como neutro, podendo contribuir para a desconstrução da ideia sobre mulher tendo preconceito com jogos e homens sendo preconceituosos por mulheres estarem jogando. É necessário também refletir que, apesar de uma parte das mulheres gostarem de jogos do tipo ação, corrida, luta, não se pode deixar de lado a parcela de jogadoras que se identificam com os jogos que abordam temas como moda, beleza, tarefas domésticas. Mesmo assim, são questões para se pensar porque esses jogos são voltados para mulheres por possuir maior facilidade ou exigir poucas

habilidades significativas. Percebe-se que essa visão sobre o papel da mulher vem sendo reproduzida desde a época patriarcal da sociedade.

Por isso, verifica-se que o “The Cave” tem se encaixado na perspectiva de mudança de paradigma, mesmo sendo possível ainda perceber a imensa disparidade que há entre os jogos que focam o público masculino e o feminino. Com referência a esta questão, é preciso muito cuidado ao lidar com jogos porque eles acabam propagando estereótipos machistas. Mesmo assim, é notório também que, apesar dos jogos eletrônicos serem predominantemente masculino, há uma grande quantidade de mulheres que adentraram nessa dinâmica de jogar, em decorrência do aumento influente das tecnologias de informação e comunicação sobre a sociedade e também devido a crescente participação do público feminino em atividades anteriormente consideradas masculinas. Portanto, os games precisam ser vistos como uma mídia inclusiva.

De acordo com as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006), as novas tecnologias, como letramentos, multimodalidades, entre outras modalidades, têm ocasionado diversas mudanças em várias atividades da vida contemporânea, inclusive na maneira de viver. Desta forma, esta breve reflexão discutiu a utilização dessas ferramentas tecnológicas e multimodais, principalmente os jogos eletrônicos no ensino de língua inglesa. Além disso, é necessário analisar, com fins educativos, temáticas ou conteúdos que são proporcionados pelos games, dentre eles os estereótipos de gênero e sua relação com determinados tipos de jogo, uma vez que essa relação se reproduz também no espaço de socialização do indivíduo com os games.

Outra importante observação é que a escola tradicional no Brasil não está preparando o discente para acessar o mundo multicultural a que todos estão imersos. Novos contextos requerem novas formas de aprender e pensar. O aprendizado ganha novos espaços e modos (som, imagem, escrita), principalmente fora do ambiente escolar. Assim, o aprendizado se descentraliza dos livros e da figura do professor, para dimensões mais complexas, envolventes e desafiadoras. Quanto a essa questão, Gee (2004, p. 2) afirma que “é neste novo cenário que os jogos eletrônicos ganham notoriedade e passam a chamar a atenção para seu potencial de aprendizado”.

2. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtude do que foi exposto, fica evidente que é necessário refletir sobre novas formas de pensar e agir, já que os jogos virtuais apresentam uma variedade de temas e um conteúdo vasto, que podem ser trabalhados na sala de aula. Além disso, eles podem servir como ferramentas que podem complementar as práticas de ensino, juntamente com as tecnologias independentes consideradas tradicionais, como o livro, o giz e o quadro negro.

Ao longo do que foi apresentado, é relevante refletir e discutir sobre a ressignificação dos conceitos já enraizados, com o intuito de problematizar, no contexto escolar, os estereótipos de gênero, para questionar a naturalização de certas características consideradas femininas, possibilitando aos educandos a analisarem esses meios virtuais/digitais, em especial os jogos eletrônicos, de forma crítica e reflexiva na língua estrangeira.

Essas ferramentas podem auxiliar na reinterpretação de verdades tidas como universais, sendo discutidas por meio da reflexão e criticidade dos alunos. Logo, para tal atitude, faz-se imprescindível a formação continuada dos profissionais da educação para estes entenderem por que e como integrar essas ferramentas em suas práticas pedagógicas.

REFERÊNCIAS

BAZERMAN, Charles. *Gênero, agência e escrita*. Organização de Judith C. Hoffnagel e Ângela P. Dionísio. São Paulo: Cortez, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Orientações Curriculares do Ensino Médio: linguagens, códigos e suas tecnologias*. Brasília: SEB, 2006.

BRUNNER, Cornelia; **BENNETT**, Dorothy; **HONEY**, Margaret. Girl games and technological desire. In: _____ (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*. Boston: The MIT Press, 1999. Disponível em: <<http://homepages.rpi.edu/~eglash/eglash.dir/design.dir/readings/Brunner.pdf>>. Acesso em 01 dez. 2015.

CARR, Diane. Games and Gender. In: _____. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge: Polity Press, 2006. p. 162-178.

CASSELL, Justine; **JENKINS**, Henry. Chess for girls? Feminism and computer games. In: _____ (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Boston: The MIT Press, 1999.

GEE, James Paul. *Situated Language and Learning: a critique of traditional schooling*. New York: Routledge, 2004.

MARCUSCHI, Luiz Antônio; **XAVIER**, Antônio Carlos. *Hipertexto e gêneros digitais*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital In: **MARCUSCHI**, Luiz Antônio; **XAVIER**, Antônio Carlos. (org). *Hipertexto e gêneros digitais*. 2 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Produção textual, análise de gêneros e compreensão*. 3 ed. São Paulo: Parábola, 2008.

SNYDER, Ilana. *The Literacy Wars: Why teaching children to read and write is a battleground in Australia*. Sydney: Allen & Unwin, 2008.

WENZEL, Karine. Mulheres conquistam espaço nas empresas de jogos eletrônicos, 2013. Disponível em: <http://diariocatarinense.clicrbs.com.br/sc/economia/noticia/2013/11/mulheres-conquistam-espaco-nas-empresas-de-jogos-eletronicos-4323643.html>. Acesso em 20 nov. 2015.