

## LINGUÍSTICA APLICADA AOS ESTUDOS DE IDENTIDADE E REPRESENTAÇÃO FEMININA EM VIDEOGAMES

Elisama Ferreira de SOUZA (Mestranda/UFS)

**Resumo:** Numa sociedade que sempre esteve delineada, implícita ou explicitamente, por questões de gênero, não é difícil perceber que por diversos modos o feminino ainda vem sendo alvo de idealizações ligadas a um imaginário coletivo patriarcal e reducionista. As concepções sobre os corpos, que culturalmente foram produzidas e cultivadas, ainda seguem ativas atualmente (LOURO, 1997). No mundo dos games, reflexo desse contexto social, é factível a presença de representações femininas que trazem consigo ora uma forte conotação sexual, com corpos erotizados e objetificados, ora uma vitimização do gênero quando as personagens são criadas numa posição indefesa frente aos perigos da narrativa digital. Nesse sentido, cabe questionar como as identidades femininas veem-se afetadas frente às expectativas/realidades sobre os corpos no universo *gamer*. Assim, nesse trabalho visou evidenciar como a identidade e a identificação de jogadoras se relaciona com esse jogo de poder e representação do gênero em questão partindo desde uma perspectiva da Linguística Aplicada (LA). Essa investigação será elucidada com base nas veredas teóricas de Rajagopalan (2003), Hall (2015), Carr (2006), Cassell e Jenkins (1998), entre outros de grande relevância. É necessário problematizar esse sistema de representação e suas consequências, sendo a LA um rico campo para esclarecer tal embaraço social.

**Palavras-chave:** identidade, gênero feminino, videogame

### Introdução

A Linguística Aplicada (doravante LA), antes presa aos estudos de ensino e aprendizagem de línguas, hoje também deleita-se nas investigações sobre identidade e seus desdobramentos. Quanto às identidades, é preciso tratar dos grupos minoritários haja vista deles serem geradas discussões que venham elucidar seus anseios de melhor forma, bem como questioná-los dentro da prática discursiva e social. Quanto aos desdobramentos advindos das identidades, parece-me interessante analisar os sujeitos e suas construções identitárias.

Nesse sentido é importante ressaltar que a inclusão de mulheres de forma igualitária ou equitativa sempre foi um problema a ser enfrentado em uma sociedade que historicamente “viu” a exclusão de maneira naturalizada. Não é recente a percepção dessa exclusão nos jogos. Seja no acesso aos videogames, seja na representação dos personagens do gênero

feminino, as mulheres têm sentido essas diferenças, geralmente acompanhadas de uma carga de estereótipos patriarcais.

Tendo em vista essa problemática, objetivo neste trabalho fazer uma breve análise dos comentários de duas publicações da página de Facebook *Gamer, você é machista*. Aqui, pretendo evidenciar como marcas de identidades femininas se manifestam através desses comentários e como elas podem ser um rico campo de estudo para a LA. Vale atentar para o fato de que as duas publicações escolhidas têm temas que giram em torno das representações de personagens femininos expostas nos videogames.

### Os estudos em LA e a questão da identidade

Nascida da linguística teórica, a linguística aplicada trabalha a linguagem relacionada às práticas sociais. Por não ter sido desvinculada à sua disciplina mãe, tendo surgido “à sombra da linguística teórica” (RAJAGOPALAN, 2006, p. 149), a LA encontra dificuldades para de fato ser notada como disciplina autônoma e não mais totalmente dependente daquela que a gerou. Apesar do surgimento de perspectivas de estudo mais aprofundadas e derivadas da LA, como a linguística aplicada crítica, esse e outros avanços parecem ser insuficientes para demonstrar o crescimento da disciplina e para constatar a sua evolução e maturidade (PENNYCOOK, 2006; RAJAGOPALAN, 2003), visão de, pelo menos, teóricos mais enrijecidos à linguística teórica.

Pensando na necessidade de autonomia por parte da LA, linguistas aplicados se veem na constante necessidade de “romper [...] com a tradição a fim de repensar o futuro de forma livre e desimpedida.” (RAJAGOPALAN, 2006, p. 149). Romper nesse caso não se comporta somente como forma de fugir à tradição, mas também de enxergar a linguagem sob outra ótica, outros olhares já não tão cômodos como aqueles enxergados na linguística teórica. Associados ao termo *disciplina*, a apropriação dos prefixos *trans* e *in*, principal e respectivamente usados por Pennycook (2006) e Moita Lopes (2006), já denota o atravessamento das fronteiras não perpassados pela linguística teórica.

Fazer LA partindo de uma concepção indisciplinar nos leva a pensar diferente, deixando para trás paradigmas que carecem de desaprendizado para que assim seja possível

conceber o mundo atual sob novos olhares (LOPES, 2009 apud VIAN JR., 2016). Desse modo, pensa-se a teoria e a prática como elementos que não devem estar dissociados na compreensão da linguagem. Além disso, a colaboração entre os dois elementos supracitados sempre devem levar em consideração as “vozes dos atores que vivenciam as práticas sociais e que nelas estão inseridas” (VIAN JR., 2016, p. 109).

Outra questão que me parece relevante tratar reside no caráter transgressivo da LA, compreendido como “um modo de pensar e fazer problematizador” (PENNYCOOK, 2006, p. 67) e é nessa problematização das coisas que se encontra o cerne para as investigações em LA, levando-nos a encarar os fatos linguísticos não apenas como meros expectadores, mas sim inteirando-se deles e questionando-os. Para isso, os estudos em LA precisam trabalhar de forma colaborativa com outras disciplinas, formando “domínios dinâmicos de conhecimento” (p. 72) e atuando com ideologias política e epistologicamente distintas daquelas tradicionais. Como enfatiza Clarissa Jordão (2016), “a LA cumpre, então, os anseios de reconhecer-se nelas, e ao mesmo tempo de perceber a alteridade da própria identidade” (JORDÃO, 2016, p. 13).

Todo problema ou fato linguístico carrega em seu bojo tudo aquilo que o envolve, ou seja, tudo aquilo que faz parte da linguagem comporta um contexto. A LA, por ser preocupada com questões práticas da linguagem, comumente se atenta ao estudo da atividade linguística associada ao seu contexto de produção já que “qualquer tentativa de analisar a língua de forma isolada, desvinculada das condições sociais dentro das quais ela é usada, cria apenas um objeto irreal” (RAJAGOPALAN, 2006, p. 163). Cabe, então, à LA perceber as questões que envolvem a língua(gem) e elucidá-las de forma adequada sem desconsiderar aquilo que a ela é inerente.

Avaliar o mundo à nossa volta faz parte das interações cotidianas e as avaliações estão presentes em grande parte de nossa rotina, uma vez que tendemos a nos posicionar em relação aos contextos em que estamos inseridos e as pessoas com as quais interagimos nesses contextos. (VIAN JR., 2016, p. 96)

Toda pesquisa precisa ter relevância suficiente para trazer algum retorno para o âmbito social como um todo (RAJAGOPALAN, 2003). A LA, interessada por questões que

envolvam a identidade, traz consigo essa preocupação com a relevância das pesquisas ao passo que demonstra como as marcas de identidade se apresentam na linguagem e, portanto, no social.

Tendo em mente as contribuições da cientista política Chantal Mouffe, Jordão (2016, p. 12), expressa que “a identidade é construída na diferença”. Essa frase de Jordão resume muito bem o que poderia ser definido como identidade, apesar da complexidade que envolve esse termo. De fato, se recorrermos aos dicionários, a identidade parece ter estreita relação com a palavra particularidade. Aquilo que possuímos de modo particular e característico como nosso é, ao mesmo tempo, o que nos diferencia das outras pessoas, uma vez que a identidade se manifesta a partir do contato com a coletividade. Assim, constrói-se um ciclo a partir do contraste identidade/diferença, o qual orienta a nossa construção social.

Por outro lado, por também se apoiarem no eixo das diferenças, as identidades não são estáticas, não são particularidades imutáveis. O que hoje concebemos como característica nossa, pode já não nos definir em momentos futuros. Esse *modus operandi* do momento pós-moderno parece estar presente em nossas ações atualmente. É nesse sentido que Hall (2003) aponta para a existência de um sujeito fragmentado, protagonista de novas identidades em novos momentos, fator que dá a esse sujeito uma identidade de caráter autoquestionador e volátil.

A existência de um sujeito pós-moderno tem nos caracterizado atualmente e nos convidado a assumir várias facetas, reconstruídas, remodeladas, redefinidas em constante reinvenção nos momentos em que forem mais oportunos para esses sujeitos.

As identidades estão, todas elas, em permanente estado de transformação, de ebulição. Elas estão sendo constantemente reconstruídas. Em qualquer momento dado, as identidades estão sendo adaptadas e adequadas às novas circunstâncias que vão surgindo. A única forma de definir uma identidade é em oposição a outras identidades em jogo. Ou seja, as identidades são definidas estruturalmente. Não se pode falar em identidade fora das relações estruturais que imperam em um momento dado. (RAJAGOPALAN, 2003, p. 71)

É importante salientar que, estando a LA interessada em questões relativas à identidade, os contextos aqui também devem ser levados em consideração, uma vez que as

identidades são produtos de um contexto cultural, sendo determinadas por este e pelas expectativas que, culturalmente, vão sendo criadas a seu respeito (FELIPE, 2007). A identidade – modelada, remodelada e modeladora – se constitui, dessa forma, como um agente mediador entre os extremos sujeito e contexto. É o que Hall (2015) acerta como nossa projeção às identidades culturais, as quais participam da nossa construção de sentidos no mundo.

O fato de que projetamos a “nós mesmos” nessas identidades culturais, ao mesmo tempo que internalizamos seus significados e valores, tornando-os “parte de nós”, contribui para alinhar nossos sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural. A identidade, então, costura [...] o sujeito à estrutura. (HALL, 2015, p. 11)

### Problemas relativos ao gênero e a base para os movimentos feministas

Como já preconizava Rajagopalan (2003, p. 75), “a construção da identidade [...] passa pela questão da política de representação”. Criamos representações o tempo inteiro no uso da linguagem. A identidade, nesse sentido, é uma forma de representar-se e de categorizar o mundo. As representações identitárias, no entanto, costumam ser associadas a marcas e idealizações dos indivíduos nas esferas sociais. Criam-se, dessa forma, características que passam a ser cristalizadas cultural e socialmente em nome das representações, das identidades.

Vivemos em uma cultura que parece ter naturalizado as atitudes machistas nas ações cotidianas, sendo estas atitudes exercidas por homens e até mesmo por algumas mulheres. A visão equivocada sobre o que é relativo ao masculino ou ao feminino, proveniente de uma “cultura del macho”, como aponta Díez Gutiérrez et al. (2008, p. 18), se caracteriza por designar à imagem do homem a ideia de “poder, força, coragem, controle, honra, revanche, desafios, aventuras e orgulho”<sup>1</sup>, enquanto que às mulheres, em geral, se associam às imagens de “debilidade, covardia, conformidade e submissão”, além das designações de comportamento linguístico atribuídas aos diferentes gêneros (ECKERT; MCCONNELL-GINET, 2010).

<sup>1</sup> Todas as traduções nesse trabalho são de minha inteira responsabilidade.

A criação de estereótipos acerca de elementos sociais como raça, classe e, sobretudo, gênero, traduz e exemplifica o mecanismo de representação que utilizamos. De acordo com os pressupostos teóricos de Bhabha (2010), as relações de gênero, por exemplo, atravessam a manutenção de estereótipos que se repetem e se revalidam historicamente, marginalizando um gênero em detrimento de outro dito como poderoso. Dessa maneira, cria-se repetidamente outros estereótipos a serem instaurados na sociedade.

É difícil estabelecer essa separação entre minoria e maioria no meio social. Uma vez que aspectos sociais envolvem coletividade, essa balança deveria estar equilibrada. O que poderia então prestigiar um determinado grupo em detrimento de outro? Como características de gênero podem atribuir unificadamente o prestígio masculino sobre o feminino a ponto de que a balança pendesse mais para um lado do que para o outro?

O estabelecimento de estereótipos participa de um “esquema coletivo cristalizado” (AMOSSY, 2008 apud MARTINS FERREIRA, 2016, p. 7) haja vista a naturalização cultural de valores e idealizações acerca de algum elemento social. Trata-se, portanto, de uma representação cultural elaborada e aceita pelos membros de uma comunidade de práticas sociais. A estereotipagem de gênero, por exemplo, deixa de considerar aspectos do que realmente constitui-se como gênero em virtude de generalizações criadas.

De acordo com Carr (2006), o termo gênero se trata de uma categoria demográfica que, além de contemplar aspectos sociais, culturais, econômicos e políticos, tem a característica de ser frágil e múltiplo, com fronteiras móveis e transponíveis. A mobilidade do gênero aqui exposta vai de encontro com os preceitos tradicionais que dividem a sociedade em extremos bem delimitados – gênero masculino e feminino – ao mesmo tempo em que cria estereótipos e perfis para uma identidade idealizada.

Há, ainda, dois campos extremos do gênero feminino que são construídos social e culturalmente, como conceitua e diferencia Martins Ferreira (2010). Trata-se das categorias feminilidade e femilidade: a primeira marcada pelo tradicionalismo dos conceitos patriarcais no que se refere à imagem de mulher no seio social, como a imagem de submissão, fragilidade e sentimentalismo; a segunda pela incorporação de posicionamentos de poder que rejeitam a imagem subalterna e sentimentalista tradicional da feminilidade.

Mediante as consequências repressoras e separatistas da idealização de gênero, é possível perceber, mais acentuadamente nos últimos anos, sujeitos preocupados com a prevalência dos direitos à igualdade de gênero. Isso tem provocado o nascimento de um novo *ethos* feminino entusiasmado pelas ideologias de empoderamento advindas dos movimentos feministas que visam transgredir as noções patriarcais. O “feminismo [...] tem sido empenhado historicamente em transformar em vez de responder aos papéis de gênero existentes” (CASSELL; JENKINS, 1998, p. 14), o que leva à ebulição de um *ethos* transformador, inquieto, que não aceita as imposições de gênero.

Junto ao surgimento de um novo *ethos* subjacente aos ideais feministas, as lutas de concepção de gênero e de abertura de poder aos grupos marginalizados têm ascendido as investigações do feminismo pós-moderno. Em busca da percepção de uma identidade que foi ofuscada, as fortes críticas às diferenças de gênero demonstram o campo de intervenção político, social e ideológico dos estudos pós-feministas.

Uma política feminista e, em consequência, o ativismo de um movimento político feminista pode e deve se libertar das consequências repressivas da construção de sentidos únicos para designações do tipo mulher, homem, homossexual, heterossexual etc. Isso implica, entre outras coisas, em explorar criticamente todas as perspectivas totalizantes da tradição androcêntrica sem deixar, porém, de questionar os gestos totalizantes do próprio feminismo. (BIONDO; SIGNORINI, 2015, p. 183)

### **Submersão da representação feminina em videogames**

Todo jogador é construído cultural e socialmente e o resultado dessa construção influencia no modo como o indivíduo joga e nas interpretações que ele faz (CARR, 2006). Tomando esse pensamento como verdade, é possível inferir que o que Butler (1989, p. 15) conceitua como a “cultura de jogo polarizada por gênero” faz parte de um cenário assimétrico de prestígio por gêneros, o qual foi solidificado pelas tradições sociais.

Provenientes da cultura machista na qual estamos submersos, o prestígio e a marginalização de gênero nos videogames permanecem fecundos na sociedade. Esta, por sua vez, se encontra permeada por um “contexto [que] envolve e submerge os jogadores em um cenário sexista e violento” (DÍEZ GUTIÉRREZ, 2008, p. 18, grifo nosso) capaz de moldar as

maneiras de pensar e alienar pessoas de ambos os sexos a perceberem cenários como estes de forma naturalizada. Assim, as desigualdades e preconceitos de gênero percebidas por algumas mulheres durante o uso de videogames são retrato das construções sociais e culturais.

Quanto à existência de desigualdades de gênero e de hostilidades no meio virtual dos videogames isso já não se pode negar. Muitas investigações retratam os videogames como espaços não acolhedores para jogadoras (PHAM, 2007 apud SHAW, 2010), ou ainda “como espaços [criados] ‘apenas para meninos’ (BURRILL, 2008; CASSELL; JENKINS, 2000)” (SHAW, 2011, p. 34, grifo nosso). Esse é, na verdade, um retrato das deficiências decorrentes da condição cultural em que estamos, como é demonstrado através de estudos de teorias feministas que entendem que as mulheres sentem a falta de representação feminina ou se sentem mal representadas (BUTLER, 1990) em meio à generalização cultural existente de desprestígio do gênero em questão.

Diante desse contexto de representação, ou de falta dela, a propagação dos ideais feministas é de considerável relevância para a ruptura das ideologias equivocadas a respeito da inserção das mulheres na cultura dos jogos, ao passo que se manifesta a necessidade de equidade entre os gêneros. É interessante salientar que a partir da cultura de jogo são apreendidas muitas ideologias que influenciam no modo de inclusão ou de exclusão das mulheres (CASSELL; JENKINS, 1998), o que demonstra que parte do que é vivido no jogo é transformado em construção do sujeito na vida social real. Tendo isso em vista, é possível afirmar que a falta de representação feminina nos jogos, por exemplo, é apenas reflexo da falta de representação em outros âmbitos reais da sociedade. Essa situação reflete a cultura em que estamos, bem como as desigualdades na sociedade como um todo (CARR, 2006), além de caracterizar a estereotipagem que gira em torno das representações de gênero.

O problema da representação feminina nos videogames perpassa pela questão da identidade uma vez que, se não há representação – e quando há, percebe-se a discrepante representação em relação ao mundo real – do gênero em questão, a identidade feminina vê-se abalada. Assim, o problema reside na representação idealizada e, com isso, gera-se a falta de identificação por parte do público feminino, visto que representações estereotipadas, em geral,

não condizem com a real condição feminina moderna, público que anseia pela desconstrução androcêntrica dos conceitos de gênero tanto no âmbito social quanto no virtual.

Entre outros motivos, a questão da representação tem a ver com as políticas de consumo mercadológico de jogos. “Como argumenta Gitlin (1983), a representação é apenas fornecida como parte do ‘pluralismo restrito do consumo’ (p. 330). Os grupos são representáveis apenas na medida em que são comercializáveis” (SHAW, 2011, p. 33). Seria viável economicamente atender aos requisitos de representação a favor da identidade feminina em detrimento dos requisitos “solicitados” pela maioria masculina de jogadores? Permeados em várias ações humanas do cotidiano (ZACCHI, 2016), os valores neoliberais do mercado de jogos, contudo, possivelmente não pretendem se adequar aos anseios das minorias, já que se usa a desculpa de que o público consumidor feminino é menos ativo que o masculino, como no caso dos videogames de futebol, por exemplo (AZEVEDO, 2014).

Nesse mesmo sentido, vê que a segregação, ou a tentativa, dos jogos (por meio da criação de games com tipos culturalmente preestabelecidos como os para meninos e os para meninas) se associam às preferências cristalizadas sobre os gêneros masculino e feminino, o que só colabora para aumentar o denso problema que rodeia a identidade e representação feminina nos videogames.

Os problemas de representação podem ser atenuados a partir da insistência na elaboração de mercados de jogos mais diversificados, havendo mais representação feminina neles (CASSELL; JENKINS, 1998; SHAW, 2011). No entanto, a concretização desse anseio está longe de ser cumprido. Na busca por essa e outras reivindicações, percebe-se uma luta travada do feminismo, inspirado pelas ideologias de empoderamento, no reencontro – ou o primeiro encontro – com perspectivas sociais, culturais e políticas da valorização da identidade através da representação tanto dentro do âmbito dos jogos, quanto em outros setores.

### A luta pela afirmação da identidade feminina nos jogos

Nessa última parte deste trabalho, detenho-me a fazer uma breve análise de duas postagens da página *Gamer, você é machista*<sup>2</sup>, criada em meados de 2015 no Facebook sob o

<sup>2</sup> Página disponível em <<https://www.facebook.com/gamermachista/>>.

rótulo de ater-se à criação de tirinhas que promovam a pacificidade no mundo dos games. O nome da página já marca a sua finalidade, apesar de a descrição oferecida nela própria não demonstrar posicionamento político ou ideológico de caráter feminista<sup>3</sup>.

Apesar de seguir a ordem cronológica das publicações, a disposição das análises neste trabalho segue uma progressão temática de acordo com os objetivos aqui estabelecidos. As análises sucintas que foram feitas se atêm aos comentários de mulheres, que são o foco da investigação sobre as representações e identidades femininas. Vale esclarecer que os nomes reais das mulheres foram substituídos por letras maiúsculas distintas entre parênteses. Além disso, as falas daqueles que por mais de uma vez se pronunciaram têm repetidas as letras.

A criação de uma página no Facebook, destacando-se por uma postura política e ideológica a favor das minorias apagadas – como é o caso dessa página feminista –, fomenta discussões a fim de reduzir as desigualdades de gênero. Assim, se problematiza as questões identitárias desses grupos, que foram obscurecidas, em virtude da equidade entre homens e mulheres. Mesmo não se constituindo como um método garantidamente eficaz contra as desigualdades, as comunidades de redes sociais desempenham um papel importante no diálogo entre os seus membros. Nesse sentido, Biondo e Signorini (2015), ao investigar a identidade em comunidades do Facebook, enfatizam que

Ao envolver sujeitos historicamente localizados, construindo significados de modo conjunto por meio da linguagem e das tecnologias da Internet, as comunidades do Facebook [...] constituem-se como práticas sociais situadas e como um exemplo de iniciativa legítima de militância por um mundo mais democrático. (BIONDO; SIGNORINI, 2015, p. 178)

No que se refere às duas publicações em questão neste artigo, percebe-se um público feminino, e por vezes masculino, preocupado com as questões relativas à marginalização de gênero no mundo dos videogames. Aqui, não será feita uma análise exaustiva e pormenorizada das publicações, mas sim procuro evidenciar as marcas de identidade de gênero nos comentários ali expressos em decorrência das representações comumente feitas

<sup>3</sup> De acordo com a descrição fornecida pelo próprio administrador da página, as atividades dentro da página se concentram no fato de que “A gente faz umas 500 tirinhas, só pra dizer que tá ok todo mundo jogar em paz”. Disponível em <[https://www.facebook.com/pg/gamermachista/about/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/gamermachista/about/?ref=page_internal)>. Acesso em 10 jul. 2017.

nos videogames. Se tratam de publicações recentes, sendo a primeira datada em 1 de maio de 2017 e a segunda em 6 de maio do mesmo ano.

Na primeira publicação (Anexo – figura 1), são colocados em discussão os padrões de beleza feminino nos jogos em contraponto com a jogabilidade. Como já mencionamos, vivemos em uma cultura machista, sexista e promotora da idealização feminina que se mostra enraizada em vários âmbitos sociais. Na postagem, ao tratar da criatura Willo<sup>4</sup>, amplamente criticada pelo público masculino por não ter traços femininos e “não [ser] sexualizada” (A), muitas mulheres se posicionavam contrariamente a atitudes que tivessem alguma relação androcêntrica, reforçando uma identidade marcada pela reivindicação da igualdade de gênero. Visto por outro lado, outras jogadoras demonstram espanto ao perceber que os problemas de representatividade estão mudando, como se percebe em: “quando eu vi uma personagem feminina não humana e não sexualizada eu nem acreditei "IS THIS REAL LIFE???" (A). Seria então o início para as mudanças que faltam às representações femininas?

É como retrato da cultura machista e da propagação da idealização feminina que se veem comentários como: “Muitos colegas meus não queriam jogar com ela pq "não é gostosa"...” (B) ou “Na época que lançou teve gente photoshoppando a cara dela pra ficar mais "feminina" e falando que deveria ser assim. Basicamente deixaram os traços dela (caucassianos).” (C). Essas falas retratam ideologias cristalizadas e que seguem sendo permanecidas por várias gerações.

Decorrente das concepções machistas naturalizadas, a questão das representações femininas é amplamente descaracterizada. A feminilidade (MARTINS FERREIRA, 2010) das personagens é desafiada toda vez que os padrões patriarcais não são seguidos: “O pessoal queria uma tinker bell<sup>5</sup> mais peituda, não uma fada mitológica.” (D) ou em “E qnd o Felipe Neto disse que achou que a Zarya<sup>6</sup> era um homem (sendo que ela não é masculinizada) só por causa do físico dela?” (E). No entanto, vale discutir: até que ponto a exposição de fragilidade da personagem deveria ser associado à feminilidade? Há um ponto que ligue uma coisa à

<sup>4</sup> De acordo com a descrição fornecida pelo próprio administrador da página, as atividades dentro da página se concentram no fato de que “A gente faz umas 500 tirinhas, só pra dizer que tá ok todo mundo jogar em paz”. Disponível em <[https://www.facebook.com/pg/gamermachista/about/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/gamermachista/about/?ref=page_internal)>. Acesso em 10 jul. 2017.

<sup>5</sup> Referência às personagens com o aspecto de fada, tal como a personagem Sininho criada pela Disney.

<sup>6</sup> Poderosa personagem do jogo Overwatch, destacada por seu potencial físico e força.

outra? Por que concordar com a aplicação de estereótipos como estes? As indagações das mulheres nos comentários, no entanto, não demonstram identificação com a estereotipagem imbuída às características de feminilidade dentro e fora dos jogos.

Além das personagens que caracterizam a figura humana, a não representação feminina (SHAW, 2010) é também percebida – e sentida na fala das mulheres –, por meio das criaturas não humanas, como a supracitada Willo que “chega até a ser um marco no jogo. É a primeira personagem feminina não humana” (D). Apesar de não possuir traços humanos, a ausência de criaturas do gênero feminino denota a supremacia do masculino, ou ainda a tipificação do gênero masculino como sendo o gênero neutro (BUTLER, 1990) frente a uma tentativa de equidade.

No caso da segunda publicação (Anexo – figura 2), a qual trataremos por ora, é feito um questionamento sobre a temática da (falta de) representatividade feminina nos videogames. É interessante notar que nessa postagem, apesar de ter menos comentários, apenas mulheres expressaram suas opiniões a respeito, sendo que elas parecem ter posicionamentos ideológicos mais inclinados à busca pela representação e, por conseguinte, suas identidades são marcadas por e para a efetivação desse fim.

Quem não entende a importância da representatividade é porque normalmente se viu representado a vida toda em todos os lugares e não percebeu. Eu cresci querendo brincar de ser a heroína e os coleguinhas sempre falavam que **eu tinha que ser a princesa que precisava ser salva, porque eu era menina e só tinha princesas em apuros na mídia**. Pois é, **sua princesa está em outro castelo** - e está maravilhoso ver essa nova geração de Moanas e Meridas. Espero ver isso acontecer cada vez mais com outras minorias que continuam mal representadas. (F, grifos meus)

Do comentário acima, cabe inferir que a representação efetiva daqueles que se veem representados, ainda que sem consciência plena como descrito, reflete a supremacia das representações masculinas nos jogos frente ao apagamento ou má representação feminina. Aqui, já não se encontra traços de identidade baseados na feminilidade, mas sim na feminilidade (MARTINS FERREIRA, 2010) de jogadoras que se identificam como empoderadas graças à coletividade da “nova geração” que luta pelos seus ideais identitários. A quebra de estereótipos femininos – como as expectativas de que as mulheres nos jogos

estejam numa posição indefesa – se efetiva ao passo que se assume uma identidade transgressora dos padrões androcêntricos, como se manifesta pelo atravessamento de posição desse sujeito para outra identidade antes não visitada devido a fatores culturais. O caráter transgressivo dessas identidades, então, se confirma pela sua “conduta que destrói as regras e transgride os limites” (JENKINS 2003 apud PENNYCOOK, 2006, p. 74) ao mesmo tempo em que serve de amplo estudo para a LA à medida que ela nos leva a “atravessar fronteiras e quebrar regras em uma posição sobre o quê e por que atravessa” (PENNYCOOK, 2006, p. 76).

Vale ainda apontar que as ideologias feministas influenciam as mulheres em direção à libertação das idealizações de gênero. À medida que características de feminilidade sejam incorporadas, caminha-se para a quebra de estereótipos de fragilidade e de submissão que cultural e socialmente são atribuídos às mulheres. Mas, além disso, percebe-se uma influência para a subversão dos ideais de gênero, bem como os de raça e de outros aspectos que possam ser endossados à figura feminina dentro de uma cultura que tende a apagá-los.

Eu não sei vcs...mas a maior alegria da minha vida foi ver uma princesa Disney de cabelo cacheado... Eu tinha 22 anos... Eu cresci pra ver isso...e ver hj q as crianças se identificam sim e q isso importa sim... E não falo só de um cabelo....falo de atitudes e construção de personagens fortes... A minha mais recente descoberta de personagem incrível foi a Aloy. ..do Horizon Zero Dawn<sup>7</sup>. Poderia ser.um homem ali poderia...o jogo lembra far cry<sup>8</sup> e the witcher<sup>9</sup> as vezes mas temos ali uma mulher determina[da] e q luta por seu espaço... (G, grifo nosso)

E também tem um impacto cultural e profundo no nosso subconsciente. Interpretamos a realidade a partir dos modelos que nos são apresentados como válidos e legítimos. (H)

Os sujeitos preocupados com a representação feminina carregam, em suas palavras, uma identidade marcada pela luta por equidade de gênero. Demonstra-se aqui, como “o

<sup>7</sup> Jogo de ação desenvolvido pela Guerrilla Games e lançado pela Sony no início de 2017 para a plataforma PlayStation. Nesse jogo, a personagem Aloy é a principal e a que deve ser conduzida no fascinante e conflituoso mundo pós-apocalíptico dominado por máquinas.

<sup>8</sup> Série de jogos produzida pelos estúdios Crytek e lançado pela Ubisoft desde 2004 em seu primeiro jogo da série.

<sup>9</sup> Jogo de ação desenvolvido pela CD Project RED e lançado pela Atari em 2007.

sujeito é produzido no discurso” (PENNYCOOK, 2006, p. 81) e como questões de identidade de gênero é tratada no uso da linguagem e nas relações sociais que são estabelecidas.

Esses dois exemplos extraídos das supracitadas publicações nos levam a refletir sobre a existência de uma “identidade compartilhada” (TAYLOR, 2006 apud SHAW, 2010) em que as mulheres da página – interessadas por videogames – encontram-se reunidas em prol de discussões que envolvam as suas identidades como jogadoras no meio hostil dos games. As práticas sociais são normalizadoras para o engendramento dessas identidades compartilhadas e, associadas ao meio digital nesse caso, se constituem espaços para a difusão ideológica.

### Considerações finais

A LA, marcada pelo atravessamento de fronteiras, continua caminhando preocupada com o tratamento das expressões de identidade nas práticas linguísticas e sociais. Quanto às identidades, é notória a sua ênfase na necessidade de “opor, resistir e cruzar os limites opressores da dominação pela raça, gênero e classe” (PENNYCOOK, 2006, p. 75), transgredindo noções cristalizadas e que já não condizem com os sujeitos fragmentados atuais – se é que um dia os limites opressores deveriam ser tolerados.

A criação de uma página em uma rede social com um caráter libertador do gênero feminino pode refletir o surgimento de um novo *ethos* que se reinventa a cada dia, opondo-se aos parâmetros estabelecidos por uma cultura alienada, unilateral e estereotipada.

Por outro lado, “pensar na desigualdade apenas como fruto de forças que operam no âmbito social, político e econômico [...] tira da LA [...] boa parte de sua capacidade de transformação, pois ignora o papel da linguagem na construção das identidades e subjetividades” (ZACCHI, 2016, p. 440). É necessário observar os contextos de produção, bem como os sujeitos que nele estão inseridos. Os sujeitos fazem uso de formas da linguagem todo o tempo e é por meio dela que as identidades são construídas. Tal como é observado nos comentários extraídos das publicações aqui expostas, identidades que vão sendo construídas a partir da interação em redes sociais através de ideologias que pregam a representatividade feminina nos videogames.

Acreditamos que as representações de gênero, apesar das poucas mudanças que já foram alcançadas, ainda deveriam ser problematizadas pelos sujeitos que lutam na busca por igualdade nas causas feministas, bem como por toda a sociedade crítica e consciente das hierarquias de poder instauradas desde outros tempos. Aos poucos, se veem identidades que vão sendo construídas e pensamentos que vão sendo moldados pela inquietude do sujeito pós-moderno.

Contudo, ainda é necessário problematizar as próprias manifestações feministas que, embora lutem por um direito necessário, precisam questionar-se quanto às totalizações que surgiram da própria manifestação. As identidades femininas que vão sendo construídas precisam precaver-se contra as totalizações feministas em que se pode cair. Ainda assim, é entusiasmante o fato de que jogadoras percebam a necessidade de representação feminina nos videogames e agreguem às suas identidades essa preocupação. Caminhamos modificando e sendo modificados, estando a LA seguindo em passos paralelos aos rumos que na pós-modernidade vamos tomando.

## Referências

AZEVEDO, R. T. *Identidade de gênero, futebol e videogames*. 2014. 116 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão. 2014.

BHABHA, H. K. *O local da cultura*. Trad. Mirian Ávila et alii. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

BIONDO, F. P.; SIGNORINI, I. (Re)definições e (des)construções identitárias em comunidades ativistas do Facebook: contribuições das epistemologias pós-feminista e queer. *D.E.L.T.A.*, n. 31 especial, 2015, p. 169-197.

BUTLER, J. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York, Routledge, 1990.

CARR, D. Games and gender. In: CARR, D. et alii. *Computer games: text, narrative and play*. Cambridge: Polity, 2006. p. 162-178.

CASELL, J.; JENKYNS, H. Chess for girls? Feminism and computer games. In: CASELL, J.; JENKYNS, H. (eds.) *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press, 1998. p. 2-45.

DÍEZ GUTIÉRREZ, E. J.; CANO GONZÁLEZ, R.; VALLE FLÓREZ, R. E. La cultura sexista y la violencia en los videojuegos. *Revista Mal-estar e Subjetividade*, Fortaleza, v. VIII, n. 1, mar/2008, p. 13-32. Disponível em: <<https://goo.gl/dcZrbn>>. Acesso em 27 jun. 2017.

ECKERT, P.; McCONNELL-GINET, S. Comunidades de prática: lugar onde co-habitam linguagem, gênero e poder. In: OSTERMANN, C; FONTANA, B. (Orgs.) *Linguagem. Gênero. Sexualidade: clássicos traduzidos*. São Paulo: Parábola Editorial, 2010. p. 93-107.

FELIPE, J. Representações de gênero, sexualidade e corpo na mídia. *Revista Tecnologia e Sociedade*, v. 1, p. 251-263, 2007. Disponível em: <<https://goo.gl/WfR67C>>. Acesso em 26 jun. 2017.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. Tomaz da Silva e Guacira Louro. 12. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

JORDÃO, C. M. (Org.) *A linguística aplicada no Brasil: rumos e passagens*. Campinas: Pontes Editores, 2016.

MARTINS FERREIRA, D. M. Feminilidade e “Feminilidade”: Identidades Femininas. *Revista Intercâmbio*, São Paulo, v. XXI, 2010. p. 1-16. Disponível em: <<https://goo.gl/tJFFy4>>. Acesso em 26/06/2017.

MARTINS FERREIRA, D. M. Gênero feminino: Identidade e estereótipo – Dilma Rousseff em seu primeiro mandato. *Revista do GELNE*, Natal/RN, v. 18, n. 1, 2016, p. 1-22. Disponível em: <<https://goo.gl/xaNzhp>>. Acesso em 29 jun. 2017.

PENNYCOOK, A. Uma linguística aplicada transgressiva. In: LOPES, L. P. M. (Org.) *Por uma linguística aplicada INdisciplinar*. São Paulo: Parábola Editorial, 2006. p. 67-84.

RAJAGOPALAN, K. *Por uma linguística crítica: linguagem, identidade e a questão ética*. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

RAJAGOPALAN, K. Repensar o papel da linguística aplicada. In: LOPES, L. P. M. (Org.) *Por uma linguística aplicada INdisciplinar*. São Paulo: Parábola Editorial, 2006. p. 149-168.

SHAW, A. What is Video Game Culture?: Cultural studies and game studies. In *Games and Culture*, Vol. 5, 2010. p. 403-424.

SHAW, A. Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality and Gamer Identity. *New Media & Society*, v. 14, p. 28-44, 2011.

VIAN JR., O. A construção do conhecimento na linguística aplicada em seu início no Brasil. In JORDÃO, C. M. (Org.) *A linguística aplicada no Brasil: rumos e passagens*. Campinas: Pontes Editores, 2016. p. 85-120.

WIKIPEDIA. Far Cry. *Wikipedia*, 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/KCJmxc>>. Acesso em 4 jun. 2017.

WIKIPEDIA. The Witcher (videogame). *Wikipedia*, 2017. Disponível em:<<https://goo.gl/shL45U>>. Acesso em 4 jun. 2017.

WIKIPEDIA. Horizon Zero Dawn. *Wikipedia*, 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/2eL1W5>>. Acesso em 04 jun. 2017.

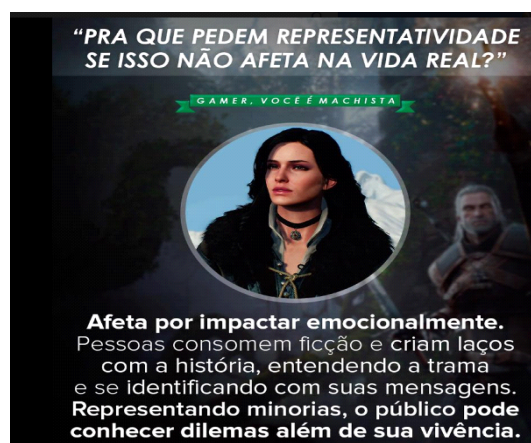
ZACCHI, V. J. Neoliberalismo, ensino de língua inglesa e o livro didático. In: JORDÃO, C. M. (Org.) *A linguística aplicada no Brasil: rumos e passagens*. Campinas: Pontes Editores, 2016. p. 417-443.

## Anexo

Figura 1

Disponível em: <<https://goo.gl/cbKbXp>>. Acesso em 07 jul. 2017.

Figura 2

Disponível em: <<https://goo.gl/bafmPy>>. Acesso em 07 jul. 2017.