



(Re)pensando as relações de gênero e os games: diálogos possíveis em contextos de educação linguística crítica

Michely Gomes Avelar Avelar¹ Camila dos Passos Araújo Caparelli²

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás - Câmpus Cidade de Goiás (IFG), Brasil; e Universidade de São Paulo, Programa de Pós Graduação em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês (PPGELLI USP), Brasil.

² Universidade Federal de Goiás, Programa de Pós Graduação em Letras e Linguística (PPGLL), Brasil



Figura 1: Lara Croft – de 1996 aos dias atuais¹

Resumo

Muito mais que entretenimento, os *games* são linguagem. Eles constroem pontes para vivenciar e refletir sobre as demandas da sociedade contemporânea, uma vez que constroem narrativas e performances identitárias que desafiam (e muitas vezes transgridem fronteiras de) raça, gênero, sexualidade e outras interseccionalidades. Desta forma, este estudo pretende pensar além dos jogos, problematizando como os papéis de gênero e como os jogos podem proporcionar reflexões menos essencialistas e generalizadas sobre as

múltiplas identidades sociais. Para finalizar, apresentamos um exemplo de como temos buscado nos engajar criticamente com a formação de professoras de línguas, mais especificamente na desestabilização de relações assimétricas de gênero.

Palavras-chave: games, relações de gênero, educação linguística crítica

Contatos:

michelyavelar@usp.br

camilacapparelli@discente.ufg.br

¹ Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/tomb-raider-e-mulheres/> Acesso em 08 jan 2024.



1. Introdução

Como parte de nossas pesquisas, nós, autoras deste trabalho, temos atuado em contextos de formação de professoras² de línguas em universidades públicas, principalmente no interior do estado de Goiás. No caso da primeira autora, com ações que incitam os *games*, em uma perspectiva crítica, na formação de professoras e a pensá-los possibilidades para uma educação linguística; e, a segunda autora, voltadas às questões de gênero e sexualidade sob uma perspectiva interseccional também relacionando à educação linguística.

A partir de vários diálogos, temos interseccionado essas temáticas, no intuito de propiciar expansão de perspectivas em nossos contextos de atuação, fomentando reflexões que conectem as temáticas *games* e relações de gênero.

Neste sentido, propomos aqui trazer nossas problematizações para (re)pensar as aulas, sobretudo as de línguas, considerando que estas não são imunes aos discursos que circulam no mundo. Pelo contrário, elas se constituem como um microcosmo social que produz e reproduz relações desiguais em níveis interseccionais de gênero, raça, sexualidade, etc. Por que não pensar nessas relações dentro dos *games*? Esse é o questionamento que nos moveu nessa conversa.

2. Caminhos teórico-metodológicos

Para desenvolver a nossa proposta de expandir perspectivas a partir dos jogos, trazendo problematizações como os papéis de gênero e outras reflexões menos essencialistas e generalizadas sobre as múltiplas identidades sociais, nos amparamos metodologicamente nos estudos sobre letramentos e *games* [Kalantzis, Cope e Pinheiro, 2020; Avelar 2020; Avelar e Brossi, 2022] e performances discursivas [Butler 2017; Pennycook 2016; Capparelli, 2020] emergidas em um contexto de formação de professoras de línguas. Esse curso ocorreu no início de 2019, em uma universidade pública no interior do estado de Goiás, e auxiliou na expansão de perspectivas acerca dos temas de gênero, sexualidade e educação linguística. Nos seis encontros empreendidos, as discentes puderam

² Por se tratar de um trabalho de autoria feminina e que trata de intersecções de gênero, optamos pelo uso do feminino dos substantivos plurais.

discutir textos sobre esses temas e também compartilhar suas experiências cotidianas. Com a anuência das participantes do curso, todos os encontros foram gravados e transcritos parcialmente para a confecção da pesquisa de mestrado da segunda autora deste texto (Capparelli, 2020).

A metodologia mobilizada para as análises dos excertos foi qualitativa-interpretativista, a qual entende ser inadequado construir conhecimento sem considerar as vozes de quem vive as práticas sociais que queremos estudar (Moita Lopes, 2006). Nesse sentido, as interações entre as participantes do curso foram cruciais para a construção de repertórios que buscamos expandir neste artigo. Por isso, utilizamos trechos de apenas um encontro por entender que tais trechos nos ajudam a (re)pensar as relações entre gênero, *games* e educação linguística.

Nas três sessões a seguir, discutiremos: a) os *games* e as relações de gênero, refletindo sobre a representação e os papéis de gêneros nos e a partir dos jogos; b). repensar, enquanto professoras de línguas, a problematização de estereótipos de gênero na formação de professoras(es); c) alguns desdobramentos e considerações acerca deste artigo.

3. Os *games* e as relações de gênero

O Brasil é um dos países com o maior número de jogadoras de *games*³. Sejam crianças, jovens ou adultos, as pessoas jogam e nessa relação com os *games* interagem, de diferentes modos, com outras jogadoras e com o próprio jogo.

Essas interações acontecem porque o meio digital oportuniza uma interconexão entre os sujeitos que têm a sua disposição diferentes possibilidades enunciativas e uma multiplicidade de linguagens que, dentre outros fatores, impactam e reconfiguram as formas de comunicação.

Os *games* são, portanto, artefatos culturais que combinam múltiplas formas de linguagem e uma multiplicidade de jogadoras de diferentes faixa etária, gênero, raça e cultura. Ademais, possibilitam o surgimento de novas comunidades discursivas e a ressignificação das formas de comunicação, uma vez

³ Optamos por usar o termo “*games*” para nos referir aos jogos digitais por retomar afetivamente aos “*videogames*” e ainda, pelo fato de se tornar uma espécie de radical para termos como *gamer*, *gamificação*.



que “requerem não só a compreensão e elaboração de formas de comunicação verbal como também das manifestações não verbais, tais como, gráficos, cenários, trilha sonora, etc” [Avelar 2020, p. 25].

Eles conectam a diversidade de línguas e pessoas. Assim, pessoas geograficamente distantes estão jogando juntas, os mesmos jogos ao mesmo tempo. E quando essas pessoas não estão jogando, estão falando sobre isso em outras plataformas, conversando, postando comentários em fóruns, escrevendo ou lendo sites ou gravando *walkthroughs*, e assim por diante.

Durante as partidas, as jogadoras estão em constante interação, seja com as linguagens disponibilizadas no jogo, seja com outras jogadoras que estão jogando ou assistindo a partida. Assim, ao clicar no play, a jogadora assume diferentes identidades e terá ali desafios a enfrentar, estratégias que deverão ser elaboradas, escolhas a serem feitas. E, para isto, ela precisa ler e compreender os mapas, os cenários, as personagens jogáveis e não jogáveis, os chats, os gráficos, os sons, e todas as demais linguagens presentes nesse contexto virtual.

E se antes o mundo dos *games* estava mais atrelado ao universo considerado masculino, ainda que não tivessem sido criados com o objetivo de atingir apenas esse público alvo, hoje o número de mulheres jogadoras têm crescido exponencialmente. A Pesquisa Game Brasil⁴, realizada em 2023, apontou que nos últimos anos a presença da mulher tem se destacado, sendo 46,2% o número de jogadoras do sexo feminino. Esse crescimento numérico denota a importância de se olhar para as diferentes práticas sociais sem lentes biologizantes que inculcam ideais assimétricos de gênero. Em outras palavras, é preciso desconstruir discursos que separam “coisas de menino” de “coisas de menina” e a escola é um espaço elementar para suscitar esse tipo de reflexão.

Pensando na língua, em especial a língua inglesa muito presente nos *games*, a jogadora, além do vocabulário e das questões linguísticas, terá a sua disposição as narrativas que lhe permitirá conhecer a história do jogo e também colaborará para as escolhas que serão tomadas.

Ademais, Kalantzis, Cope e Pinheiro [2020, p. 166] explicam que quando as jogadoras interagem, elas constroem *narrativas internalizadas ou representação*

e *narrativas externalizadas ou comunicação*, sendo a primeira por meio dos “processos de pensamento que usamos para construir sentidos sobre coisas e ações”, ou seja, os processos que nos permitem compreender o jogo e fazer as escolhas sobre como jogá-lo e como construímos significados para nós mesmas; e, a segunda, “expressões de significados que construímos para outra pessoa”, que diz respeito ao modo como falamos sobre o jogo e construímos significados para outras pessoas.

Com isso, entendemos que o ato de jogar possibilita a construção de significados por meio da representação e da comunicação e que, muito mais que entretenimento, os *games* são linguagem. Eles constroem pontes para vivenciar e refletir sobre as demandas da sociedade contemporânea, uma vez que constroem narrativas e performances identitárias que desafiam (e muitas vezes transgridem fronteiras de) raça, gênero, papéis de sexualidade e outras interseccionalidades. Desta forma, este estudo pretende pensar além dos jogos, problematizando como os papéis de gênero e como os jogos podem proporcionar reflexões menos essencialistas e generalizadas sobre as identidades sociais.

Temos buscado nos situar em busca de uma perspectiva crítica de educação linguística, a qual acena para a importância de tencionar as convenções sociais que, muitas vezes, operam para restringir as muitas possibilidades de aprendizagem e reflexão.

Assim, nos apoiamos na noção de linguagem como forma de ação social, já que, por meio dela, é possível tanto construir quanto desconstruir discursos que causam injustiças sociais. Nesse sentido, as identidades sociais de gênero e sexualidade, assim como a língua, se constroem no *fazer*, não havendo um sujeito preexistente à tarefa por ele empreendida [Butler 2017; Pennycook 2016]. Nenhuma identidade é pré-formada, mas sim performada [Pennycook, 2016], de modo que a crença de uma essência anterior ao sujeito é ficcional. Muitas vezes, essa ilusão do verdadeiro e natural ocorre com a repetição de atos de fala que se cristalizam nas práticas sociais com o passar do tempo, conferindo o status de naturalidade aos discursos.

Acreditamos que as relações desiguais de gênero são performativamente construídas em todos os âmbitos sociais e, como tal, podem ser desconstruídas. Dessa

⁴ Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>
Acesso em 08 jan 2024.



forma, temos pensado os *games* como artefatos culturais em que uma multiplicidade de linguagem se manifesta com a interação entre pessoas de diferentes etnias, crenças, culturas, gêneros, idade e espaço geográfico. E, por ser um lugar tão diverso e plural, pode se configurar como um campo fértil para a problematização de estereótipos de gêneros tão comuns em nossa sociedade.

Há que se discutir que o mundo dos *games* é um mercado que movimenta bilhões e que os consoles e muitos jogos comerciais são de alto custo, o que historicamente fez com que as oportunidades de acesso se restringissem aos grupos de maior privilégio econômico/social. Atualmente, com a popularização dos *smartphones*, nota-se um aumento no hábito de jogar também das outras classes. Apesar disso, compreendemos que as experiências digitais não são democratizadas e ainda há uma parte da população brasileira que tem pouco ou nenhum acesso aos jogos e outras tecnologias digitais.

Para tanto, urge que as professoras, sobretudo aquelas interessadas em problematizar relações assimétricas de gênero, levem para suas aulas diferentes histórias sobre os *games*, e a partir deles, a fim de que as alunas e os alunos notem a diversidade sociocultural presente nessa prática social e oportunizem, também, a democratização destas experiências digitais na escola [Avelar e Brossi, 2022]. Como mostraremos no tópico seguinte, esse agir docente pode ser útil na problematização de estereótipos de gênero que enquadram identidades em parâmetros estanques e, muitas vezes, limitantes.

4. (Re)pensando a formação de professoras(es): problematização de estereótipos de gênero

No campo da formação de professoras, temos buscado historicizar a diversidade de gênero contida em *games* na tentativa de problematizar os estereótipos construídos socialmente em torno da ideia de que as mulheres possuem menor propensão às áreas que envolvem tecnologias. Como diz a escritora nigeriana Chimamanda Adichie, é necessário romper com o mito da história única, mostrando a importância de desconstruir essencialismos identitários que contribuem para fortalecer as assimetrias de gênero.

Além disso, entendemos que o campo da educação linguística é frutífero para a acomodação de práticas sociais que fazem parte do cotidiano das descendentes. Logo, considerando que o uso de *games* têm ascendido bastante nos últimos anos, é preciso considerá-los como conteúdos legítimos, sobretudo quando se trata da língua inglesa, cujo repertório linguístico é bastante comum nesse cenário.

Ainda que não seja um trabalho fácil, dada a inflexibilidade muitas vezes intrínseca aos currículos, é relevante que saibamos encontrar caminhos para inserir tais conteúdos de forma contextualizada e dinâmica. Afinal, a linguagem, além dar tom às nossas vidas, é matéria prima do nosso trabalho enquanto docentes de línguas.

Nesse sentido, a fim de ilustrar o nosso engajamento crítico na formação de professoras, apresentamos aqui um breve evento discursivo, ocorrido no início de 2019, durante um curso de formação de professoras de línguas, que teve como objetivo principal problematizar questões de gênero e sexualidade na contemporaneidade. Ao todo, foram ofertados seis encontros para nove licenciandas⁵ em Letras Português-Inglês da Universidade Estadual de Goiás. Para a discussão aqui empreendida, evocamos trechos do quinto encontro, que tratou das relações de gênero nos *games*.

Nessa data, levamos uma discussão sobre o protagonismo das mulheres na história dos *games* – o que, muitas vezes, é ocultado em razão de uma suposta maioria masculina. A intenção da discussão era, a princípio, mostrar nomes femininos que fizeram história nesse cenário.

Foram apresentadas imagens de mulheres – Carol Shaw, Yoko Shimomura, Rieko Kodama, Doris Self e Dona Bailey (figura 2) – com qr code que direcionava para informações sobre quem foram e quais suas diferentes atuações nesse espaço. Cada licencianda escolhia uma imagem e depois compartilhava as informações com o restante do grupo.

⁵ Solicitamos que as participantes indicassem pseudônimos.



Figura 2 Imagens de mulheres no mundo dos games apresentadas às participantes do curso - retiradas do Google

Durante as interações, a primeira autora incitou algumas reflexões:

[Excerto 1] **Colaboradora:** [...] O videogame, como a gente conhece, é relativamente novo porque surgiu por volta dos anos 60, então tem pouco tempo [...] Era muito caro porque envolvia tecnologias muito novas e de alto custo. Mas essas mulheres [expostas em imagens] foram fundamentais para a história dos videogames no mundo...

Elaine[1]: Mas deixa eu te falar, o interessante é que mesmo a gente pensando que as mulheres já estavam nesse espaço [referente aos *games*], eram mulheres brancas, né?

Elena: E eram mulheres ricas porque, igual a Michely falou, os videogames eram caros.

Conforme pode ser observado, as discussões evidenciaram a importância de uma análise interseccional quando se trata de desenvolver análises históricas acerca do protagonismo feminino no universo dos games. Ao problematizarem a universalidade da ideia de gênero, trazendo recortes de raça e classe respectivamente, Elaine e Elena nos ajudam a pensar o quanto a participação feminina foi restrita às mulheres brancas e de classe média – características inerentes às mulheres relacionadas ao que se convencionou chamar de primeira onda feminista.

Conforme salientam Collins e Bilge [2021], a interseccionalidade fornece estrutura para explicar como questões de raça, classe, sexualidade, entre outras,

posicionam as pessoas de maneira diferente no mundo. No caso da história dos videogames, por exemplo, ainda que seja possível identificar a presença de mulheres, essa presença esteve restrita às características identitárias hegemônicas da época. Sendo assim, ainda que seja fundamental apontar que esse cenário não foi ocupado apenas por homens, é preciso advogar por uma presença mais diversa, o que tem causado efeitos relevantes para a contemporaneidade, conforme é possível observar na sequência do diálogo:

[Excerto 2] **Colaboradora:** Pois é, gente, tem isso mesmo. O bom é que hoje em dia a realidade tem mudado mais, porque hoje em dia já têm personagens de jogos gays, lésbicas, negros [...].

Embora inicialmente tenham sido criados para entretenimento, sem a definição de um público alvo, ou seja, como um “brinquedo” para todos os gêneros, durante muito tempo eles foram atribuídos por parte de nossa sociedade como “coisa de menino”.

Além de serem principalmente desenvolvidos por homens, as empresas de marketing decidiram por escolher o público masculino como alvos de suas campanhas, criando assim um nicho. Vemos anúncios apelativos, sexistas, personagens hipersensualizadas, reforçando o discurso de que *games* eram coisa pra menino.

A maioria dos jogos eram protagonizados por personagens do gênero masculino e quando traziam uma personagem do gênero feminino, eram donzelas em perigo, como a Princesa Peach no famoso Super Mario Brother.

Uma das protagonistas mais famosas é Lara Croft, uma arqueóloga inglesa de família aristocrática, de Tomb Raider, lançado em 1996. Todavia, Lara Croft é representada de forma objetificada e hipersexualizada, seios grandes, cintura pequena e com trajes curtos e que não são compatíveis com a de uma arqueóloga. O mesmo acontece com outras personagens, como por exemplo, nos jogos de luta como Mortal Kombat e Street Fighter onde personagens como Sonya Blade, Kitana e Chun-Li, dentre muitas outras, mostram demasiadamente o corpo, tem proporções corporais que não condizem com a realidade, usam vestimentas desconfortáveis para o contexto de luta, como salto alto e com praticamente roupa nenhuma.

Realização



Apoio





Com essas ponderações, não estamos inferindo que exista uma vestimenta apropriada às mulheres e que estas não possam se vestir com trajes curtos e decotes à mostra. Entendemos que essa é uma escolha particular de cada uma de nós. No entanto, o que chama atenção nesses jogos mencionados é o fato de que os trajes curtos, os decotes à mostra, entre outras coisas, parecem atuar para objetificar os corpos. E essa é uma questão problemática em muitos aspectos porque pode restringir o potencial feminino à mera exposição corporal.

Atualmente essa representação do gênero feminino tem sido (re)pensada, e algumas mudanças estão acontecendo tanto em relação às vestimentas, quanto à postura, reforçando características de luta, no caso das personagens citadas, ao invés da sensualização. Essas atualizações trazem mais coerência e atendem, de maneira mais expansiva, às demandas da sociedade contemporânea.

Os estereótipos de gênero estão presentes, por exemplo, na construção simbólica dos avatares, uma vez que a jogadora mobiliza suas subjetividades identitárias e seus aspectos estéticos para (re)criar as personagens. Esses aspectos são limitados e nem sempre contemplam as pluralidades de raça, gênero, sexualidade e outras interseccionalidades.

Em *The Sims 4* é possível escolher os pronomes de tratamento, na língua inglesa, sendo as opções “ela/dela, ele/dele, eles/deles (she/her, he/him, they/their)”, há também flexibilizações que permitem que, independente do gênero, a personagem possa ou não engravidar, vestir roupas “masculinas” ou “femininas”. Também inclui linguagem não neutra, como homem policial (“policeman”) e mulher policial (“policewoman”).

Essas mudanças nas representações de identidade de gênero são refletidas nos *games*, uma vez que eles fazem parte da cultura, e o debate em relação ao conceito de gênero que, conforme aponta Louro (2001, p.23), “passa a exigir que se pense de modo plural, acentuando que os projetos e as representações sobre mulheres e homens são diversos”. Tais sujeitos têm identidades que se transformam e que vão além do mero desempenho de papéis estabelecidos por padrões ou regras arbitrárias definidas pela sociedade.

Neste sentido, a representatividade tem surgido pensando no gênero além da sexualidade, mas como constituinte da identidade dos sujeitos. Vemos em *Tell me why*, Tyler, um dos protagonistas, que é um homem trans; em *Life is strange*, a protagonista Chloe é uma mulher lésbica; em *Hades*, Zagreus é bissexual. Em *Undertale* há várias representatividades: Alphys e Undyne, um casal de mulheres; Frisk, personagem que usa pronomes neutros; Mettaton, um robô com alma, é trans; Napstabook, personagem que não tem gênero definido.

Até pouco tempo, os avatares eram pouco representativos e traziam características heteronormativas e hegemônicas que não oportunizavam às *gamers* identificação com a personagem e, além disso, reforçavam um padrão de beleza ideal. Tais observações evidenciam a relevância da representatividade e diversidade nos *games*.

Embora este seja um mercado ainda predominantemente formado por homens cis, heterossexuais e brancos, as mulheres estiveram presente desde a criação da cultura dos *game*. Carol Shaw foi a primeira mulher da história a desenvolver um jogo eletrônico, sendo seu maior sucesso criado em 1983: o *River Raid*, jogo de tiro do Atari 2600, no qual a jogadora sobrevoava um rio com um avião destruindo o que estivesse em seu caminho e coletando combustível para prosseguir. Outro exemplo é a Yoko Shimomura compositora das trilhas sonoras de vários jogos, dentre eles *Final Fantasy*, *Kingdom Hearts* e *Street Fighter II*.

Há também as mulheres que fizeram história como jogadoras, como Doris Self, a primeira campeã gamer mais idosa do mundo que, aos 58 anos alcançou, na década de 80, o record mundial no jogo de ação *Q*Bert*. E, atualmente, Hamako Mori, conhecida como “vovó gamer”, é a gamer youtuber e jogadora de e-sports mais idosa do mundo. Seu canal no Youtube⁶ tem mais de 500 mil inscritos e 188 vídeos publicados transmitindo suas aventuras em jogos de mundo aberto, de tiro, de aventura, como *Grand Theft Auto*, *Elder Scrolls V: Skyrim*, *Dauntless*, *Call of Duty*.

Há movimentos que incentivam a participação das diversidades. A Associação Brasileira das Empresas Desenvolvedoras de Jogos Digitais (ABRAGAMES) criou em 2018 o Conselho de Diversidade com o intuito

⁶ Canal “Gamer Grandma”, disponível em <https://www.youtube.com/channel/UCc7Ygo3HC1zWJOrtNiwuT3w> Acesso em 08 jan 2024.



de discutir sobre as diversidades e fomentar a participação, representatividade e apoiar ações em prol das questões de gênero, de raça, de identidade sexual, das deficiências, dentre outras.

As mulheres têm buscado mais qualificação profissional nesse mercado ocupando espaços como desenvolvedoras, seja nos roteiros, trilha sonora, arte ou mesmo produção de conteúdos. O “*Sheroes in Games*” é um projeto que envolve países da América Latina e Alemanha para incentivar mulheres e garotas a atuarem no design e na programação de jogos digitais.

Há ainda, projetos como “*Change the Game*”, da Google Play, que incentiva pessoas gênero feminino ou não binário a trabalharem na indústria dos *games*, e o “*Girls Make Games*”, criado por Laila Shabir e Ish Syed, para ensinar às garotas sobre a criação de jogos. Outra iniciativa inclui o *Unicorns Brazil*, grupo poliesportivo e cultural voltado à comunidade LGBTQIA+⁷, que criou uma equipe de *E-Sports*, jogos online e competitivos, tais como *League of Legends*, *Wif Rift*, *Valorant* e *Free Fire*. Esses projetos colaboram para a visibilidade da diversidade dentro da cultura dos *games*, promovendo o pertencimento das comunidades não só no sentido de incluir personagens, mas que envolvam narrativas, performances e identidades não estereotipadas e limitadas às relações de poder patriarcais, racistas e androcêntricas.

Outra problemática diz respeito aos papéis sociais/culturais, uma vez que, historicamente, as áreas da ciência, tecnologia e matemática são consideradas masculinas estimulando a ideia de que a aptidão do gênero feminino está nas áreas humanas. Isso contribuiu para a desigualdade de gênero, já que enquanto os meninos cresciam com espírito aventureiro, incentivados a criar e construir, as mulheres eram ensinadas a cuidar de casa e da família com brincadeiras de boneca e casinha. Fatores como esses são refletidos no universo digital contribuindo para que os jogos para meninas sejam vistos como aqueles cujos comportamentos e modos de se portar sejam associados aos papéis sociais atribuídos às mulheres, tais como relacionados à beleza, maquiagem, moda, afazeres domésticos ou relacionamentos. Vemos, então, reforçados nas atividades de lazer e aprendizagem, os papéis de gênero da sociedade nos quais os femininos

tenham como característica a passividade, fragilidade e cuidado enquanto que os masculinos estariam ligados a ação, aventuras, estratégias e esportes.

Muitas plataformas trazem menus selecionados para o público feminino e para o público masculino com base nessas expectativas sociais e culturais de gênero. As figuras 3 e 4 representam o que são considerados jogos baseados nos gêneros a partir de uma pesquisa feita em um site de *games* que traz dentre as opções de “tipos de jogos” aqueles associados aos públicos feminino e masculino respectivamente.

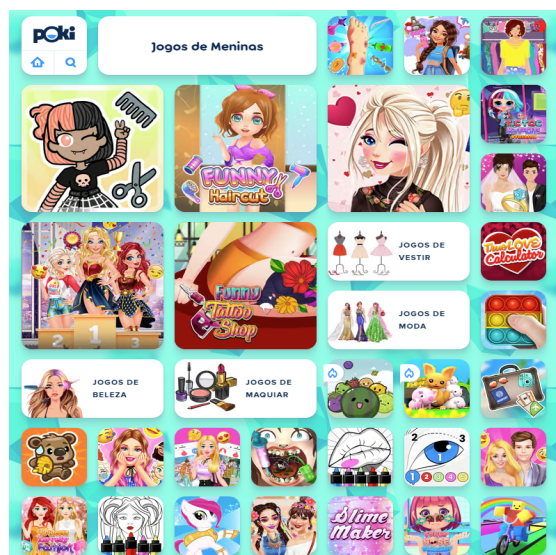


Figura 3: jogos para “meninas”⁸

⁷ A sigla diz respeito à população Lésbica, Gay, Bissexual, Trans, Queer, Intersex, Assexuais e demais marcadores identitários.

⁸ Disponível em: <https://poki.com/br/meninas> Acesso em 08 jan 2019.

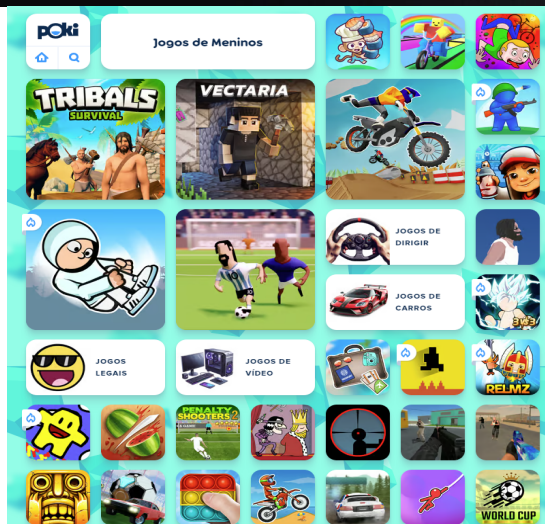


Figura 4: jogos para “meninos”⁹

Notamos que os resultados encontrados comprovam o direcionamento de temáticas, preferências e padrões de comportamento que são baseados no sexo biológico. Isso porque “[h]á uma segmentação de mercado que tende a separar e reforçar a ideia de que existem interesses distintos de acordo com o sexo” [Bristol; Pozzebon; Figo, 2017, p.3]. Com isso, ignora-se que a pessoa que joga possa escolher de acordo com sua preferência subjetiva.

Hayes (2007) explica que é preciso levar em conta a complexidade das identidades - histórias pessoais, fatores culturais, raça, classe, dentre outras - para compreender as preferências em relação ao tipo de game para cada pessoa, portanto, não é o gênero isoladamente que define determinado *game* como uma atividade para meninos ou para meninas.

Esses exemplos fazem pensar que os *games*, assim como vários outros espaços, não estão imunes à reprodução dos valores e dos conflitos identitários que caracterizam as relações sociais.

Enquanto professoras de línguas, propomos que sejam oportunizados a cada estudante possibilidades para expandir perspectivas e olhares em suas relações com os *games*. Como exemplo, trazemos abaixo algumas questões que podem ser discutidas a partir de um determinado jogo:

Quais assuntos temas são tratados nele?

Quais são as personagens principais e como elas são? Quais os papéis esperados da protagonista ou outras personagens?

Quais os arquétipos das personagens femininas e masculinas nesse jogo? Esses arquétipos contribuem para estereótipos de gênero? Como?

As características estéticas promovem a diversidade?

Como são as opções de personalização dos avatares ou das personagens? Qual a autonomia da jogadora na construção delas?

Como esse jogo trata as questões de raça, sexualidade e classe social?

Como as comunidades gamers respondem à representatividade nos games?

Sabemos que cada contexto é único, assim como as pessoas que o integram, o que significa que a pertinência desses questionamentos depende das nossas relações interseccionais de gênero, da conjuntura sociopolítica, das condições tecnológicas e de outras questões que mudam a depender do ponto de vista. Por isso, as problematizações acima não devem ser vistas como possibilidades estanques e fechadas, mas como alternativas críticas de se pensar um cenário tão diverso e plural como o dos *games*. E essas alternativas também são um convite a muitas outras que podem ser expandidas a partir da discussão que iniciamos neste texto.

5. Alguns desdobramentos...

A indústria de games enfrenta ainda, preconceitos culturais dentre eles o fato de serem associados ao público masculinista, com poucas personagens protagonistas que contemplam a diversidade de gêneros, raça e cultura. Fatores como esses afetam as experiências femininas nesses espaços que, muitas vezes, se constituem em um ambiente hostil e tóxico pela existência do assédio e da misoginia, tanto no que tange ao ato de jogar quanto à participação profissional na criação e produção destes. A imagem que trazemos no início desta pesquisa (figura 1) instiga reflexões acerca das mudanças socioculturais que emergem do nosso cotidiano e como elas são refletidas em outras práticas.

⁹ Disponível em: <https://poki.com/br/menino> Acesso em 08 jan 2019.



Trazer para o mundo dos games questões relacionadas à raça, ao gênero, aos papéis de sexualidade e a outras interseccionalidades é um desafio importante para o rompimento de estereótipos e o reconhecimento das pluralidades socioculturais. A representatividade é um elemento importante para a promoção da diversidade, uma vez que possibilita que as pessoas se sintam representadas, incluídas e valorizadas.

Neste sentido, nos propusemos neste trabalho problematizar os papéis de gênero nos *games* a partir de algumas reflexões menos essencialistas e generalizadas sobre as múltiplas identidades sociais (re)construindo sentidos e significados para a linguagem a partir dos *games*. Para isso, buscamos exemplificar como temos buscado nos engajar criticamente com a formação de professoras(es) de línguas, mais especificamente na desestabilização de relações assimétricas de gênero.

Esperamos que esta pesquisa possa inspirar professoras e professores de línguas, bem como de outras áreas, a repensar as aulas de modo a desconstruir estereótipos e valorizar as diversidades de gênero, cultura, origem, experiências e tantas outras. Os exemplos trazidos neste artigo não se encerram, mas deixam espaço para pensarmos outras/novas problematizações. Nossa proposta é que a partir destas reflexões as professoras(es) de línguas possam (re)pensar as relações de gênero nos e a partir dos *games*, promovendo discussões críticas nas aulas.

Referências

- ADICHIE, CHIMAMANNA N. *O perigo de uma história única*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- AVELAR, MICHELY GOMES, 2022. Lendo games: (multi)letramentos nos anos iniciais. *Revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens – UFMS, Papéis*. Campo Grande, MS, v.6, n.51, p. 129-145.
- AVELAR, MICHELY GOMES, 2017. *Games na formação de professores de língua inglesa*. 1.ed. Goiânia: Editora Scotti.
- CAPARELLI, CAMILA DOS P. A. *Problematizando performances discursivas sobre gênero e sexualidade em uma experiência de formação docente*. 2020. 102 f. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Interculturalidade) – Câmpus Cora Coralina, Universidade Estadual de Goiás, Cidade de Goiás, 2020.

BRISTOT, PAULA CASAGRANDE; POZZEBON, ELIANE; FRIGO, LUCIANA BOLAN, 2017. Curitiba, PR: XVI SBGames.

BUTTLER, JUDITH, 2017. *Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade*. 15 ed. Tradução Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

COLLINS, PATRÍCIA HILL; BILGE, SIRMA. 2021. *Interseccionalidade*. São Paulo: Boitempo.

HAYES, ELISABETH, 2007. *Gendered identities at play: case studies of Two Women Playing Morrowind*. Games and Culture. v.2, n.1, Sage Publications.

KALANTZIS, MARY; COPE, BILL; PINHEIRO, PETRILSON. 2020. *Letramentos*. Campinas, SP: Editora Unicamp.

LOURO, GUACIRA LOPES. 2001. *Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista*. 9.ed. São Paulo: Vozes.

MOITA LOPES, Luiz P. (Org.) *Por uma Linguística Aplicada INdisciplinar*. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

PENNYCOOK, ALASTAIR, 2016. Por uma linguística aplicada transgressiva. In: Moita Lopes, Luiz Paulo da. (Org.) *Por uma Linguística Aplicada INdisciplinar*. São Paulo: Parábola Editorial, p. 67-84.

Realização



Apoio

