

## 15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

### Gênero, games e educação: uma análise da experiência de estudantes do ensino médio

LORENA CAMARGO<sup>1</sup>, RAFAEL FABRÍCIO OLIVEIRA<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Estudante do Curso Técnico em Alimentos Integrado ao Ensino médio, Bolsista CNPQ, IFSP, Campus São Roque, [lorena.camargo@aluno.ifsp.edu.br](mailto:lorena.camargo@aluno.ifsp.edu.br)

<sup>2</sup> Doutor em Geografia pela Universidade de Brasília (UnB), orientador, docente do IFSP Campus São Roque. [rafael.oliveira@ifsp.edu.br](mailto:rafael.oliveira@ifsp.edu.br)

Área do Conhecimento (Tabela CNPq):

**RESUMO:** O presente trabalho objetivou analisar a discriminação de gênero no ambiente de games. A maioria dos jogos eletrônicos tornou-se um terreno fértil para masculinidade tóxica, sexismo e outras formas de discriminação. Nesse cenário, é notável a desvalorização de personagens femininas, que frequentemente são vistas apenas como personagens secundárias, não recebendo o mesmo destaque dos personagens masculinos, além do preconceito eminente que as jogadoras sofrem ao entrarem em uma partida onde, majoritariamente, os participantes são homens. Metodologicamente, a pesquisa contou com ampla revisão de literatura, com avaliação e sistematização de jogos, experimentação de videogames e análise de roteiros, contribuindo para o desenvolvimento de um aplicativo que qualifique jogos para a educação e referenciando nestes procedimentos mulheres de grande importância no ambiente *gamer*. Paralelamente, a aplicação de questionários semiestruturados a jovens de ensino médio contribuiu para um cenário representativo de noções sociais que permeiam este universo, visando fortalecer uma escola que promova o engajamento das meninas no mundo dos videogames e contribuindo para a mitigação da desigualdade de gênero.

**PALAVRAS-CHAVE:** machismo; violência de gênero; videogames; mulheres.

### Gender, games and education: an analysis of the experience of high school students

**ABSTRACT:** This work aimed to analyze gender discrimination in the gaming environment. Most video games have become a breeding ground for toxic masculinity, sexism, and other forms of discrimination. In this scenario, the devaluation of female characters is notable, who are often seen only as secondary characters, not receiving the same prominence as male characters, not to mention the eminent prejudice that female players suffer when entering a match where, mostly, the participants are men. Methodologically, the research featured an extensive literature review, with evaluation and systematization of games, experimentation with video games and analysis of scripts, contributing to the development of an application that qualifies games for education and referencing women of great importance in the gaming environment in these procedures. At the same time, the application of semistructured questionnaires to high school students contributed to a representative scenario of social notions that permeate this universe, strengthening a school that promotes girls' engagement in the world of video games and contributing to the mitigation of gender inequality.

**KEYWORDS:** male chauvinism; gender violence; videogames; women.

## INTRODUÇÃO

A retórica - conceito criado na Grécia Antiga, que significa "a arte de bem falar ou se comunicar de modo persuasivo" (Bristot; Pozzebon; Friggo, 2018, p. 2) - que os jogos carregam pode ser considerada uma faca de dois gumes. Ao mesmo tempo em que essa influência é positiva, ela pode ser extremamente negativa, principalmente no que diz respeito à perpetuação de estereótipos e preconceitos. Intencionalmente ou não, inúmeros videogames reforçam cada vez mais o machismo estrutural ao representarem a figura feminina de maneira inadequada dentro desse mundo virtual. Isso acontece de diversas formas, como por exemplo a hipersexualização no design de personagens femininas, se configurando como a exploração da mulher enquanto mercadoria (Tiburi, 2018, p. 42), além de vários

15º CONICT 2024

outros clichês machistas, como o arquétipo da “Dama em Apuros”, o princípio de smurfette, entre diversos outros (Amorim; Leão; Gallo; Liao, 2016, p. 275-276).

Todos estes estereótipos e a evidente falta da valorização feminina no ambiente eletrônico infelizmente se refletem no ambiente escolar, principalmente durante o ensino médio. São inúmeras as meninas que não expressam o gosto pelo videogame graças ao medo da rejeição da comunidade *gamer*. Muitas vezes, quando o fazem, são rapidamente bombardeadas com diversos comentários sexistas e preconceituosos, vindos majoritariamente de indivíduos pertencentes ao sexo masculino, o que por sua vez afeta drasticamente o psicológico dessas garotas. Nesse sentido, é imprescindível a participação efetiva da escola na tomada de medidas que incentivem a participação delas em *games* ou no conhecimento de desenvolvimento de jogos. No ambiente escolar são múltiplas os mecanismos e procedimentos de combate à desigualdade de gênero, com ampla base curricular a pactuar com a mediação dos videogames (Brasil, 2018), e uma das formas mais eficazes é por meio da educação.

## MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia utilizada foi a revisão de literatura, a partir do levantamento de obras clássicas, teses e artigos correlatos ao tema de pesquisa, especialmente em acervo digital disponível no diretório de periódicos da CAPES e dos convênios do IFSP, os quais destacam-se: Directory of Open Access Journals (DOAJ), o Scientific Electronic Library Online (SciELO), Dialnet, OneFile (GALE), o SciVerse ScienceDirect e Scopus (Elsevier).

A partir de fundamentação teórica e de pesquisas, pretendendo-se alcançar os pressupostos de discriminação de gênero presente no ambiente dos videogames, foram analisados jogos, roteiros e personagens, bem como fatores que influenciam em um cenário crítico, visando apresentar possíveis formas de combater esse preconceito por meio da escola. Estas indicações de jogos compõem parte dos conteúdos dedicados a uma matriz analítica digital de jogos, já estruturada e que dá base ao desenvolvimento de um aplicativo orientado a apoiar o conhecimento e uso de videogames no ambiente escolar (Pibifsp, 2022 e 2023).

Paralelamente, os efeitos desta realidade, ora expressada, ora (re)produzida pelo universo gamer, puderam ser compreendidos a partir de inquérito, dado por meio de questionário semiestruturado aplicado de maneira remota (Google Forms), composto por 19 perguntas correlatas ao tema de pesquisa, com um universo de análise substancial e qualitativo de jovens estudantes do ensino médio, especialmente de meninas. Reitera-se que a proposta foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), com Certificado de Apresentação para Apreciação Ética (CAAE) número 79893424.1.0000.5473. A experimentação dos jogos, sobreposta a leituras e discussões, junto a representação de jovens estudantes, foi responsável por fornecer evidências da desigualdade e discriminação.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Kurtz (2019, p.20) é enfática ao afirmar que “a cultura dos games é essencialmente machista, sendo um reflexo da nossa configuração social como um todo”. Os resultados do questionário, que poderão ser observados nas figuras seguintes, apenas confirmam a asserção da autora, ao revelarem um padrão preocupante de comportamentos sexistas e preconceituosos dentro da comunidade *gamer*, que afetam significativamente a experiência das jogadoras neste universo.

No gráfico da figura 1, é notório que 45,4% dos estudantes dizem não ter sofrido ou presenciado qualquer discriminação de gênero enquanto jogavam videogame, enquanto 35,7% afirmam o contrário. No entanto, uma porcentagem considerável constata não ter completa certeza se vivenciaram tal situação negativa.

Você já sofreu/presenciou qualquer discriminação de gênero enquanto jogava videogame?

291 respostas

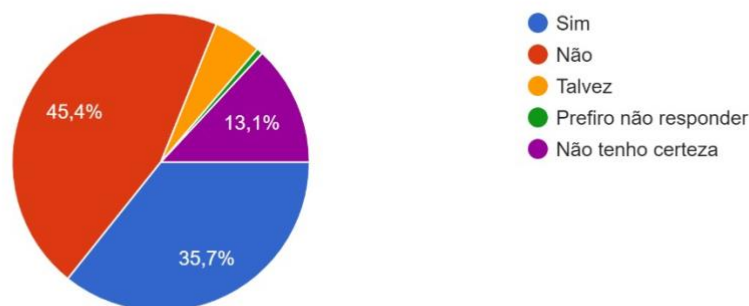


FIGURA 1. Gráfico representativo acerca da discriminação de gênero sentida pelos estudantes em videogames.

Ao considerar as respostas “Talvez” e “Não tenho certeza”, o total de indivíduos incertos é de 18,3%. Esse número vai ao encontro do conceito de poder simbólico, definido pelo sociólogo Pierre Bourdieu como aquele que, por estar nas entrelinhas e ser menos evidente, torna a sua detecção muito mais complicada (Bourdieu, 2002, p.8). Sob esse prisma, inclusive as próprias vítimas dessa estrutura acabam por não enxergar como o problema que ele é, chegando a perceber essa injustiça como algo normal ou até positivo (Kurtz, 2019, p.30). Um exemplo claro disso são os casos de assédio em *chats* de jogos *on-line*, que muitas vezes não são vistos como uma forma de agressão, e sim, como meros “elogios” feitos pelos jogadores, levando as vítimas a um estado de confusão e incerteza. Essa questão será explorada com mais detalhes nas figuras subsequentes.

### Relatos anônimos de experiências negativas em ambientes virtuais:

“Eu estava jogando codm com um amigo no modo battle royal, caímos em um squad com uma mina e um aleatório. Tudo estava tranquilo até que o cara caiu e a mina foi tentar ajudar, so que ela morreu também então o cara ficou xingando falando coisas do tipo ‘tinha q ser mulher’ ou ‘essa vagabunda só rouba kill e n ajuda em nada’.

“Eu estava jogando um jogo de tiro em squad, e cai num servidor brasileiro com 3 meninos com mais ou menos 7/8 anos, meu nick era o meu nome logo identificaram que eu era menina ligaram o microfone e falaram ‘É mulher? Se for tem que estrupar’, na hora fiquei sem saber o que fazer na hora xinguei eles e sai do jogo e fui dormir chorando. Obs: Tinha 10 anos”.

“Presenciei diversos casos de discriminação de gênero. Ocorreram no CS2, não me lembro exatamente quando. O jogador que cometeu discriminação estava xingando uma jogadora, principalmente chamando ‘banco de esperma’ e mandando ela lavar louça. Isso já ocorreu também em servidores no discord e no jogo tf2.”

“Estava jogando quando um menino chegou para mim e disse: ‘você é gostosa’. Em outra ocasião um menino começou a fazer cantadas muito feias para mim após eu apenas dizer ‘oi’, uma dizia assim: ‘você não é um ônibus, mas queria te encher de criança.’ (Desculpa se respondi errado, acho que isso se encaixa como assédio).”

Os textos acima são respostas de uma pergunta que vem logo após o gráfico anterior, a qual questionava: “Caso a resposta para a questão anterior seja afirmativa, e se estiver confortável em compartilhar, como foi essa experiência? (Como ocorreu, onde, quando, como você se sentiu com isso....)”. Foram selecionadas apenas algumas das 92 experiências traumáticas e dolorosas relatadas no campo de resposta desse item. Elas refletem, de maneira clara e intensa, o quão preconceituosa e discriminatória a comunidade *gamer* pode ser para com as mulheres inseridas nesse meio. Além disso, salienta-se que, apesar das práticas machistas e misóginas não serem restritas ao universo digital, observa-se uma intensificação das mesmas nesse ambiente (Amaral; Ferreira; Santos, 2023, p. 43).

Você acredita que existam estereótipos de gênero nos videogames?

291 respostas

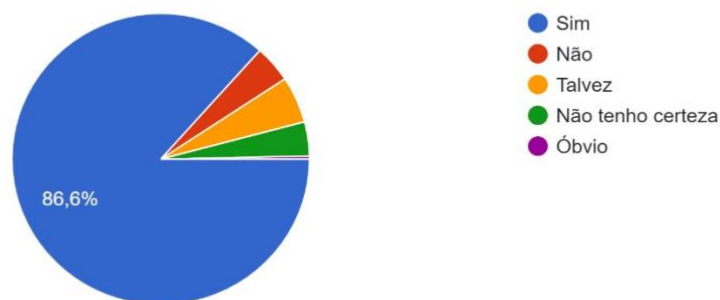


FIGURA 2. Gráfico acerca da compreensão de estereótipos de gênero em videogames pelos estudantes.

Esse gráfico, por sua vez, eleva as percepções de paradigmas restritos ao sexo em jogos eletrônicos, apresentando a maioria expressiva dos participantes (86,6%) com a resposta “Sim”, indicando a percepção da presença desses estereótipos nesse universo. Por outro lado, as demais respostas são: “Não” (4,1%), sugerindo que poucos acreditam na ausência de estereótipos de gênero nos videogames, “Não tenho certeza” e “Talvez” (3,8% e 5,2%, respectivamente), indicando a incerteza de alguns indivíduos quanto ao tema, e por fim, “Óbvio” (0,3%), que representa uma pequena parte que confirma fortemente a existência desses rótulos. De maneira sucinta e geral, conclui-se que a grande maioria dos estudantes acredita na existência de estereótipos de gênero nos jogos eletrônicos, refletindo uma percepção amplamente compartilhada sobre a desigualdade de gênero nesse meio.

A nuvem de palavras representativa abaixo reflete as percepções e sentimentos dos estudantes questionados ao serem solicitados a resumir a desigualdade de gênero nos videogames em uma única palavra.



FIGURA 3. Nuvem de palavras acerca do olhar da desigualdade de gênero em videogames pelos estudantes.

De acordo com a figura, é possível concluir que os entrevistados associam a desigualdade de gênero nos videogames a termos como "machismo", "desigualdade", "sexualização" e "assédio", indicando que percebem o ambiente gamer como perpetuador de sexismo e discriminação. Palavras como "objetificação" e adjetivos como "desnecessária" e "cruel" refletem um julgamento negativo sobre essas práticas. Em resumo, há um reconhecimento geral de que o ambiente de jogos contribui para a perpetuação de estereótipos e práticas que afastam as mulheres desse espaço.

## CONCLUSÕES

Diante do exposto, conclui-se que os resultados obtidos com a aplicação do questionário semiestruturado confirmam e validam as hipóteses apresentadas na introdução do projeto, especialmente no que tange à identificação de um padrão de comportamento sexista na comunidade gamer, que perpetua práticas preconceituosas e estereótipos, criando um cenário hostil e excludente para as mulheres. Ademais, percebe-se que essas práticas discriminatórias se refletem no ambiente escolar, afetando negativamente a participação de meninas nos jogos e em atividades relacionadas ao desenvolvimento de games. Elemento este ainda em fase de desenvolvimento na pesquisa.

Compreende-se, outrossim, como a educação desempenha um papel crucial na reversão desse quadro deletério. A promoção de discussões, diálogos e rodas de conversa conscientizadoras contribui significativamente para a criação de uma comunidade escolar mais justa, acolhedora e igualitária, que visa o engajamento e o apoio a meninas gamers, em detrimento de qualquer forma de opressão. Nesse sentido, o desenvolvimento de ferramentas como o aplicativo educativo proposto, aliado ao incentivo à representatividade feminina nos jogos, mostra-se como uma estratégia promissora para a promoção da equidade de gênero tanto no mundo gamer quanto na escola.

## CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES

L.C foi responsável pela administração do projeto, análise de dados, conceitualização, curadoria de dados, design da apresentação de dados, metodologia, pesquisa, redação do manuscrito original e validação de dados e experimentos.

R.F foi responsável pela orientação e acompanhamento do trabalho.

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer imensamente a todos os participantes da pesquisa, cujos relatos, experiências e pontos de vistas enriqueceram grandiosamente este projeto, uma contribuição de suma importância, e da qual sou extremamente grata. Quero expressar minha sincera gratidão, também, ao meu orientador, por sua orientação, apoio e incentivo ao longo desse projeto tão significativo para mim. Sua expertise na cultura dos videogames, bem como o seu notório e vasto conhecimento na área de ciências humanas, foram cruciais para o desenvolvimento do trabalho em questão. Agradeço, sinceramente, toda a paciência e dedicação demonstradas durante toda essa importante trajetória. Por fim, agradeço aos meus pais e amigos próximos, que tanto me motivaram durante a realização desse projeto. Se não fosse pelas palavras de incentivo, as horas reconfortantes de conversa, o apoio emocional e toda a ajuda que essas pessoas me proporcionaram, esse texto jamais teria sido escrito.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, D. G; FERREIRA, N. C. M; SANTOS, J. O. D. Por que choras, jogador? A luta por representatividade nas campanhas contra o assédio de mulheres nos jogos digitais. **Culturas Midiáticas**, João Pessoa, v.20, p.41-60, dez. 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/cm/article/view/67990/38784>. Acesso em: 21 ago. 2024.

AMORIM, F. M. D; LEÃO, S. N; LIAO, G. G; GALLO, S. N. A indumentária nos jogos digitais: incoerências nas representações femininas. **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES)**, 2016. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/156110.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2024.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. 2 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC\\_EnsinoMedio\\_embaixa\\_site\\_110518.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf). Acesso em: 22 ago. 2024.

BRISTOT, P. C.; POZZEBON, E.; FRIGO, L. B. **Games como retórica na representatividade do gênero feminino**. 2018. Disponível em: <https://www.clei.org/LAWCC/lawcc2018/lawcc2018-p11.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2024.

KURTZ, G. B. **“Respeita aí”: os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais Dota 2 e League of Legends**. 2019. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/206076/001112534.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 22 de ago. 2024.

TIBURI, M. **Feminismo em comum: para todas, todes e todos**. 4. ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018.