

BIANCA FRANCISCHINI LISITA

**A HEROÍNA EM AÇÃO: A MULHER NA
NARRATIVA E NA INTERAÇÃO
IMAGÉTICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.**



ARARAQUARA – S.P.
2021

BIANCA FRANCISCHINI LISITA

A HEROÍNA EM AÇÃO: A MULHER NA NARRATIVA E NA INTERAÇÃO IMAGÉTICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.

Dissertação de Mestrado, apresentada ao Programa de Educação Escolar da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação.

Linha de pesquisa: Formação do Professor, Trabalho Docente e Práticas Pedagógicas.

Orientadora: Prof^a Dr^a Denise Maria Margonari Favaro.

ARARAQUARA – S.P.
2021

L769h Lisita, Bianca Francischini
A heroína em ação : a mulher na narrativa e na interação imagética dos jogos eletrônicos / Bianca Francischini Lisita. -- Araraquara, 2021
112 f. : fotos

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara
Orientadora: Denise Maria Margonari Favaro

1. Educação Estudo e ensino. 2. Jogos eletrônicos. 3. Professores Formação. 4. Estudos de Gênero. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

BIANCA FRANCISCHINI LISITA

A HEROÍNA EM AÇÃO: a mulher na narrativa e na interação imagética dos jogos eletrônicos.

Dissertação de Mestrado, apresentada ao Conselho,
Programa de Pós em Educação Escolar da
Faculdade de Ciências e Letras –
UNESP/Araraquara, como requisito para obtenção
do título de Mestre em Educação.

Linha de pesquisa: Formação do Professor,
Trabalho Docente e Práticas Pedagógicas.

Orientadora: Prof^a Dr^a Denise Maria
Margonari Favaro.

Data da defesa: 27 / 05 / 2021

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Prof^a. Dra. Denise Maria Margonari Favaro.
Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara.

Membro Titular: Prof^a. Dra. Evelyn Caroline de Mello.
ETEC Paulino Botelho.

Membro Titular: Prof. Dr. Silvio Henrique Fiscarelli.
Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara.

Local: Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências e Letras
UNESP – Campus de Araraquara

Dedico essa dissertação a todas as mulheres
que ainda lutam por igualdade.

AGRADECIMENTOS

À minha família, constituída não apenas de minha esposa, como também de amigos.

A todos meus professores que, com todo o esforço, trabalho e carinho foram os maiores heróis de minha história.

À Prof^a. Dr^a. Denise M. Margonari Favaro, por estar sempre ao meu lado.

Aos alunos que participaram da pesquisa, por se prontificarem em meu auxílio.

“Se a educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda.”

Paulo Freire (2000, p.67)

RESUMO

A questão da representatividade do gênero feminino tornou-se pauta de discussão e pesquisa em diversos meios sociais nos últimos anos e, por mais que as mulheres tenham conseguido melhorar significativamente o modo como a sociedade se porta perante o gênero feminino, a contenda contra a desigualdade e violência de gênero está longe de chegar ao fim. Um dos objetivos de maior importância dentro do movimento feminista é a busca por uma representação menos sexualizada e vulgarizada da mulher, porém o caminho para a igualdade encontra barreiras nos principais meios pelos quais a sociedade busca entretenimento, a começar pelos canônicos da literatura, que são estudados em sala de aula de forma engessada sem que exista uma preocupação em analisar de que forma as personagens femininas apresentadas são vistas pela sociedade e representadas dentro dessas obras. Já se sabe que a educação é uma ferramenta indispensável no combate à violência de gênero e mesmo com a perseguição que hoje existe em torno do tema, é mais que desejável que os professores se juntem a esse objetivo para subtrairmos, pouco a pouco, os comportamentos machistas que ocorrem dentro e fora de sala de aula. Se na literatura temos incontáveis exemplos de representações ruins da mulher, esse ciclo vicioso se espalha agora para outras mídias, contaminando ainda mais mentes despreparadas para o pensamento crítico no tocante ao gênero e a sexualidade. Será necessário portanto nos utilizarmos de todas as ferramentas e artifícios que conhecemos para que a educação prevaleça sempre acima do obscurantismo e da ignorância, sempre levando conosco os verdadeiros heróis da história, os professores. Pensando nisso, o presente trabalho se propôs capacitar professores em formação, sendo estes alunos regulares do curso de Letras da Unesp Fclar, para que os mesmos fossem aptos em utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta didática em conjunto com os Estudos de Gênero. Para tal empreitada primeiro utilizamos dois questionários de cunho exploratório onde deles sairiam as aulas de capacitação, pois assim poderíamos observar de antemão as dúvidas e dificuldades presentes nos participantes no tocante aos jogos eletrônicos e aos Estudos de Gênero. Após a análise inicial dos dados, executou-se o curso de capacitação visando, ao final das aulas, os envolvidos elaborassem um plano de aula englobando os conhecimentos adquiridos. Durante o período de conclusão do projeto foi possível observar as adversidades que rondam tal objetivo de capacitação, como, por exemplo, o recurso material disponível para trabalhar os jogos eletrônicos em sala de aula, contudo, também foi possível neste momento notar o vívido desejo dos participantes, professores em formação, em conhecer novas ferramentas e novas práticas para o ensino em sala de aula, formas de aproximar os conhecimentos escolares com a vivência dos alunos de forma que o aprendizado já não precisa bastar por si só, mas também se enraíza nas casas e no cotidiano de cada aluno.

Palavras – chave: Jogos eletrônicos. Estudos de gênero. Formação de professores.

ABSTRACT

The issue of representativeness of the female gender has become a topic of discussion and research in various social media in recent years and, despite the fact that women have managed to significantly improve the way society behaves in the face of women, the struggle against inequality Gender-based violence is far from over. One of the most important objectives within the feminist movement is the search for a less sexualized and vulgarized representation of women, but the path to equality encounters barriers in the main means by which society seeks entertainment, starting with the canonicals of literature, which are studied in the classroom in a cast without the concern to analyze how the female characters presented are seen by society and represented within these works. It is already known that education is an indispensable tool in the fight against gender violence and even with the persecution that exists today around the theme, it is more than desirable that teachers join this objective to subtract, little by little, the behaviors sexism that occur inside and outside the classroom. If in the literature we have countless examples of bad representations of women, this vicious cycle is now spreading to other media, contaminating even more unprepared minds for critical thinking regarding gender and sexuality. It will therefore be necessary to make use of all the tools and devices we know so that education will always prevail over obscurantism and ignorance, always taking with us the true heroes of history, the teachers. With this in mind, the present work proposed to train teachers in training, being these regular students of the Literature course at Unesp Fclar, so that they would be able to use electronic games as a didactic tool in conjunction with Gender Studies. For this endeavor, we first used two questionnaires of an exploratory nature, from which the training classes would emerge, as this way we could observe in advance the doubts and difficulties present in the participants with regard to electronic games and Gender Studies. After the initial analysis of the data, the training course was carried out aiming, at the end of the classes, for those involved to prepare a lesson plan encompassing the acquired knowledge. During the period of completion of the project, it was possible to observe the adversities surrounding this training objective, such as the material resources available to work on electronic games in the classroom, however, it was also possible at this time to note the vivid desire of the participants, teachers in training, in getting to know new tools and new practices for classroom teaching, ways of bringing school knowledge closer to the students' experience so that learning no longer needs to be enough on its own, but also takes root in homes and in the daily life of each student.

Keywords: Electronic games. Gender Studies. Teacher education.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1:** Osciloscópio que rodava o jogo
- Figura 2:** Jogo Spacewar!
- Figura 3:** Computer Space, primeiro fliperama da história
- Figura 4:** Console Odyssey completo
- Figura 5:** FairChild Channel F
- Figura 6:** Console Atari 2600
- Figura 7:** Consoles da linha Famicom
- Figura 8:** Imagem do jogo Pitfall
- Figura 9:** Imagem do jogo Kirby
- Figura 10:** Console Mega Drive
- Figura 11:** Console Super Famicom
- Figura 12:** Jogo Sonic the Hedgehog
- Figura 13:** Jogo Super Mario World
- Figura 14:** Final Fantasy VII
- Figura 15:** Console Playstation 2
- Figura 16:** Jogo Final Fantasy XII
- Figura 17:** Console Game Cube
- Figura 18:** Console XBOX
- Figura 19:** Leon S. Kennedy
- Figura 20:** Ada Wong
- Figura 21:** Personagem principal Aloy
- Figura 22:** Capa do jogo Lollipop Chainsaw
- Figura 23:** Capa do jogo The Last Of Us: Left Behind
- Figura 24:** Ellie e Dina. THE LAST OF US 2.
- Figura 25:** Pastor Alemão

LISTA DE QUADROS

- Quadro 1** Quantidade de pesquisas filtradas e selecionadas na plataforma SCieLo
- Quadro 2** Quantidade de pesquisas filtradas e selecionadas na plataforma Capes

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

LGBTQI+ Lésbicas, gays, bissexuais, transexual, queer, intersexuais e demais orientações sexuais.

TED Tecnologia, Entretenimento e Design

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
1.1 Justificativa da pesquisa	15
1.1.1 A justificativa pessoal do estudo	15
1.1.2 A relevância científica e social do estudo	17
1.2 Hipótese, perguntas de pesquisa e objetivos	21
1.3 Organização da dissertação	23
2 O ATO LÚDICO COMO FERRAMENTA DE SOCIALIZAÇÃO E EDUCAÇÃO	25
2.1 A História dos jogos eletrônicos	26
2.2 A Evolução dos Videogames: Ludicidade e Educação por meio das Narrativas	38
2.3 Videogames e Literatura: Politização da Arte.....	48
3 ESTUDOS DE GÊNERO E A ESCOLA.....	54
3.1 Utilizando Simone de Beauvoir para compreender e repensar o Gênero.....	54
3.2 Os Estudos de Gênero no Brasil.....	60
3.3 Os Estudos de Gênero e O Papel da Escola e do Professor.....	64
4 METODOLOGIA	69
5 APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	72
5.1 Análise dos dados.....	74
CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
REFERÊNCIAS	91
APÊNDICES	96
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO 1	96
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO 2.....	97
APÊNDICE C – MODELO DE PLANO DE AULA	98

1 INTRODUÇÃO

A literatura, tal qual a conhecemos, escrita e impressa de forma meticulosa nas páginas dos livros, parece cada vez mais restrita ao domínio das salas de aula, sendo poucas vezes encontrada dentro das casas e no dia-a-dia dos jovens em formação no Brasil. É, porém, nesses textos literários que esses jovens encontram os primeiros constructos estéticos do arquétipo feminino na educação formal. Nas páginas da literatura, esse mesmo adolescente ou pré-adolescente depara-se com heroínas leves e naturalmente dotadas para o cuidado de sua casa e de seus filhos. As mulheres que não seguem esse tipo de constructo são classificadas em uma feminilidade promíscua, traidora ou perversa. São “Capitu(s)”, mulheres que se afastam do modelo dominante de feminilidade na literatura.

Na dimensão anteriormente mencionada, como instrumento dentro da educação formal, podemos dizer que, de certa forma, a literatura tem um papel pedagógico, mas, também, de mantenedor de um *status quo* ao assimilar e reproduzir o sexismo predominante em um determinado tempo e espaço. A literatura traz consigo uma carga cultural que pode interferir na forma como o ser humano em construção, o jovem, se relaciona com o outro e com o mundo ao seu redor. Se em parte essa característica da literatura ajuda na formação do cidadão, por outro lado, pode criar e consolidar estereótipos e preconceitos, percepções do mundo que levamos conosco até o fim de nossas vidas, se não tivermos um pensamento crítico sobre aquilo que lemos e apreendemos. Atualmente, é perceptível em nosso país um movimento em torno das questões de sexualidade e gênero, dentro e fora das salas de aula. Discute-se sobre ideias e padrões até agora impostos pela cultura para a construção da identidade da mulher e, conseqüentemente, abre-se um leque de questões paralelas que as afetam diariamente, tais como saúde, maternidade, violência, homossexualidade, políticas públicas, visibilidade e empoderamento.

A atualidade e vigência desses questionamentos levam-nos a pensar de que modo certos textos incidem na formação do jovem na sua dimensão de gênero e na percepção do que seria ser mulher. Dentre a multiplicidade de textos que constroem representações de identidade femininas, fixas ou móveis, escolhemos, para esta pesquisa, o texto lúdico, o videogame acompanhado de uma narrativa. Nesse sentido, trabalhamos com o objetivo de colocar em diálogo a construção da mulher nos textos virtuais e a inferência de tais representações para os jovens, visando o aspecto educacional. Os sujeitos escolhidos para a pesquisa foram 60 alunos graduandos em Letras pela Faculdade de Ciências e Letras da UNESP, Campus de Araraquara, que naquele momento cursavam a disciplina Prática de

Ensino e Estágio Supervisionado em Língua Portuguesa I no primeiro semestre letivo do ano de 2019.

A metodologia utilizada para essa pesquisa qualitativa de capacitação foi a *Design Based Research*, pois como poderemos observar mais à frente no capítulo intitulado *Metodologia*, buscou-se dentro do presente trabalho apresentar um *design* de um curso de capacitação para professores em formação na utilização de jogos eletrônicos em sala de aula. Sendo os participantes escolhidos alunos do curso de Letras, optamos por nos utilizar de aspectos literários não tão debatidos em sala de aula, porém ainda de suma importância na formação dos jovens, a representatividade feminina dentro das narrativas.

Por conta deste trabalho elencar três áreas do conhecimento, já era de se esperar que dificuldades fossem encontradas durante sua execução e como veremos durante a sessão da *Análise dos Resultados e Considerações Finais*, todos os esforços feitos durante os procedimentos foram de grande valia para observarmos os resultados da utilização, por parte dos professores, dos jogos eletrônicos em sala de aula como ferramenta didática. Com isso, esperamos que os dados obtidos, em conjunto com os resultados observados, possam contribuir para que cada vez mais ocorra a utilização de novas tecnologias em sala de aula.

1.1 Justificativa da pesquisa

1.1.1 A justificativa pessoal do estudo

Um dos principais fatores que levaram à construção da presente pesquisa foi a minha paixão pela literatura. Desde muito nova me vi imersa em uma variedade de contos e causos, que despertavam em mim uma vontade incontrolável de desbravar cada vez mais mundos e conhecer mais personagens, que por vezes eram tão simples quanto encantadores. Meu relacionamento com os livros se estabeleceu como um vínculo implícito entre a beleza e a dureza da vida; enquanto vivia no mundo real, sonhava estar em algum reino distante ou em uma grande batalha e, uma vez que mergulhava nas histórias que tanto me tentavam, sonhava que aquela era minha vida real e, por conta disso, pode-se dizer que já vivi quantas vidas já me foram possíveis até o momento. Dentre os mais vastos tipos de leitores, conecto-me com o tipo que não se vê apenas lendo a história do “outro”, mas que tenta, incessantemente, se ver nesse “outro” e ler algo sobre si mesmo. O grande problema que enfrentei, e ainda enfrento, por ser esse tipo de leitor, reside na questão de não haver personagens femininas “fortes” dentro da literatura. Na adolescência, quando pela primeira vez tive contato com o livro

Senhora, de José de Alencar, tive de ouvir durante as aulas que o escritor fazia de suas personagens heroínas fortes, dispostas a tudo. Minha infelicidade sempre foi não ver nesses romances qualquer resquício de força ou potência; sempre, em algum ponto ou outro, aquela velha feminilidade de que tanto ouvia-se falar e esperava-se de mim era retomada. A dita força dessas personagens vinha de sua beleza, da capacidade de aguentar as dores de um amor proibido ou da sagacidade com que conquistavam homens. Na ingenuidade do olhar juvenil, cheguei a acreditar que não poderia ser uma menina, pois o mundo feminino, o qual eu tinha contato pelo meu cotidiano, mas, também pelas descrições dos livros, parecia não me bastar. Apesar de esse episódio poder indicar uma disforia de gênero, jamais quis ser um homem, apenas queria gozar do poder de participar das aventuras sendo a agente da ação, e não a donzela em perigo.

Parte dos problemas que encontrei em minha relação com a literatura foi reformulada ao conhecer os jogos eletrônicos. Aos oito anos de idade, quando tive contato com os videogames pela primeira vez, percebi que todos os mundos que já havia lido – e ainda viria a ler – encaixavam-se magicamente dentro daquela pequenina caixa. A experiência do jogo trouxe, para mim, algo que nenhum filme ou livro pôde oferecer, até aquele momento: a possibilidade de ser a agente da ação. Enquanto nos livros lemos as aventuras do “outro”, apenas sonhando em sê-lo, dentro do mundo dos jogos tornamo-nos esse “outro” e, com isso, a tênue linha que separa realidade e fantasia fica ainda mais difícil de ser vista. Se quero ser um grande herói como Aquiles, um explorador solitário em busca de tesouros, um inteligentíssimo detetive ou um pequeno fazendeiro da Idade Média; posso vivenciar esses diferentes contextos históricos e sociais em um jogo, no qual, para quase tudo há um mundo virtual onde o “eu” toma a ação.

Porém, atentemo-nos ao fato que, nos jogos, em nenhum momento, pude escolher ser uma grande heroína ou uma detetive. O problema que citei anteriormente nos livros reaparecia dentro dos jogos eletrônicos, podendo, de certa forma, minhas possibilidades de vivência. Se para os meninos era difícil vislumbrar homens musculosos, altos e estonteantes nos jogos, longe do corpo real masculino, pior ainda era – e ainda é – para o público feminino, inserir-se nessas histórias. Poucas vezes tive a oportunidade de encontrar jogos que tinham a opção de ser “menino” ou “menina”, mas essa experiência era ridicularizada quando as armaduras disponibilizadas para as mulheres não tinham nem mesmo cinquenta gramas de peso em metal. Hipersexualizadas e infantilizadas, as personagens femininas ainda não eram uma opção válida. Esse problema é preocupante quando temos crianças e adolescentes que, na fase de crescimento e de moldagem da personalidade, buscam nos jogos uma maneira de

verem-se e qualificar-se como “eu”. Se não sou grande, forte, bonito e, conseqüentemente, homem, não sou importante. Sobre o tema, Harvey Smith descreve:

Acredito que os aspectos mais poderosos da história se desenrolam na cabeça do jogador, não na tela. Games são um meio de narração visual. Neles, é comum que os melhores elementos da história sejam o cenário e o arquétipo do personagem, por causa do processo que ocorre entre o jogador e o avatar. Costumo chamar esse conjunto de interações de Efeito Imago: um fenômeno pelo qual o jogador atribui vários significados pessoais ao avatar e a natureza do avatar, desperta no jogador sentimentos sobre como idealiza sua própria natureza. (SMITH apud NOVAK, 2010, p. 155)

Pensando-se na infância, fica fácil compreender o apelo que os jogos possuem no tocante à imaginação fértil que os infantes são conhecidos por ter. Ao ler a história de um herói, sonhamos em ser como ele, porém, nos jogos, é possível que a criança seja aquele herói assumindo o controle de suas ações, escolhendo os caminhos a tomar e, até mesmo, sentindo a ansiedade pela batalha difícil que virá. Na adolescência, tempo de descobrimento e autoafirmação, não é raro que esse aspecto dos jogos eletrônicos ganhe ainda mais força pelo fato de os jovens poderem expressar livremente suas frustrações e seus desejos por meio de um personagem fictício. Durante essas fases da vida é comum que exista, também, uma busca maior pela vivência de experiências que as histórias fictícias trazem, o que não se revela apenas no campo dos jogos eletrônicos, sendo que, ao mesmo tempo, isso pode ocorrer na busca por filmes e séries.

1.1.2 A relevância científica e social do estudo

Talvez não exista nada mais humano do que a vontade de conhecer novas histórias e novas pessoas. Das pinturas rupestres até a invenção do papel, a humanidade sempre buscou diferentes modos e suportes para contar histórias e perpetuar as narrativas, assim como os costumes e as regras que essas mesmas narrativas repetem ou contestam. Já é conhecido e visto como importante o ato do *faz de conta* durante as brincadeiras das crianças e, agora no século XXI, a fórmula se repete, tendo como base a tecnologia, que cerca o leitor dessas narrativas e o transforma em um agente ativo das mesmas. Nesse sentido, acreditamos que a tecnologia que mais aproxima a pessoa desse mundo fictício seja o videogame. Por mais que exista a característica da interatividade e ludicidade, os jogos também são base para outro aspecto importantíssimo da formação do ser humano em sociedade: a *narração de histórias*.

A natureza dos jogos eletrônicos é diversa e complexa. Esses jogos constroem-se

como programas elaborados para serem executados em plataformas ou consoles como, por exemplo, os computadores. Esses programas são criados a partir da programação prévia de imagens renderizadas¹ que o console irá executar, em tempo real, de acordo com sua linha de códigos e comandos do jogador. Durante muitos anos, os jogos eletrônicos ficaram confinados à tecnologia inicial, o que permitia apenas a execução de pequenas imagens, em 8 *bits*, e com um conteúdo muito restrito, já que a capacidade de processamento era ainda limitada. Porém, com o passar dos anos e com a rápida evolução tecnológica, surgiram diversas maneiras de compartilhar e criar histórias nessas plataformas, diversificando a maneira como se constroem e se divulgam narrativas cada vez mais complexas e apoiadas em um realismo extremo devido à qualidade gráfica que temos hoje, sendo, assim, muito mais imersivo.

Atualmente, muitos dos videogames possuem uma ou várias histórias e apresentam personagens ricamente idealizados e diálogos que completam o perfil psicológico desses personagens. É preciso salientar, também, que com a exceção de alguns jogos muito específicos, para que um jogo seja realmente aceito pela comunidade atual de jogadores, faz-se necessário que a narrativa se desenvolva de modo coerente e cativante. Dessa forma, o jogador se torna também um leitor, porém, um leitor que adentra e constrói a história na medida em que realiza suas escolhas no ambiente virtual. Ele é, pois, mais que um leitor passivo tradicional, mas um criador de diversas narrativas, dotadas de inúmeras possibilidades de construção, a partir de uma proposta inicial e programada. Nesse caso, os jogos eletrônicos são aqui considerados como textos “hipermodais” (LEMKE, 2002) nos quais assumem uma multiplicidade de papéis (texto verbal e não verbal, imagens dinâmicas ou estáticas, sons e expressões corporais). Também podemos compreender os videogames como o que Umberto Eco irá chamar de “obras em movimento” (1968), em que a composição do artista é uma pequena fagulha que incendeia as atitudes daqueles que entram em contato com a obra e, assim, cada pessoa é capaz de ter experiências diferentes com o mesmo objeto, pois esse é apenas o meio pelo qual a ação do agente ocorre.

Em um trabalho anterior, de Iniciação Científica, assim como em meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), desenvolvi a temática dos jogos eletrônicos nas atividades escolares, com foco no ensino-aprendizagem de língua estrangeira, sob a orientação da professora Denise Maria Margonari Favaro. O jogo, dessa perspectiva, é um instrumento, um

¹ Processo pelo qual se obtém o produto final de um processamento digital qualquer. RENDERIZAÇÃO. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2019. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Renderiza%C3%A7%C3%A3o&oldid=56181272>>. Acesso em: 7 set. 2019

recurso didático que potencializa o aprendizado do jovem, de forma que os resultados obtidos com a implantação da proposta mostraram-se muito positivos para a educação de modo geral (LISITA, 2017).

Nesse mesmo TCC, observamos que quando o jogo virtual é utilizado no processo de ensino-aprendizagem, sendo ele ferramenta a qual o aluno já tem conhecimento prévio, cria-se uma relação próxima entre o jovem e o seu objeto de estudo, processo que facilita a aprendizagem e o ensino da língua estrangeira, tanto na oralidade quanto em seu registro escrito. De acordo com os resultados obtidos, a evolução linguística dos estudantes veio de forma mais lúdica e informal, fazendo com que, mesmo nos momentos cotidianos, ou seja, longe do ambiente escolar, o aluno entrasse em contato com a língua estrangeira em questão, tornando-a parte de seu dia-a-dia e, conseqüentemente, de seu convívio social, pois, muitos jogos, além de oferecer suporte para muitas línguas, permitem que o aluno-jogador se comunique com outros jogadores de várias regiões e países.

Uma outra motivação para o desenvolvimento do presente estudo teve seu início nas aplicações feitas durante os trabalhos anteriormente citados. Ainda que o foco das aulas tenha sido a aprendizagem da língua estrangeira, muitos alunos fixavam-se nos aspectos narrativos dos jogos e era exatamente a história que capturava e mantinha a atenção dos estudantes e causava, muitas vezes, discussões positivas em sala de aula. Quanto maior a possibilidade de agir sobre o mundo ao redor, tomar decisões ou participar ativamente da narrativa, maior era a vontade dos alunos de participar e compreender o que estava sendo dito. Jogos com pouca ou nenhuma narrativa, que foram usados para ensinar, por exemplo, comandos e direções aos alunos na língua estrangeira, não tinham tanto apelo quanto jogos mais complexos, com vocabulário mais elaborado e mais difíceis de se compreender em língua estrangeira, que permitiam ao aluno ser parte de algo exterior a sua realidade. Nesse aspecto, confirmamos o papel dos jogos eletrônicos para a motivação, conforme apontou Dörnyei (2011), pois ela é um dos aspectos básicos da mente humana e, com isso, tem lugar central quando se trata de ensino-aprendizagem.

Podemos acrescentar que a utilização dos jogos eletrônicos na educação ainda é pioneira, mas tem se mostrado uma rica parceria, afinal, aproxima a educação formal da informal, que está ligada ao aluno de forma íntima. Após pesquisas nas plataformas SCieLO² e Capes, foi possível observar que a utilização dos jogos tem se apresentado de forma tímida, porém sempre trazendo bons resultados. Durante a pesquisa, utilizando o descritor

² *Scientific Electronic Library Online*, conhecida como SciELO, é uma biblioteca digital de livre acesso, e contempla periódicos científicos digitais.

videogames, na modalidade da Língua Portuguesa na área da Educação, foram encontradas 4 pesquisas no site Scielo e na plataforma Capes o resultado foi de 3 pesquisas, sendo todas elas entre os anos de 2010 até 2020.

Quadro 1 - Quantidade de pesquisas filtradas e selecionadas na plataforma SCieLo

Ano	Título	Pesquisador (a)	Nível	Programa	Instituição
2020	<i>Exergames</i> na Educação Física Escolar como potencializadores da ação docente na cultura digital	Marcio Roberto de Lima	Graduação	Pedagogia	Universidade Federal de São João del Rei
2019	A tradução de jogos para <i>smartphones</i> na sala de aula de ensino de tradução	Marileide Dias Esqueda	Mestrado	Pós-Graduação em Estudos Linguísticos	Universidade Federal de Uberlândia
2012	Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal	Mateus David Finco	Mestrado	Pós-Graduação em Informática na Educação	Universidade Federal do Rio Grande do Sul
2012	Os <i>exergames</i> e a Educação Física escolar na cultura digital	Ana Flávia de Oliveira Baracho	Graduação	Educação Física	Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

Fonte: autoria própria

Quadro 2 - Quantidade de pesquisas filtradas e selecionadas na plataforma Capes

Ano	Título	Pesquisador (a)	Nível	Programa	Instituição
------------	---------------	----------------------------	--------------	-----------------	--------------------

2016	Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal	Bruno Henrique de Paula José Armando Valente	Graduação	Artes	Universidade Estadual de Campinas
2016	<i>Exergames</i> : uso pedagógico e suas bases teóricas na educação	Fernanda C. A. O. Fronza Fernando Luiz Cardoso	Doutorado	Pós-graduação em Educação	UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina
2016	Aprendizagens e Videogames	Leticia Staub Limberger	Mestrado	Programa de Pós-Graduação em Educação	Universidade de Santa Cruz do Sul

Fonte: autoria própria

Os resultados obtidos demonstram que existe uma inclinação por parte dos pesquisadores a iniciarem uma busca mais aprofundada sobre os jogos eletrônicos enquanto ferramenta didática, porém, se tomarmos como exemplo outros recursos já consolidados, como o livro didático e, até mesmo, filmes, percebemos que os trabalhos que relacionam os videogames e a escola ainda são escassos.

1.2 Hipótese, perguntas de pesquisa e objetivos

Até então nos atentamos apenas para os jogos eletrônicos como recurso didático a ser utilizado pelos alunos. Porém, de agora em diante passaremos a nos preocupar com o principal agente que irá se apropriar de tal ferramenta, envolvido na formação das futuras gerações: o professor.

Tendo em vista a complexidade dos contextos de ensino, na atualidade, não parece mais seguro, nem mesmo sábio, que um professor busque apenas a educação formal oferecida pela universidade. É necessário estar sempre atualizado sobre o que os jovens estão atentos no momento e quais as suas preferências, para que, assim, o professor leve para a sala de aula aspectos do cotidiano dos estudantes, tornando a aula e os conteúdos mais agradáveis,

interessantes e condizentes com a realidade dos alunos. Intrigante é o fato de os jogos eletrônicos estarem presentes há muito tempo no cotidiano jovem, porém, ainda tão distantes da escola, essa que já possui recursos audiovisuais que viabilizariam a sua implementação.

Nossa hipótese para esse provável distanciamento entre essa nova tecnologia e a escola poderia estar relacionada à falta de capacitação dos professores, por meio de um projeto que os colocasse em contato com as possibilidades de utilização dos jogos eletrônicos como uma ferramenta pedagógica. Portanto, faz-se necessário que exista um meio de conscientizar esses professores a identificar, nos jogos, temáticas e meios que possam ajudar na educação de seus alunos, afinal, os videogames são vastos o suficiente, não só para explorar aspectos como a educação sexual e de gênero nas escolas, mas, também, no conteúdo das várias disciplinas curriculares, como Língua Portuguesa, línguas estrangeiras, Matemática, História, Filosofia, dentre outras. É nesta direção que esta investigação pode contribuir qualitativamente para ampliar o potencial educativo dos videogames na área de gênero e sexualidade, em conjunto com a capacitação de professores.

Portanto, mesmo os jogos eletrônicos mostrando-se de grande auxílio durante o processo de ensino-aprendizagem, seria possível realizar a capacitação de professores, em formação inicial, para a sua utilização como recurso didático?

A partir dessa pergunta, formulou-se a primeira questão chave da atual pesquisa: Como realizar a capacitação de professores, em formação inicial, para a utilização dos jogos eletrônicos como recurso didático?

Pelo fato de já termos trabalhado com os videogames em estudos anteriores, sabemos que os jogos carregam consigo representações sexistas, principalmente sobre as personagens femininas. Conhecendo esse desconforto por parte das professoras perante tais representações, em nossa proposta de capacitação a ser desenvolvida propomos a discussão sobre gênero, sexualidade e suas representações. Portanto, a segunda questão da pesquisa surgiu mediante essa outra problemática: Seria possível capacitar os professores pré-serviço a identificar, compreender e discutir as representações femininas dentro dos jogos eletrônicos como uma nova mídia?

Com isso, os objetivos de pesquisa se debruçam em capacitar e qualificar os professores em formação inicial para utilizar os jogos eletrônicos em conjunto com os estudos de gênero em sala de aula, de forma que sejam capazes de pesquisar, analisar, criticar e construir suas aulas utilizando os conhecimentos adquiridos durante a capacitação.

Nos últimos dois ou três anos, no Brasil, um dos maiores inimigos para uma educação democrática e de qualidade é o conceito da *ideologia de gênero*, que gerou uma histeria coletiva em torno das escolas e dos próprios professores, sendo eles da área de sexualidade ou não. Com isso, se já faltava estudo e conhecimento sobre o assunto por parte dos professores e, menos ainda por parte dos alunos, ficou ainda mais complicado encontrar docentes capacitados para dialogar sobre esse tipo de temática. Gostaríamos de salientar, aqui, que não apenas os professores voltados para a área de Ciências Biológicas devem ter conhecimento sobre esses conceitos, pois, como bem sabemos, em sala de aula, precisamos maximizar as oportunidades de aprendizagem e, sendo o machismo algo estrutural, nada impede, por exemplo, de um aluno dizer que uma aluna não é capaz de entender Matemática pelo fato de se tratar de uma menina. Nessa direção, conhecer os estudos de gênero pode ser uma ferramenta importantíssima para se trabalhar na escola, especialmente quando observamos que dentre as principais pesquisas brasileiras levantadas sobre videogames, de acordo com a busca feita nas plataformas SCieLo e Capes, em ambas não foram encontrados trabalhos envolvendo as questões de gênero, sexualidade e suas representações, muito menos abordando uma das maiores estudiosas a respeito do tema, Simone de Beauvoir, para discutir gênero em sala de aula. Sendo esse fato dado, gostaríamos de deixar posto que o estudo de gênero é uma temática importantíssima e tem contribuído muito para a evolução nas discussões, porém, esse conhecimento precisa ser adaptado de forma que chegue às salas de aula, para que possa ser compartilhado em prol de uma educação plural.

1.3 Organização da dissertação

Este trabalho subdivide-se em três seções, além da introdução e das considerações finais. Na parte introdutória, contextualizamos a investigação no que diz respeito à motivação e às justificativas para a escolha do tema, apresentando a hipótese, as perguntas de pesquisa e os objetivos que norteiam este estudo.

A segunda seção abrange o âmbito da ludicidade dentro do contexto social e do desenvolvimento, visando sempre os aspectos educacionais da ludicidade enquanto prática do dia-a-dia, sendo essa prática diferente da ludicidade encontrada em atividades feitas na escola. Seguimos, então, para a contextualização dos jogos eletrônicos, passando desde o seu surgimento, a capacidade intrínseca de educar por meio das narrativas até chegarmos à questão central, a representação da mulher nos jogos e na literatura.

Na terceira seção abordaremos a questão de gênero, tendo como início uma breve resenha sobre o livro *O Segundo Sexo*, de Simone de Beauvoir (2009). Neste ponto, o livro de Beauvoir será de suma importância para que se compreenda a importância dos Estudos de Gênero e as motivações que se escondem por trás da violência de gênero. Com isso, poderemos, então, discutir sobre os Estudos de Gênero dentro da escola e sua importância na área da Educação, sem deixar de citar as falácias da Ideologia de Gênero e o papel do professor diante tais temáticas delicadas.

Já na quarta seção descreveremos o percurso metodológico utilizado neste estudo, que se trata de uma investigação de natureza qualitativa, com pesquisa baseada em *design*.

Finalmente, na quinta seção serão expostos a análise e a descrição dos dados obtidos, seguidos das considerações finais deste trabalho.

2 O ATO LÚDICO COMO FERRAMENTA DE SOCIALIZAÇÃO E EDUCAÇÃO

Nossa jornada pela origem dos jogos eletrônicos toma sua primeira vertente dentro do livro de Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1993). Na obra em particular, podemos encontrar indícios da importância que os jogos, as atividades lúdicas aparentemente sem propósito, como assim chama o autor, tiveram no desenvolvimento de nossa sociedade. Logo no prefácio do livro já encontramos a seguinte passagem:

Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. É possível encontrar indícios dessa opinião em minhas obras desde 1903. Foi ela o tema de meu discurso anual como Reitor da Universidade de Leyden, em 1933, e posteriormente de conferências em Zurique, Viena e Londres, neste último caso sob o título *The Play Element of Culture* (O jogo como elemento da cultura). Em todas as vezes, meus hóspedes pretenderam corrigir o título para "na" cultura, mas sempre protestei e insisti no uso do genitivo, pois minha intenção não era definir o lugar do jogo entre todas as outras manifestações culturais, e sim determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico. (HUIZINGA, 1993, p. 3)

O objetivo desse estudo feito por Huizinga é procurar integrar o conceito de jogo no de cultura, transformando o que conhecemos hoje como cultura em um conjunto de atividades lúdicas que perpassam gerações e engendram novas maneiras de interação entre os seres. A importância do jogo, segundo o autor, é dada pelo fato de ser um movimento – um acontecimento – significativo. Em outras palavras, por mais que um jogo não tenha um objetivo social ou intelectual arquitetado, carrega consigo a virtuosa tarefa de transpassar aos seres vivos conhecimentos, costumes e comportamentos. Podemos observar melhor esse conceito na seguinte passagem:

Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (HUIZINGA, 1993, p. 5)

Durante a leitura da obra, podemos identificar vários aspectos culturais os quais são classificados no livro como atividade lúdica, como, por exemplo, os festivais e outras festividades, os cultos, as missas e etc. Com isso, para além daquilo que comumente atribuímos o nome de “jogo”, usualmente envolvendo alguma tarefa de objetivo competitivo, podemos encontrar uma nova maneira de identificar o que é, pois, segundo o autor, nada mais é do que uma atividade que transcende a realidade, fazendo com que aqueles que jogam se transportem para outras dimensões e outras vidas, deixando para trás a realidade e dando asas às diversas possibilidades oferecidas pelo momento lúdico, assim como podemos observar nesta passagem:

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo. (HUIZINGA, 1993, p. 6)

Usando como base o livro de Huizinga, podemos crer que o fator de maior apreciação e evolução na história da humanidade é o tema da ludicidade. Sempre foi de interesse do ser humano o desenvolvimento de novas maneiras de entretenimento; desde as práticas físicas até as intelectuais, temos hoje uma vasta gama de produções lúdicas para todos os tipos de gostos.

2.1 A História dos jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos, sendo mais comumente conhecidos como videogames, não fogem dessa premissa. Segundo o pesquisador Gláucio Aranha, em seu artigo intitulado *O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento* (2004), sua evolução se inicia em 1958, quando o físico Willy Higinbotham desenvolveu o protótipo de um jogo de tênis em um computador analógico, sendo que o jogo em si era reproduzido por um osciloscópio. Dizemos protótipo pois, pela falta de capacidade da máquina, não foi possível que Higinbotham desenvolvesse grandes códigos, nem mesmo para mostrar a pontuação dos jogadores. O jogo tratava-se de uma linha do horizonte por onde uma segunda linha, consideravelmente menor, criava a sensação de uma pequena rede, partindo da metade da linha do horizonte em direção a um ponto na

vertical. A dinâmica ocorria quando uma pequenina bola era “lançada” pelo primeiro jogador para que então o segundo, apertando um botão, desencadeasse o restante do jogo, o tête-à-tête. O originalmente chamado “*Tennis Programming*” (Programação de Tênis) consolidou-se como o primeiro game da história, passando a ser mais conhecido como *Tennis for Two* (Tênis para dois).

Figura 1: Osciloscópio que rodava o jogo



Fonte: (SOUZA e ROCHA, 2005)

Após o desenvolvimento de *Tennis for Two*, outro jogo foi motivo de grande comoção dentro da comunidade de entusiastas dos *games*, pois foi em 1962 que o *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) produziu um dos mais importantes pilares dos videogames modernos, o *Spacewar!*. O programa tratava-se de uma nave espacial controlada pelo jogador que podia se movimentar e atirar em outras naves (inimigas). Apesar de simples para a época, o jogo fez um grande sucesso por apresentar gráficos e jogabilidade bem mais desenvolvidas do que o *Tennis for Two*, isso tudo sem, é claro, contarmos com o fato de que a programação de *Spacewar!* foi um salto enorme para o que já se conhecia de programação naquele momento, introduzindo até mesmo o conceito de Inteligência Artificial (I.A.).

Figura 2: Jogo Spacewar!



Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Spacewar!&oldid=59500939>>. Acesso em: 2 out. 2020.

Infelizmente, nesses primeiros passos dessa tecnologia tão importante, não foi possível para o grande público obtê-la em casa, foi necessário um bom tempo até que surgissem consoles (parte do *hardware* que executa a programação do jogo) voltados ao mercado geral, que até então só viria a conhecer, em 1971, versões robustas do que conhecemos hoje como consoles. Essas versões maiores são chamadas *Arcades* ou *Fliperamas* e sua diferença residia no fato de não necessitarem de nada além dele mesmo para funcionar, ou seja, um computador que tinha, em si, um monitor e os controles necessários, capaz de reproduzir um único jogo gravado em sua memória. Sobre a sua importância e decadência, explica Aranha neste trecho:

Os Arcades constituem uma das categorias de plataformas mais populares. São representados pelas grandes máquinas – de uso comercial – encontradas nos fliperamas. Inicialmente, eles foram o suporte por excelência dos jogos eletrônicos, o “grande circuito” dos novos lançamentos, mas sua importância decaiu consideravelmente com a popularização dos consoles e, principalmente, dos PCs. (ARANHA, 2004, p. 29)

O primeiro fliperama do mundo foi primeiramente pensado por Nolan Bushbell, desenvolvedor do jogo “*Spacewar!*”. O sucesso do jogo foi enorme e, com isso, seu criador desenvolveu uma nova versão do jogo que requereria mais poder de processamento e, portanto, seria necessário criar uma máquina capaz de reproduzir o jogo. Sendo assim, Nolan utilizou de toda sua criatividade para inventar o que iríamos a conhecer como fliperamas, nos quais o console ficaria acoplado a uma tela, juntamente com os controles necessários.

Figura 3: *Computer Space*, primeiro fliperama da história (OUTERSPACE, 2007)



Fonte: OUTERSPACE (2007). Disponível em: <https://www.outerspace.com.br/retrospace/materiais/historiadosconsoles3.htm>

A primeira empresa que foi capaz de se consolidar no ramo dos consoles foi a *Magnavox*. A grande evolução causada pela empresa foi a forma de construção do *Odyssey 100*; nas palavras de Aranha:

Em 1971, a partir do projeto do Brown Box, a Magnavox desenvolveu o Odyssey 100, que se tornou o primeiro console (10) de jogos eletrônicos fabricado com tecnologia bem diversa daquela usada no Spacewar. O Odyssey usava placas de circuito impresso externas que controlavam a movimentação das barras retangulares na tela. Durante este ano, o Odyssey chegou a vender no mercado norte-americano mais de 100.000 consoles e 20.000 acessórios (rifles) para o jogo. (ARANHA, 2004, p. 28)

Foi a partir de tecnologias e conceitos arcaicos que os jogos que temos hoje surgiram. Se anteriormente tínhamos uma ideia mais voltada para a diversão imediata, na qual o jogador interagia com os *games* de forma menos estruturada e sem quase nenhum conhecimento prévio, o processo evolutivo dos videogames progrediu de forma a integrar diversos outros elementos. O meio principal por onde os jogos eletrônicos circulam atualmente são os já citados consoles, que podem ser definidos da seguinte maneira:

Os Consoles representam uma importante categoria para a indústria de Jogo Eletrônico, sendo em sua grande maioria reconhecidos como aparelhos de médio porte, de uso doméstico, que conectados a um aparelho de televisão dão realização aos jogos contidos em cartuchos ou CDs. Muitas vezes, é atribuído o termo genérico “videogame” aos consoles, que, em verdade, diria respeito a qualquer dos suportes, uma vez que todos se realizam e

exteriorizam através de um vídeo, quer seja a tela de arcade, o aparelho de televisão ou o monitor de microcomputador. Nos consoles, tem-se a concentrada atuação de grandes empresas como a Nintendo, a Sony, a Apple, a Microsoft, dentre outras. (ARANHA, 2004, p. 28)

O grande salto feito pelos desenvolvedores permitiu que agora os jogadores pudessem ter dentro de casa uma máquina capaz de reproduzir jogos, porém, como a tecnologia ainda estava em desenvolvimento, o tamanho do objeto foi reduzido consideravelmente e algumas estranhas alterações ocorreram. Em primeiro lugar, o console não transmitia nenhum som e, pela simplicidade das placas e capacitores, o eletrônico também não transmitia cores. Para desviar-se desse problema, a *Magnavox* criou um sistema de películas plásticas que tinha o propósito de preencher espaços e dar estrutura para os jogos. Outro ponto curioso sobre o primeiro console do mundo é o fato de, já naquela época, os jogadores terem acesso ao que conhecemos hoje como “periféricos”, que são controles alternativos que conectamos ao console para obter uma experiência mais fiel com jogos específicos, sendo que no caso do *Odyssey 100* era possível comprar um *rifle* de brinquedo que respondia ao gatilho do atirador quando a mira estava voltada para um pixel iluminado na TV.

Figura 4: Console Odyssey completo



Fonte: GARRETT, F. Conheça Magnavox Odyssey, primeiro videogame comercializado da história. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/12/conheca-magnavox-odyssey-primeiro-videogame-comercializado-da-historia.html>

O mercado dos jogos continuou avançando e trouxe aos seus usuários meios mais fáceis para se divertir, sendo um dos saltos tecnológicos realizados na época o fato de os jogadores não precisarem mais fazer alterações mecânicas mirabolantes para alterar de jogo. Foi em 1976 que chegou às prateleiras o *FairChild Channel F*, que utilizava cartuchos em vez de placas de circuito para trocar os jogos, que anteriormente se utilizavam da mesma

mecânica do *Arcades*, no qual os jogos eram feitos em placas grandes e exigiam o desmonte do console para efetuar uma simples troca, o que tornava a ludicidade muito mais prática, porém a um preço muito acima daquele que era esperado de um console para a época e pouquíssimos jogos para os consumidores finais (SOUZA e ROCHA, 2005).

Figura 5: *FairChild Channel F*



Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Fairchild_Channel_F&oldid=59136804>. Acesso em: 23 ago. 2020.

Apesar de tudo isso, é importante lembrar que as inovações tecnológicas jamais passam em branco e foi por conta da invenção do cartucho que surgiu um dos consoles mais conhecidos do mundo, o *Atari 2600*. O console não era apenas mais barato, mas, também, continha uma variedade muito maior de jogos contando com gráficos muito melhores. O único ponto desfavorável que devemos notar aqui é que o console não tinha capacidade para reproduzir um audio de qualidade e, com isso, os sons emitidos lembravam mais uma guitarra conectada a um amplificador com defeito na distorção, ou seja, apenas um ruído.

Figura 6: Console *Atari 2600* (VIDGAME.NET, 2007)



Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Atari_2600&oldid=59343031>. Acesso em: 14 set. 2020.

O *Atari 2600* tem seu lugar na história dos videogames garantido, porém seu sucesso logo foi ultrapassado pela empresa japonesa *Nintendo*, que lançou, em 1983, o *Famicom (Family Computer)*, que ficou conhecido nos Estados Unidos (seu maior consumidor fora do Japão) como *NES - Nintendo Entertainment System* (CLUA e BITTENCOURT, 2005).



Figura7: Consoles da linha Famicom

Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em:<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Nintendo_Entertainment_System&oldid=59399976>. Acesso em: 20 set. 2020.

A importância do console da *Nintendo* não se apoia apenas na enorme inovação, tanto nos gráficos quanto na qualidade do som, mas, sim, na enorme façanha de ter recuperado o mercado de jogos eletrônicos após o crash de 1984, que quase levou à destruição total esse nicho de mercado. A grande mágica que salvou essa tecnologia foi simplesmente aprender com os erros do passado e, desta vez, diferente da *Atari*, o console tinha jogos que agradaram o público e que eram de uma qualidade jamais vista. Na imagem a seguir, temos a comparação entre um jogo presente na plataforma *Atari* e um na plataforma *Nintendo*.

Figura 8: Imagens do jogo *Pitfall*



Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Pitfall!&oldid=59241197>>. Acesso em: 2 set. 2020.

Figura 9: Imagens do jogo Kirby



Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Kirby_\(s%C3%A9rie\)&oldid=59472823](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Kirby_(s%C3%A9rie)&oldid=59472823)>. Acesso em: 29 set. 2020.

A partir de 1988, o mercado de jogos já havia se recuperado consideravelmente da crise enfrentada e, com isso, outras empresas apostaram no ramo, como, por exemplo, a *Sega*, que lançou nesse mesmo ano o primeiro console 16 *bits* do mundo, o *Mega Drive* (*Sega Gênesis*). Porém, a fama do console não durou muito, pois em 1990 a *Nintendo* volta ao mercado trazendo o *Super Famicom* (*Super Nintedo*) e o sucesso foi imediato, pois, não apenas o console apresentava uma arquitetura melhor do que o *Mega Drive*, mas, também, a *Nintendo* contava com uma biblioteca de jogos apreciada pelos consumidores (jogos esses que receberam atualizações para o novo console) e, para a destruição completa de seu concorrente, ainda contava com jogos bem mais elaborados.

Figura 10: Console *Mega Drive*



Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Mega_Drive&oldid=59487306>. Acesso em: 30 set. 2020.

Figura 11: Console *Super Famicom*



Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Super_Nintendo_Entertainment_System&oldid=59602526>. Acesso em: 16 out. 2020.

Impossível deixar de fora da disputa entre os dois consoles os jogos que envolviam seus mascotes. Os games com os personagens *Mario* e *Sonic* foram extremamente importantes para as vendas e para a popularidade de ambos os consoles, porém a *Nintendo* saia na frente por já ter uma franquia de jogos estabelecida para seu mascote, esse que recebeu um dos jogos mais populares até hoje, o *Super Mario World*.

Figura 12: Jogo Sonic the Hedgehog



Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Sonic_the_Hedgehog&oldid=59724388>. Acesso em: 3 nov. 2020.

Figura 13: Jogo Super Mario World



Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Super_Mario_World&oldid=59747187>. Acesso em: 7 nov. 2020.

Os consoles fabricados na época apresentaram grandes evoluções nos quesitos audiovisuais, contudo, ainda havia a impossibilidade de criar jogos mais complexos por conta do tamanho disponível dos cartuchos, que não só armazenavam os jogos como, em alguns casos, também serviam para salvar a evolução do jogador em determinado jogo. Apenas em 1994 a *Sega* tentou resolver o problema, lançando o *Sega CD*, que utilizava Cd's em vez de cartuchos, o que permitia que os programadores tivessem disponível um maior espaço de armazenamento. Infelizmente, a arquitetura do console requeria que as empresas que criavam jogos utilizassem de uma linguagem de programação truncada, o que acarretou em uma desistência por parte dos programadores em tentar criar jogos para a plataforma.

Atenta aos erros dos concorrentes, em 1995 a *Sony* lançou mundialmente o *Playstation 1*, que também utilizava Cd's, porém sua programação era em C/C++, que era uma linguagem de fácil acesso aos programadores e, com isso, o console se tornou o mais apreciado por eles e pelos consumidores. O desenvolvimento de jogos para a plataforma foi enorme e, ainda assim, conseguia-se manter a qualidade dos títulos, sendo que uma das grandes evoluções em termos de jogos foi o da produção de *Final Fantasy VII*, que trouxe para o console uma lista de títulos variada, com personagens cativantes e cenas em CG (*Computer Graphics*) jamais vistas em nenhuma outra plataforma. Foi também, neste momento, com o surgimento do *game* e da sua qualidade superior nas cenas, que as narrativas dentro dos jogos se tornaram de extrema importância aos jogadores, trazendo, não só uma maior imersão, mas, também, empatia pelos personagens e por suas histórias.

Figura 14: *Final Fantasy VII*



Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Final_Fantasy_VII&oldid=59529553>. Acesso em: 6 out. 2020.

A *Sony* se manteve à frente no mercado mesmo após o lançamento de outros consoles, como o *Nintendo 64*, *DreamCast* e o *Atari Jaguar*. Foi visando essa dianteira que anos depois a empresa apresentou o *Playstation 2*, que trazia melhorias gráficas ainda mais significativas, acompanhadas de uma ótima qualidade de som (utilizando-se agora de DVD's) e jogabilidade, graças aos seus controladores chamados *Dual Shock 2*, que eram mais ergonômicos que os outros controles e ainda contavam com motores responsivos que faziam o

controle tremer em dados momentos dos jogos. À direita, vemos um exemplo do grande salto feito pela empresa para os gráficos da nova geração.

Figura 15: Console *Playstation 2*



Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=PlayStation_2&oldid=59738764>. Acesso em: 6 nov. 2020.



Figura 16: Jogo *Final Fantasy XII*

Fonte: VINHA, F. **Os 10 melhores jogos mais vendidos do PlayStation 2 de todos os tempos**. Techtudo, 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/04/os-10-melhores-jogos-mais-vendidos-do-playstation-2-de-todos-os-tempos.ghtml>

A *Nintendo*, obviamente, não queria ficar de fora do mercado e, algum tempo depois, lançou o *Nintendo GameCube*, que assim como o primeiro console da empresa *Microsoft*, o *Xbox*, não teve sucesso nas vendas. O motivo para tal feito é um tanto quanto inesperado, pois na arquitetura do *Playstation 2* foi incluída a possibilidade de assistir à filmes e ouvir músicas em formato de CD, com isso, muitas famílias optaram pelo console da *Sony*, pois ele teria mais de uma função, podendo ser um investimento para a família toda. A venda dos consoles

dos concorrentes foi apenas suficiente para mantê-los no mercado, de forma tímida, porém eficaz dentro de suas limitações.

Figura 17: Console *Game Cube*



Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Nintendo_GameCube&oldid=59601566>. Acesso em: 16 out. 2020.

Figura 18: Console XBOX



Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Xbox_\(console\)&oldid=59788559](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Xbox_(console)&oldid=59788559)>. Acesso em: 13 nov. 2020.

Depois da geração apresentada, os consoles continuaram ganhando novos avanços gráficos e de jogabilidade, contudo, as maiores evoluções a partir deste ponto se deram dentro dos jogos, na construção das narrativas em torno dos personagens e dos mundos épicos criados para os *games* e, com isso, faz-se necessário que, a partir de agora, apresentemos sobre as narrativas dentro dos jogos eletrônicos.

2.2 A Evolução dos Videogames: Ludicidade e Educação por meio das Narrativas

Para darmos início à discussão que engloba a tríade que compõe o título desta seção, se faz necessário esclarecer alguns pontos de interesse no que se refere aos conceitos existentes dentro do estudo de jogos eletrônicos. Por muito tempo o conceito de Narratologia e de Ludologia permaneceram separados nas pesquisas sobre jogos, nas quais um clama a narrativa como centro dos jogos e o outro, o papel lúdico dos mesmos.

Em outras palavras, a Narratologia é uma vertente que aborda recursos narrativos como ferramenta central para a compreensão dos jogos. O termo também pode ser encontrado na forma de “narrativismo”. Em quase total contraponto, a Ludologia faz uso da estrutura dos jogos como base de pesquisa. (FRASCA, 2003)

No presente trabalho, ambas as vertentes de pensamento caminham juntas pelo fato de utilizarmos os jogos como ferramenta didática para atrair o interesse dos alunos pelo meio lúdico para, assim, estudar dentro dos mesmos aspectos narrativos, que é a representação feminina. Porém, sendo as duas vertentes tão díspares, qual a opção viável para podermos nos utilizar de ambas?

A solução encontrada para esse problema foi utilizar o conceito de “narrativas interativas”, de Marie-Laure Ryan, no qual o usuário é, ao mesmo tempo, um jogador, um leitor e um interator, sendo esse último característico da liberdade que o jogo oferece ao usuário de criar suas próprias narrativas.

O usuário manipula um ou mais personagens no mundo ficcional e afeta este mundo a partir de seu interior, ao invés de manipular fragmentos de texto a partir de uma perspectiva metatextual. (RYAN, 2009, p. 45 In: HERMANET AL, 2009).

Com isso, seria impossível adentrarmos na discussão sobre as narrativas dentro dos jogos eletrônicos sem antes perpassarmos pelo berço de onde surgem as mais belas histórias da humanidade. O papel da literatura, desde a sua criação, tem sido cada vez mais importante para a história do homem e da sociedade. Se por um lado a leitura pode trazer a nós momentos de prazer e libertação, ela também serve como instrumento de evolução cognitiva e educação – quase que informal – do ser. Tanto o papel lúdico, quanto o papel educativo da literatura não podem e nem devem ser baseados apenas na estrutura do texto e como ele se apresenta, pois o brilho dessa arte reside naquilo que transcende o conjunto de palavras que a forma, ou seja, as narrativas contidas dentro dos livros são o ingrediente fundamental para que a literatura seja um dos pilares de nossa sociedade.

Essas histórias que lemos são capazes de encantar e fazer sonhar, contudo, dentro desse sonho lúcido existe uma rede de ideologias e pensamentos que nos desenvolvem enquanto seres sociais e complexos, podendo ser considerada um item essencial ao ser humano. Sobre isso, Antônio Candido (2011) escreve:

Por isso, a luta pelos direitos humanos pressupõe a consideração de tais problemas, e chegando mais perto do tema eu lembraria que são bens incompressíveis não apenas os que asseguram a sobrevivência física em níveis decentes, mas os que garantem a integridade espiritual. São incompressíveis certamente a alimentação, a moradia, o vestuário, a instrução, a saúde, a liberdade individual, o amparo da justiça pública, a resistência à opressão etc.; e também o direito à crença, à opinião, ao lazer e, por que não, à arte e à literatura. (CANDIDO, 2011, p. 176)

Em seu texto intitulado *O Direito à Literatura* (2011), temos o manifesto mais conhecido sobre a importância dessa dentro da sociedade, que reside exatamente no fato de a mesma ter um caráter educativo e, mais do que tudo, social.

Portanto, assim como não é possível haver equilíbrio psíquico sem o sonho durante o sono, talvez não haja equilíbrio social sem a literatura. Deste modo, ela é fator indispensável de humanização e, sendo assim, confirma o homem na sua humanidade, inclusive porque atua em grande parte no subconsciente e no inconsciente. Neste sentido, ela pode ter importância equivalente à das formas conscientes de inculcamento intencional, como a educação familiar, grupal ou escolar. (CANDIDO, 2011, p. 177)

Infelizmente, essa característica educativa das narrativas literárias não pode ser considerada sendo formada apenas por ideias puras e iluminadoras. Muitas obras carregam ideários absurdos e, muitas vezes, os livros podem ser não tão bons influenciadores durante a formação de crianças e jovens. Note-se que, aqui, não mencionamos os livros mais indiscretos que incitam a violência e outros exemplos de comportamento/pensamento humano, mas, sim, as obras que trazem conceitos prejudiciais ao ser, sendo um dos exemplos mais comuns o do papel da mulher na sociedade. Sobre este aspecto da literatura, lê-se em Candido:

A respeito destes dois lados da literatura, convém lembrar que ela não é uma experiência inofensiva, mas uma aventura que pode causar problemas psíquicos e morais, como acontece com a própria vida, da qual é imagem e transfiguração. Isto significa que ela tem papel formador da personalidade, mas não segundo as convenções; seria antes segundo a força indiscriminada e poderosa da própria realidade. Por isso, nas mãos do leitor o livro pode ser fator de perturbação e mesmo de risco. Daí a ambivalência da sociedade em face dele, suscitando por vezes condenações violentas quando ele veicula noções ou oferece sugestões que a visão convencional gostaria de

proscrever. No âmbito da instrução escolar o livro chega a gerar conflitos, porque seu efeito transcende as normas estabelecidas. (CANDIDO, 2011, p. 178)

Para melhor visualização dessa crítica, podemos nos recordar da obra de Vladimir Nabokov, *Lolita* (1955). Desde a sua publicação o livro não escapou, um momento sequer, de análises diversas dos grandes críticos da literatura mundial, porém é crucial deixar claro que a obra nada mais é do que a descrição de um abuso sexual contínuo feito por um homem já adulto a uma menina menor de idade que deveria ser sua protegida. Um leitor desavisado, ao procurar informações sobre esse livro na *Internet*, pode tropeçar na narrativa de que o livro não passa de um romance sobre o amor entre dois apaixonados que fogem da cidade onde viviam para encontrar seu recanto de amor. Faltam palavras para descrever a total angústia e repulsa que essas análises causam em alguém que compreende o ato pedofóbico dentro do texto. A obra é descrita da seguinte forma no site *Wikipédia*:

Lolita é um romance de 1955 escrito pelo romancista russo-americano Vladimir Nabokov. O romance é notável por seu assunto controverso: o protagonista e narrador não confiável, um professor universitário de Literatura de meia-idade sob o pseudônimo Humbert Humberto, está obcecado por Dolores Haze, de 12 anos, com quem ele se torna sexualmente envolvido após ele se tornar padrasto dela. "Lolita" é seu apelido privado para Dolores. (LOLITA. Wikipédia, 2020.)

A problemática do texto aparece logo nas primeiras palavras, no qual encontramos a expressão "sexualmente envolvido". É difícil de se acreditar que uma pré-adolescente esteja sexualmente envolvida, quanto mais com um adulto que deveria ser seu guardião. A insinuação de que Dolores pudesse ter qualquer consciência das atitudes sexuais e ainda concordasse com aquela situação coloca na jovem uma responsabilidade sobre si a qual não tem e implica que Humbert não tem culpa no ato, ou seja, o torna não-pedófilo.

As consequências de interpretações errôneas como essa se refletem também nos críticos literários, sendo uma das citações encontradas no mesmo site:

Em 1958, Dorothy Parker descreveu o romance como "a engrossante, angustiante história de um homem, um homem de gosto e cultura, que pode amar apenas pequenas meninas" e Lolita como "uma terrível pequena criatura, egoísta, dura, vulgar, e temperadamente tola". Em 1959, romancista Robertson Davies dispensou o narrador inteiramente, escrevendo que o tema de Lolita "não é a corrupção de uma inocente menina por um astuto adulto, mas a exploração de um fraco adulto por uma corrupta menina. Este não é um tema bonito, mas isso é um com qual assistentes sociais, magistrados e psiquiatras estão familiarizados. (LOLITA. Wikipédia, 2020.)

A naturalização da exploração sexual infantil e juvenil é uma narrativa recorrente na literatura, bem como a visão de que a mulher é simplesmente uma presa ou um prêmio a ser conquistado. Essas ideologias contidas nas narrativas, mesmo que as vezes de forma obscura, são um problema quando se pensa no papel educativo da literatura e é por isso que é missão dos professores, dentro e fora de sala de aula, complementar esses textos, ajudando os alunos a compreender toda a rede de ideias e conceitos, para que assim os estudantes se formem leitores críticos e socialmente letrados. A educação por meio da literatura tem papel de *humanização*; sobre isso escreve Candido:

Entendo aqui por *humanização* (já que tenho falado tanto nela) o processo que confirma no homem aquelas trações que reputamos essenciais, como o exercício da reflexão, a aquisição do saber, a boa disposição para com o próximo, o afinamento das emoções, a capacidade de penetrar nos problemas da vida, o senso da beleza, a percepção da complexidade do mundo e dos seres, o cultivo do humor. A literatura desenvolve em nós a quota de humanidade na medida em que nos torna mais compreensivos e abertos para a natureza, a sociedade, o semelhante. (CANDIDO, 2011, p. 182)

Fica posto, portanto, após nossa análise, que a importância da literatura se estabelece enquanto se conecta com um dos participantes mais ativos da tríade literária (leitor – obra – autor), o leitor. Esse último será aquele que consome a obra, o responsável por dar-lhe o devido reconhecimento ou descaso, o que não é de toda novidade no campo acadêmico, sendo uma das teorias que estuda esse aspecto a *Estética da Recepção*, pois discute exatamente esse ponto de incursão entre os participantes desse jogo narrativo.

Seja individualmente, seja coletivamente, o leitor é a instância responsável por atribuir sentido àquilo que lê. [...] E é esse leitor, com novo *status*, o principal elemento da Estética da Recepção. Embora com nuances diferenciadas, pode-se dizer que o princípio geral das várias vertentes da Estética da Recepção é recuperar a experiência de leitura e apresentá-la como base para se pensar o fenômeno literário quanto a própria história literária. Em suma, trata-se de uma estética fundada na experiência do leitor[...]" (ZAPPONE, 2003, p. 154)

Não é por acaso que no presente trabalho buscamos aproximar os jogos eletrônicos dos textos literários e propor a ambos uma crítica mais focada, afinal, ambas as artes tem em comum a exaltação daquele que consome, que lê e que joga. Assim como nos jogos, Jauss (1979) mostra que na literatura o leitor também traz para a leitura seu conhecimento de mundo na forma de uma expectativa, que pode ser refutada ou confirmada. No texto de

Zappone (2003) sobre o tema, sua única infelicidade é não ter previsto que parte da expectativa que o leitor fictício traz em seu exemplo ainda é reafirmada. Vejamos:

Tomemos como exemplo uma convenção literária como a da caracterização da heroína romântica, a moça pura, ingênua, idealista em sua concepção do mundo e do amor, branca e pálida, cuja aspiração de vida é o matrimônio [...] Quando Eça de Queiroz constrói suas heroínas, a Luísa de *O primo Basílio* ou a Maria Monforte de *Os maias*, por exemplo [...] ele o faz transformando o modelo feminino evocado no horizonte de expectativa de seus textos no avesso do horizonte de expectativa do leitor, através da caracterização de heroínas cuja aparência assemelha-se as heroínas românticas, mas que são levadas pela luxúria, tornando-se mulheres adúlteras, que abandonam o casamento, os filhos e sua posição social. (ZAPPONE, 2003, p. 159)

Ainda que o exemplo tenha sido infeliz, pois ambas as representações femininas coexistem no imaginário social - a da boa moça e a da adúltera – o papel principal nunca é o da mulher, sendo ela relegada a apenas esses dois arquétipos, enquanto os papéis masculinos recebem uma variedade muito maior de importância dentro dos textos. As obras jamais terão o poder, por si só, de preencher todas as lacunas da formação humana, portanto, é essencial que existam profissionais capacitados e especializados em guiar as mentes em formação. Este é, portanto, o papel dos professores, ensinar as regras do “jogo” aos alunos.

O “jogo” em questão não é necessariamente o virtual, pois, assim como podemos ver em *O jogo do texto*, de Wolfgang Iser, a obra literária também brinca com o leitor. Para Iser, a tríade literária formada por leitor – texto – autor constitui-se em um campo no qual forma-se um jogo, no qual o texto não é apenas um objeto de representação, mas um material que servirá de instrumento para que, dentro dessa tríade, algo novo seja criado. Com isso, o autor do texto dita a regra do *faz de conta* e dá indícios de como e onde será jogado. A partir disso, cabe ao leitor interpretar, segmentar e imaginar o tabuleiro e suas peças, sendo ele, portanto, agente semiativo do jogo ficcional. Em outros termos mais conhecidos, este é o jogo do *faz de conta*.

O jogo encenado do texto não se desdobra, portanto, como um espetáculo que o leitor meramente observa, mas é tanto um evento em processo como um acontecimento para o leitor, provocando seu envolvimento direto nos procedimentos e na encenação. Pois o jogo do texto pode ser cumprido individualmente por cada leitor, que, ao realiza-lo de seu modo, produz um “suplemento” individual, que considera ser o significado do texto. (ISER, 1979, p. 116)

Compreendemos que existe um vínculo forte entre aquele que lê e o que se lê, vínculo esse que não é raso, mas que carrega consigo aspectos sociais e ideológicos que, para serem decifrados, necessitam de algo – neste caso alguém – que desfrute dessa aventura narrativa. Esse é um fato dado dentro dos estudos literários, porém, como veremos a seguir, é similarmente idealizado dentro do campo dos jogos eletrônicos, afinal, dentre os fenômenos que hoje compõem os videogames em sua totalidade, talvez o que mais tenha se destacado no século XXI seja o desenvolvimento das histórias e dos personagens que compõe cada título.

Se nos utilizarmos como referência o famoso *Super Mario World*, perceberemos que mesmo naquela época foi importante para os desenvolvedores iniciarem uma inserção, ainda que de forma menos complexa, de um *background* motivacional, uma pequena história para que o jogador, de alguma maneira, se inteirasse do que estava acontecendo durante o jogo. A partir disso, não apenas a indústria dos *games* direcionou sua estratégia de inovação para as histórias, mas os jogadores também começaram a desfrutar muito mais de jogos que tinham essa característica como principal. Para que seja de mais fácil aceção, podemos comparar os jogos eletrônicos com a própria literatura; não importa a forma como lemos cada livro, seja impresso, no computador ou no celular, a importância recai naquilo que está contido nas palavras. Essa foi a mesma lógica transmitida para os jogos eletrônicos, pois, em dado momento, criar novas maneiras de jogar, o que chamamos de “mecânica de jogo” foi se tornando cada vez mais difícil, sendo necessário outro elemento para que aquele título específico fosse diferenciado de outros. Com isso, chegamos ao que temos atualmente, momento no qual muitos jogos tendem a não alterar esdruxulamente sua mecânica, mas são notavelmente considerados uns melhores que outros pelo desenvolvimento da história e de seus personagens.

Ironicamente tropeçamos, dentro da estrutura dos videogames, numa interdependência, se é assim que podemos chamar, entre a literatura tradicional e as narrativas jogáveis. A dependência se torna mútua a partir do momento em que, assim como podemos observar cada dia mais, o distanciamento dos jovens da literatura tradicional; sendo a canônica distante há muito mais tempo, temos uma aproximação dos mesmos com os jogos eletrônicos dotados de histórias. Quando pensamos em literatura tradicional estamos nos referindo especificamente aos livros, sejam eles virtuais ou não, mas que são escritos de forma hermética, considerando que sejam em quase sua totalidade compostos apenas por palavras e, se canônico, dotados de um trabalho que vai além da capacidade de contar uma simples história, mas rearranjando-a de maneira poética.

Com essa separação em mente, gostaríamos de começar esta discussão com uma âncora importante: se nas escolas temos a problemática da falta de interesse pela literatura tradicional, é infundado afirmar que não existe contato entre aluno e literatura (sendo essa considerada em sua mais pura essência, as narrativas). Sendo os jogos eletrônicos de grande apelo para os jovens, muitos tem, hoje, contato extenso com algum gênero do mercado de *games* e, em consequência disso, também em contato com uma nova forma de contar histórias. A literatura deveria ser, acima da tradicionalidade, uma fonte de histórias; é de uma arbitrariedade muito grande considerar literatura apenas aquilo que é linguisticamente trabalhado, colocando em detrimento histórias estupendas apenas pela falta de palavreado. Ainda assim, não podemos nos esquecer de que, bem ou mal, a literatura é composta, novamente, em quase sua totalidade, de palavras, texto. Onde os videogames entram, então? A resposta não é tão simples e tende a variar dependendo de cada título analisado. Enquanto alguns jogos tendem a não ter nenhum tipo de diálogo em forma de áudio e conte, sim, sua história por meio de texto, outros mesclam esse quesito.

Os videogames não tem ainda lugar entre a literatura e o cinema, eles não contêm ou contêm características a mais do que ambas as artes, porém, assim como não deixamos de comparar e aproximar (poucas vezes afastar) a literatura do cinema, imprudente seria que os estudiosos, principalmente das áreas da Educação e das Letras, não voltassem seus olhos para essa nova arte. Quando sugiro colocarmos aqui os jogos eletrônicos como nova fonte artística, comparada principalmente à literatura, aponto também que, assim como nas obras escritas, os videogames tem hoje o mesmo papel educativo que um dia foi principiado pela leitura. Vejamos, por exemplo, nas palavras de Tzvetan Todorov (2009) o papel da literatura:

Como a filosofia e as ciências humanas, a literatura é pensamento e conhecimento do mundo psíquico e social em que vivemos. A realidade que a literatura aspira compreender é, simplesmente (mas, ao mesmo tempo, nada é assim tão complexo), a experiência humana. Nesse sentido, pode-se dizer que Dante ou Cervantes nos ensinam tanto sobre a condição humana quanto os maiores sociólogos e psicólogos e que não há incompatibilidade entre o primeiro saber e o segundo. (TODOROV, 2009 p. 77)

É praticamente impossível não reconhecermos que os jogos eletrônicos trazem consigo as mesmas características um dia visualizadas por Todorov. Muito mais do que um meio para o entretenimento, os videogames tomam, hoje, uma postura bem mais analítica em face à realidade, causando no jogador sensações parecidas com aquelas que uma vez só eram passíveis de serem conhecidas por meio da leitura. Apontamos, aqui, o fato de que uma arte jamais substituirá completamente a outra, porém, fica colocado nesta pesquisa o peso que

cada uma exerce dentro da sociedade, sociedade essa que foi fonte da preocupação do autor, assim como explica Caio Meira em sua introdução do livro *Literatura em Perigo* (1939): “Para Todorov, o perigo que hoje ronda a literatura [...] é o de não ter poder algum, o de não mais participar da formação cultural do indivíduo, do cidadão.” (MEIRA, 1939, p. 8).

Como podemos ver anteriormente, a história dos jogos é muito recente e é natural que muitas pessoas ainda os vejam como uma simples forma de entretenimento barato, bem longe do aspecto artístico e educativo o qual evocamos no presente trabalho. Em uma entrevista para o livro *Desenvolvimento de Games*, de Jeannie Novak, Chris Swain nos mostra como os jogos se assemelham aos filmes. Segundo Swain, no início da inserção dos filmes em nossa cultura, o fato de serem mudos e em preto e branco impedia que existisse uma conexão profunda entre o que era visto e o público que via e, nas palavras do autor “Se você pudesse dizer a alguém nessa época que o cinema se tornaria a literatura do século XX, seria motivo de chacota”. Já em 2010, ano de publicação do livro, Swain já foi capaz de prever a capacidade de comunicação e narratividade dos jogos.

Penso que os games de hoje são os filmes de 1910 – primários do ponto de vista da narrativa, incapazes de estabelecer conexões emocionais reais com as pessoas –, e consigo vê-los transformados, por meio de inovações técnicas e criativas, em um meio narrativo incrivelmente poderoso [...] Talvez hoje isso possa ser motivo de piada, mas quero deixar registrado que os games serão a literatura do século XXI. (NOVAK, 2010, p. 139)

Agora já sabemos que os jogos eletrônicos tem capacidade literária para desenvolver suas narrativas e que os mesmos possuem características em comum tanto com a literatura quanto com os filmes, porém precisamos ainda explorar os elementos narrativos que são inatos, intrínsecos, aos jogos.

A interatividade é a chave para se considerar um apanhado de imagens com linhas de código como um jogo e é exatamente essa interatividade que dá forma e tempero às narrativas dos *games*. Com os jogos eletrônicos o indivíduo deixa de ser um agente passivo da história e passa a fazer parte dela de forma ativa, mesmo quando as narrativas apresentadas tomem uma direção linear (Começo – Meio – Fim); ser quem detém o poder da ação não só cativa mais aquele que joga, mas, também, o torna parte daquele mundo, desenvolvendo, portanto, uma capacidade maior de conectar a história contada com a pessoa que a experiencia. Não é por acaso que muitos jogos da atualidade conseguem obter sucesso pela simples investida de *marketing* (e programação) no qual é mostrado que o jogador poderá interagir com os mais variados objetos, que antes estariam ali apenas para ilustração do cenário. Quem diria que

uma garrafa de cerveja poderia ser tão importante para um jogo ser bom? Assim como coloca Novak (2010), “Nos games, os jogadores não estão *limitados* a desempenhar o papel da audiência tradicional. Eles também podem colaborar na narrativa e, às vezes, até podem ser os *únicos* narradores.”

No que diz respeito à linearidade, outra característica narrativa presente em grande quantidade nos jogos é a “falta” dela e esse ponto está diretamente conectado com a interatividade. Já que o controle, literalmente, está nas mãos do jogador, é ele quem decidirá para onde ir, como ir e quando ir. É magnífico poder imaginar quantos caminhos tomaríamos nas histórias dos grandes clássicos, quiçá descobrir, finalmente, se Capitu traiu ou não Bentinho. A linearidade dos jogos pode ser quebrada tanto no espaço físico quanto no temporal, sendo que o jogador corriqueiramente pode ir e vir quantas vezes sentir necessidade, dando vazão à exploração e curiosidade.

A exploração do jogador durante o processo de jogar é importante, não apenas por conta da ludicidade, mas, também, por questões narrativas. Muitos *games* apresentam curiosidades escondidas, partes secretas da história e vários outros aspectos narrativos que ficam fora do seu caminho linear, fazendo com que os jogadores mais engajados na história tenham que desprender tempo e dedicação, aprofundando-se naquele universo fictício. Porém, não só de exploração e *gameplay* vive a narrativa dos jogos, pois ela também conta com o que chamamos de efeitos cinemáticos.

Efeitos cinemáticos são outro modo pelo qual os *games* exploram suas narrativas, esses efeitos são um tipo de curta exibido em dados momentos importantes da história e que necessitam que o jogador volte sua atenção para a narrativa, fazendo, assim, uma pausa na interatividade para que a história possa se desenrolar. Nas palavras de Novak (2010) “[...] essas cenas cinemáticas aumentam a imersão dos jogadores no game, exatamente como os espectadores tendem a se envolver emocionalmente com um filme”. Com o desenvolvimento do *hardware* dos consoles, surgiu ainda outro elemento que supre os efeitos cinemáticos e deixa a história mais fluída, que são os eventos programados. Esses eventos programados tem o mesmo papel dos efeitos cinemáticos, porém eles ocorrem durante a *gameplay* em forma de diálogo ou ação externa ao personagem o qual o jogador controla; com isso a fluidez não é rompida, ocasionando uma imersão ainda maior com o vasto mundo criado dentro do game.

Assim como na literatura, os jogos eletrônicos se utilizam de representações do cotidiano em suas composições gerando, com isso, histórias sobre a humanidade e seus problemas como um todo. A maior façanha dos jogos pousa, portanto, na capacidade de fazer com que o jogador experiencie de perto aquilo que vê, tomando um papel significativo na

construção de sentido dos jogos. Não é segredo que o campo literário, durante muitos anos, foi responsável por ser um espelho exato da sociedade e seus preconceitos, excluindo completamente dos palcos os grupos ditos como minoritários, como os negros, o público LGBTQI+³, entre outros.

Por esse fator, muitos dos livros que temos hoje ditos como canônicos tem uma estereotipagem de personagens extremamente excludente, nos quais as mulheres não passam de meras serviçais ou donas de casa, o público negro recai na falácia do pecado e do mau caráter e os LGBTQI+ têm uma participação tão pequena quanto se pôde evitar. Com isso posto, não apenas os jovens que nos antecederam, mas os jovens de hoje em dia, quando em contato com esse tipo de representação, não apenas podem recusar esse tipo de visão, bem como, na maioria dos casos, assumir o que é dito como verdade. Ainda que estejamos caminhando para uma mudança drástica no modo como nossa sociedade vê a literatura em geral, não podemos nos esquecer que essa tem e sempre foi dotada de um papel educativo, sendo as histórias que conhecemos uma amostra daquilo que devemos ou não fazer. Seguindo essa linha de pensamento, muitas produtoras voltaram sua atenção para esse aspecto educativo e socializante das narrativas, trazendo para os jogos uma profundidade muito maior em suas histórias. Sobre o tema, Harvey Smith comenta:

Acredito que a maioria dos games são políticos por sua própria natureza, mesmo que os aspectos políticos sejam implícitos. O game *Tom Clancy's Rainbow 6* é tão “político” como *Deus Ex*, no sentido de que o jogador é submetido a uma figura (ou organização) patriarcal e conservadora e aceita os valores e o contexto impostos à situação: as pessoas boas cumprem ordens; o objetivo é cumprir as ordens; a violência é um meio de colocar em prática os desígnios do governo; qualquer pessoa que não esteja alinhada com o governo é “má” por definição; o jogador faz parte de uma hierarquia etc. Tudo isso é altamente político, mas nós, por alguma razão, simplesmente aceitamos esse fato. Somente quando um game é subversivo é que as pessoas o definem como “político”. Na minha opinião, esse meio pode levantar questões interessantes sobre o papel que desempenhamos no mundo de uma maneira muito mais ativa do que um filme. Precisamos de games mais subversivos. (SMITH apud NOVAK, 2010 p. 149)

2.3 Videogames e Literatura: Politização da Arte

Conforme vimos discorrendo, podemos observar, então, que mesmo nos jogos, existe uma problemática de como o tema será absorvido pela audiência. Em alguns, nos quais era esperado que causassem desconforto ou repulsa, na verdade, acabam por serem bem aceitos

³ Lésbicas, gays, bissexuais, transexual, queer, interssexuais e demais orientações sexuais.

ou ignorados. Claramente, podemos levar em consideração que também existem livros que sofrem esse tipo de problema, como já apontamos o caso da obra *Lolita*, de Vladimir Nabokov.

Assim como na literatura, existe um vasto campo dentro dos jogos eletrônicos, no qual podemos colher bons e maus frutos. Os últimos são originários de alguns anos atrás, sendo que a tendência atual dos *games* se volta para uma abrangência maior de problemáticas da sociedade, como o abuso, a inteligência artificial, a infância, dentre outros. Para analisarmos mais claramente, podemos examinar como a maior parte do *design* dos jogos criados até então tenta reproduzir a imagem que a sociedade faz da mulher.

Tomemos como ponto de partida o game intitulado *Resident Evil 4* (2005), desenvolvido pela *Capcom*, o quarto jogo da franquia que retoma sua narrativa anterior, trazendo de forma mais detalhada a personagem já apresentada em *Resident Evil 2*, Ada Wong, uma agente secreta contratada pela empresa *Umbrella*. Apesar de soar bem colocado o papel de Ada, o que deveria ser uma mulher apta para o serviço, torna-se nada menos do que um entretenimento para o público masculino, com seu vestido vermelho, curto e decotado. Não podemos omitir, ainda, que a “agente” cumpre todas as suas missões utilizando um salto alto. A seguir, podemos comparar as imagens de Leon, personagem principal da trama, sendo retratado de forma viril e máscula, sem sexualização de seu corpo, e Ada, que dispensa qualquer comentário comparativo.



Figura 19: Leon S. Kennedy

Fonte: Fandon, (2020). Disponível em: https://residentevil.fandom.com/pt-br/wiki/Leon_Scott_Kennedy

Figura 20: Ada Wong



Fonte: Wikipedia, The Free Encyclopedia, 2020, Disponível em: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Ada_Wong&oldid=988136271.

Felizmente, é possível afirmar que não são todos os *games*, assim como não são todas as obras literárias que seguem essa vertente. Um dos melhores exemplos até o momento é o aclamado pela crítica *Horizon Zero Dawn*, desenvolvido pela *Guerrilla Games*. Nesse título, a protagonista Aloy, projetada para ser a heroína da história, não aparece hipersexualizada. Sua beleza não tira o foco de sua capacidade de combate e força, assim como podemos ver na imagem promocional do *game* e também na foto do *design* da personagem.

Figura 21: Personagem principal Aloy



Fonte: Deviantart, 2018. Disponível em: <https://www.deviantart.com/luxox005/art/Horizon-Zero-Dawn-Aloy-730788272>

Como já citado acima, o tema do abuso infantil é recorrente nas duas artes, contudo, temos uma visão ainda mais facilitada dessa prática libertina e cruel quando nos atemos às imagens do jogo *Lollipop Chainsaw*, no qual a protagonista, Juliet Starling encontra sua

cidade devastada por zumbis no dia do seu aniversário. Ironicamente, o jogo se passa em apenas um dia *in game*, sendo assim, os jogadores se sentem liberados para desfrutar das imagens sexualizadas de Juliet pelo fato de ela ter recém completado dezoito anos.

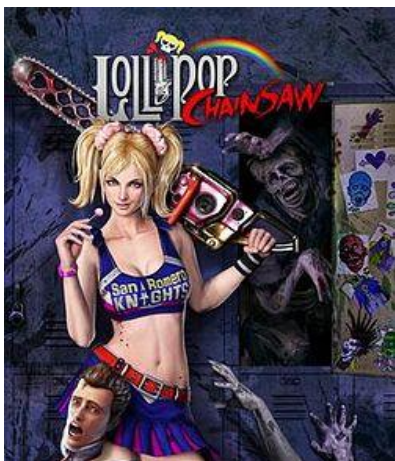


Figura 22: Capa do jogo Lollipop Chainsaw

Fonte: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Lollipop_Chainsaw&oldid=57631068>. Acesso em: 2 mar. 2020.

De forma alguma os exemplos aqui apresentados servem apenas para destruir a imagem das produtoras de jogos, pelo contrário, nosso objetivo é colocar em xeque a sexualização feminina e a importância de se discutir esse tipo de tema com os jovens. Outro bom demonstrativo da importância da atenção e do respeito enquanto desenvolvimento de imagens femininas é o jogo *The Last Of Us*, em que temos como protagonistas dois personagens, Joel e Ellie, sendo ele o mentor que tenta protegê-la. Esse *game* pode ser considerado uma resposta ao livro *Lolita*, já citado anteriormente.

Outro ponto interessante sobre o *game* é que em uma posterior atualização, os jogadores puderam controlar a personagem Ellie, acompanhando sua história antes dos acontecimentos de *The Last of Us*. O jogo *Left Behind* narra o romance de Ellie e Riley e causou grande alvoroço entre jogadores conservadores que não aceitaram bem a inserção de um personagem LGBTQI+. A produtora do *game*, *Naught Dog*, não voltou atrás na decisão e reafirmou a representação em seu segundo *game* da série *The Last of Us Part 2*, no qual Ellie, anos após o primeiro jogo, apaixona-se por Dina, com quem inicia uma relação amorosa que será desenvolvida durante todo o jogo e que, em determinado ponto, até mesmo mostra ambas vivendo juntas com o filho de Dina. A representação feita pela *Naught Dog* no segundo jogo continuou recebendo críticas de conservadores, porém, desta vez, também recebeu grande

apoio de outros jogadores que, ou se sentiram representados, ou viram na narrativa uma bela história de amor.

Figura 23: Capa do jogo THE LAST OF US: LEFT BEHIND.



Fonte: Wikipédia, a enciclopédia livre, 2020. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Last_of_Us:_Left_Behind&oldid=59571685>. Acesso em: 12 out. 2020.

Figura 24: Ellie e Dina. THE LAST OF US 2.



Fonte: PÉREZ, C. M. The Last of Us 2 proibido em Oriente Médio por la relación de Ellie y Dina. Vandal, 2020. Disponível em: <https://vandal.espanol.com/noticia/1350735578/the-last-of-us-2-prohibido-en-orientemedio-por-la-relacion-de-ellie-y-dina/>

Ambas as representações imagéticas, tanto dos livros quanto dos *games*, segue uma tendência recorrente em nossa sociedade que, muitas vezes, é reafirmada pelo aparato político. Infelizmente, hoje, no Brasil, não existe uma legislação que dê respaldo ao ensino de gênero e sexualidade nas escolas sendo, portanto, quase impossível combater qualquer tipo de pensamento arcaico advindo de nossa tradição machista. Podemos, contudo, afirmar que a educação, principalmente a formal, é uma das principais responsáveis pelas mudanças que podem ocorrer e, quando desvirtuada, pode causar estragos e retrocessos no avanço do desenvolvimento psíquico e humano de cada cidadão.

Outro gênero dentro dos jogos eletrônicos que demonstra, ainda mais, a necessidade de se discutir sobre gênero e sexualidade dentro das escolas são os *games* criados especificamente para criar situações perturbadoras, como no caso de *Rape Day*. O jogo em questão trata-se de um “simulador” de estupro, no qual o objetivo é obter o maior número de relações sexuais não consensuais, tendo a possibilidade de matar as vítimas antes ou depois do ato. Se o *game* já parece absurdo e produto de mentes doentias do novo século, temos um exemplo ainda mais excruciante na literatura moderna, com o livro “*Delta de Vênus: Histórias Eróticas*” de Anaïs Nin. O livro apresenta contos ditos como eróticos, porém, esse erotismo está escondido em histórias de estupro, abuso sexual de menores e, até mesmo, necrofilia. Ficamos, então, com a questão: Onde cabe, numa sociedade como a nossa, esse tipo de conteúdo que hipersexualiza crianças, diminui o valor da mulher e mantém uma política machista sem precedentes? Para discutirmos tantos processos, devemos, primeiramente, compreender a história da submissão feminina e, para tal empreitada, vamos nos utilizar da obra de Simone de Beauvoir para construirmos esse conhecimento, a partir na próxima seção.

3 ESTUDOS DE GÊNERO E A ESCOLA

3.1 Utilizando Simone de Beauvoir para compreender e repensar o Gênero

No capítulo intitulado *História*, Simone de Beauvoir traz um apanhado de dados históricos que servem de exemplo para uma reflexão mais aprofundada e esclarecida da dominação da fêmea de nossa espécie, traçando uma relação íntima entre o social e o biológico. Em um primeiro momento, encontramos informações sobre o período da história humana que antecede o da agricultura, o qual vai mostrar, principalmente, que o conhecimento que temos de tal era é muito escasso, sendo extremamente difícil saber se, naquele momento, a fêmea humana tinha ou não aspectos biológicos parecidos ou idênticos aos machos, aspectos esses que, em eras posteriores, serão utilizados como argumento para a manutenção da submissão da mulher.

As duas características citadas no texto são: A musculatura da mulher e seu aparelho respiratório. A questão aqui se resume ao fato de haver indicações de que a fêmea era encarregada de trabalhos pesados, nos quais, literalmente, carregava o fardo das caravanas, para que os homens, de mãos livres, pudessem defender o bando de ameaças. Outros fatores que corroboram com esse dado advêm das narrativas de Heródoto, que toma como personagem de suas histórias as Amazonas, mulheres robustas que eram capazes de não apenas “carregar fardos”, como, também, de agir em combate.

Essa participação ativa da mulher em trabalhos pesados era sempre acompanhada da “limitação natural da fêmea”, caracterizada pelo esforço, não apenas para contribuir com a tribo, mas, também, para que ela pudesse gestar novos integrantes, embora que ainda muitas vezes negligenciados ou abandonados, eram importantes para manter a subsistência em um tempo no qual todo o mundo era hostil para os seres humanos. Com isso, podemos considerar que a fêmea, desde aquele período, assumia uma dupla jornada, em que seu sexo a limitava por conta da grande quantidade de energia, proteção e, até mesmo, de tempo que uma gestação exigia, esgotando, assim, pouco a pouco, a sua força vital. Não é por acaso que em seu texto a autora nos lembra das Amazonas, que eram guerreiras exemplares enquanto abdicadas da maternidade, fato consumado pela passagem na qual ela retoma:

Conta-se que as Amazonas mutilavam os seios, o que significava que, pelo menos durante o período de sua vida guerreira, recusavam a maternidade. Quanto às mulheres normais, a gravidez, o parto, a menstruação diminuíam sua capacidade de trabalho e condenavam-nas a longos períodos de impotência. (BEAUVOIR, 2009, p. 100)

Os conceitos apresentados acima são importantes para que outra parte da nossa discussão sobre nossos primeiros passos rumo ao avanço tenha embasamento. Sendo a mulher naturalmente uma portadora daquilo que gera a vida, segundo Beauvoir, ela “suporta passivamente seu destino biológico”, ou seja, “engendrar, aleitar não são atividades, são funções naturais; nenhum projeto nelas se empenha” (BEAUVOIR, 2009, p. 102). A relevância desse quesito se debruça sobre um fato humano, no qual, segundo a autora, não somos uma espécie como as outras, temos a tendência de superarmos; seja a nós mesmos ou a Natureza. Assim, o *homo faber*, responsável pela evolução primitiva das tecnologias, como a invenção da maça e do bastão, assume em si esse fato e o toma como dele mesmo; gerando, portanto, a dualidade Natureza versus homem. Com isso, a fêmea permanece presa aos trabalhos domésticos por imposição da sociedade e não por sua natureza. Uma bela ilustração do caso pode ser encontrada no livro *História*, de Heródoto, no qual o autor conta-nos sobre a visão das Amazonas em face às mulheres dos Citas, que viviam uma realidade muito distante daquela que conheciam:

Não poderíamos — responderam as Amazonas — viver em boa harmonia com as mulheres do vosso país. Seus costumes são diferentes dos nossos: atiramos com o arco, lançamos o dardo, montamos a cavalo e não aprendemos os misteres próprios do nosso sexo. Vossas mulheres nada disso fazem e não se ocupam senão de trabalhos femininos. Não abandonam suas carretas, não vão à caça e nem se afastam do lar. Por conseguinte, nossa maneira de viver jamais se coadunaria. Se quiserdes que continuemos como vossas esposas; se quiserdes agir com justiça, ide procurar vossos pais, pedi a parte dos bens que vos pertence e voltai para o nosso lado, para vivermos a nossa vida. (HERÓDOTO, 1988, p. 351-352)

A seguir, somos apresentados por Beauvoir à civilização agrícola, na qual a humanidade passa da cultura nômade para se assentar na terra e faz dela sua principal fonte de “riqueza”. Nesse momento é estabelecido o conceito de *propriedade* e, com ele, o de *direito*. Enquanto no estágio anterior a gestação era, de certa forma, importante para que a humanidade se mantivesse viva, apesar das ameaças exteriores, agora temos uma importância maior das fêmeas, pois nelas residem os *herdeiros* daquela terra; se antes o infante não tinha importância e caracterizava um fardo para a comunidade por conta de suas incapacidades e despesas, numa sociedade que cultivava a terra e precisa manter sua “família” ativa naquele território, a criança e a gestação ganham um status singular de valorização. Desse modo, a

propriedade comunitária é transmitida pelas mulheres, uma vez que, em muitas tribos, o papel do homem na fecundação era ignorado ou ínfimo.

Na agricultura, a fêmea encontra ainda mais um meio de se introduzir na comunidade, por meio do cultivo, que não necessariamente requisitava grandes esforços. Sendo assim, as mulheres poderiam dividir seus trabalhos domésticos, de tecelagem, por exemplo, com as obrigações da terra. O trabalho relegado às mulheres nesse contexto não lembra em nada a ocupação anterior, tornando-se algo sedentário, enquanto o dos homens ainda envolve uma exploração mais ativa do mundo ao seu redor. A mulher abraça a natureza e compartilha dela, o homem se aventura em suas obscuridades e busca superá-la.

Essa dualidade entre homem e Natureza se torna tão importante para nossa civilização que a autora busca explicar o que isso derivou em nossa cultura. Não podendo encontrar dentro da Natureza algo semelhante, o homem cria, então, uma imagem de mistério da mesma, assim como faz com a mulher e suas habilidades “mágicas” de gerar uma nova vida. Assim, o homem estabelece que tudo que não o é, é o Outro. A mulher, sendo ligada à natureza, ganha essa condição de Outro.

Se em um primeiro momento da discussão sobre a situação da mulher na sociedade agrária afirmamos que ela é dotada de prestígio pela natureza de seu sexo, então, por que ela se torna o Outro? Beauvoir explica que, erroneamente, acreditamos que a mulher, em qualquer período, se encontrou em igualdade ao homem e que houve reciprocidade. Como a própria autora coloca no início do texto, o mundo sempre pertenceu aos machos; eles que deram à mulher essa condição de prestígio e serão eles que irão usurpá-la. Nunca foi uma autoafirmação da mulher seu declínio ou ascensão, sempre foi necessário que os homens lhe dissessem o que seriam, pois são eles que sempre tiveram o controle econômico e social, das leis e mitos, sendo a mulher o Outro, o estranho conhecido, uma moeda de troca, um bem material espiritualizado.

[...] A mulher perpetua-lhe a existência carnal, mas seu papel é unicamente nutriente, não criador; em nenhum domínio ela cria: mantém a vida da tribo, dando-lhe filhos e pão, nada mais; permanece voltada a imanência; encarna somente o aspecto estático da sociedade, fechado sobre si. Ao passo que o homem continua a apropriar-se das funções que abrem essa sociedade para a natureza e o conjunto da coletividade humana. Os únicos trabalhos dignos dele são a guerra, a caça, a pesca; ele conquista presas estrangeiras e as anexa à tribo; guerra, caça, pesca representam uma expansão da existência, sua superação para o mundo; o homem permanece a única encarnação da transcendência.” (BEAUVOIR, 2009, p. 113)

É por conta dos medos e receios do homem primitivo que a mulher se transfigura em uma inimiga, partilhando dos mistérios que a natureza impõe ao homem. Como a autora coloca, “Tudo o que ganha, ganha contra ela; quanto mais poderoso se torna, mais ela decai” (BEAUVOIR, 2009, p. 118). Esse poder não vem apenas da posse da terra, mas, também, da força de trabalho que ele arranca de outros machos e a passagem da agnação para a filiação uterina. Quando o trabalho servil foi inaugurado, a eficiência da mulher se constatou menor, o que a fez perder seu papel econômico dentro da tribo e o homem pôde, então, reafirmar seu poder e sua soberania, assim como torna-se, também, o responsável pela criação e a mulher apenas um depositário.

Atribuindo a si próprio e exclusivamente sua posteridade, o homem desvencilha-se definitivamente do império da feminilidade, conquista o domínio do mundo à mulher. Votada à procriação e às tarefas secundárias, despojada de sua importância prática e de seu prestígio místico, a mulher não passa desde então de uma serva. (BEAUVOIR, 2009, p. 119)

Avançando rapidamente no tempo, Beauvoir nos coloca de frente com a civilização egípcia e grega. Enquanto nessa última a mulher era completamente subjugada e descaradamente ridicularizada, na primeira podemos considerar que, de todas as eras ao longo da história, não podemos toma-la como a pior.

No Egito era garantido à mulher uma condição melhor, porém, a autora atribui o fato dessa garantia vir de um meio religioso, com as deusas mães. A fêmea continua destituída de poderes que envolvem o governo ou o exército, ainda dominados pelos homens. Uma condição melhor não significa uma emancipação completa.

Já na Grécia, a mulher era tida como uma incapaz, relegada a ser uma “menor” por toda a sua vida, sempre necessitando da tutela do pai, marido, irmão ou Estado; principalmente em Atenas a vida da mulher grega era um conto de terror interminável. Ironicamente, em Esparta, a mulher desfrutava de uma condição superior:

As meninas eram educadas como os meninos; a esposa não era confinada ao lar do marido; este só era autorizado a fazer-lhe visitas noturnas e a esposa lhe pertencia tão pouco que, em nome da eugenia, outro homem podia unir-se a ela: a própria noção de adultério desaparece quando a herança deixa de existir, pertencendo todos os filhos em comum a toda cidade, as mulheres não se veem mais ciumentamente escravizadas a um senhor ou, inversamente, pode-se dizer que, não possuindo nem bem próprio nem descendência singular, o cidadão não possui tampouco a mulher. (BEAUVOIR, 2009, p. 130)

Na sociedade grega, os maiores inimigos da mulher são o Estado e a família, juntamente com a propriedade privada. Retomando seu pequeno poder sobre o homem, mulheres gregas se desvencilhavam de sua prisão por meio da prostituição. Nesse sentido, não é por acaso que em uma de suas comédias, Aristófanes coloca em foco a necessidade sexual que ambos os sexos possuem.

Em *Lisístrata* encontramos uma representação exagerada da vida grega, afinal, é assim mesmo que a comédia se define. Porém, é importante lembrar que esse gênero tão pouco valorizado, na antiguidade ou na modernidade, carrega em si um projeto, mesmo que pequeno, de educar-nos. A sátira, o riso e a ironia não precisam ser desprovidos de significado. Na verdade, pelo humor, é possível que façamos reflexões mais complexas sobre nossas vidas, já que podemos ter o alívio cômico para atenuar nossa condição na coletividade.

Se por um lado podemos entender como maldoso o trecho no qual Aristófanes coloca as mulheres como indisciplinadas, mais pendentes a um bacanal do que a uma reunião séria, por outro, podemos considerar o que Beauvoir afirma aqui:

Se a mulher se enxerga como o inessencial que nunca retorna ao essencial é porque não opera, ela própria, esse retorno. Os proletários dizem “nós”. [...] [...]” As mulheres não dizem “nós”. Os homens dizem “as mulheres” e elas usam essas palavras para designarem a si mesmas... (BEAUVOIR, 2009, p. 19).

Além da crítica à desorganização e dissociação do sexo feminino para consigo mesmo, também encontramos na obra do comediógrafo um fato muito peculiar comentado por Beauvoir, em que se abre uma discussão para os atos praticados pelas mulheres atenienses, que não buscam a melhoria de suas vidas como fêmeas e, ainda que tenham sido elas as responsáveis pelo término da guerra, sua glória fica escondida sob uma couraça social. Não importa quão capazes essas mulheres se mostraram, as leis e conceitos que impedem e subjagam as fêmeas permanecem as mesmas, como se não tivessem sido elas que de fato executaram tal ato.

A ação das mulheres nunca passou de uma agitação simbólica; só ganharam o que os homens concordaram em lhes conceder [...] A necessidade biológica – desejo sexual e desejo de posteridade - que coloca o macho sob a dependência da fêmea não libertou socialmente a mulher. (BEAUVOIR, 2009, p. 20)

Talvez a passagem mais sensível da obra seja o maior exemplo que poderíamos obter sobre a afirmação que encontramos em *O Segundo Sexo*, quando Aristófanes coloca o coro de

velhos para discutir com o coro das mulheres. Fica claro que estamos diante de homens inválidos, sem higiene e destituídos de qualquer poder entre outros machos, porém, os mesmos se sentem superiores àquelas mulheres tão altivas, bonitas e fortes. Durante a contenda, de todos os personagens da peça, os velhos são os que mais deturpam a imagem das mulheres, ameaçando, até mesmo, ataques físicos; pelas palavras de Simone: “Ninguém é mais arrogante em relação às mulheres, mais agressivo ou desdenhoso do que o homem que duvida de sua virilidade.” (BEAUVOIR, 2009, p. 26).

Passando por outras eras da história da humanidade, notamos no texto que a mulher permanece, com leves variações, sujeitada à imagem do Outro. Contudo, se temos diante de nós um período, fato ou movimento que mais contribuiu para a destruição da mulher, esse foi o cristianismo.

Surgindo como uma luz aos olhos dos mais necessitados e mais desgostosos com a política da época, principalmente os cidadãos e cidadãs de Roma, o cristianismo facilmente abriu portas para sua influência, que logo se mostrou muito pior em comparação ao que havíamos visto em períodos históricos anteriores. Se em Roma as mulheres, com pouco dos direitos que lhes foram dados, acabaram se assemelhando aos homens, ao menos nos vícios, com o advento da religião cristã, a mulher passa a ser não mais que um anexo indesejável à vida do homem. É, talvez, em resposta ao “mau” comportamento de muitas mulheres romanas que São Paulo exige que as mesmas tenham discrição e modéstia. Surge, aqui, mais do que em qualquer outro lugar, o conceito da mulher “boa” e da mulher “má”, no qual o mito de Eva e da Virgem Maria estará presente para condenar ou absolver cada ação feminina.

Tempos confusos são os da Idade Média, que não segue exatamente um padrão para o tratamento da mulher, que apesar de nunca deixar de ser reprimida, ganhou em certos momentos algumas liberdades. O importante desse período é perceber como a situação da mulher esteve, e ainda está arraigada no conceito de propriedade. Com o feudalismo, os homens conseguem expandir seu poder sobre a terra e conseqüentemente, sobre o outro sexo. “Multiplicar os casamentos é para um homem multiplicar suas propriedades” (BEAUVOIR, 2009, p. 143)

O casamento heteronormativo e monogâmico trouxe, não apenas a prostituição, mas, também, uma cultura da traição. Como nos apresenta Simone de Beauvoir, o amor cortês não era tão idealizado como tentam nos fazer acreditar outros autores, mas era, muitas vezes, platônico, culposo, advindo de adultérios. Adúlteros, pois, numa sociedade que preza pelo poder e pela riqueza, o casamento não faz sentido se for idealizado; é preciso pensar estrategicamente e se casar com aquele que mais lhe trará sucesso, acarretando em repúdio

por parte dos homens para com as esposas, que buscam em outros leitos a oportunidade de serem amadas: “O amor cortês era uma compensação à barbárie dos costumes oficiais. O amor no sentido moderno da palavra, só ocorre na Antiguidade fora da sociedade oficial”, observa Engels (apud BEAUVOIR, 2009, p. 145).

Para além das traições, outro segmento que foi estimulado por todo o conjunto do cristianismo foi a prostituição. Com regras tão restritivas na vida conjugal, até mesmo na vida dos solteiros, era óbvio que surgiria/aumentaria a procura por outros meios de escape para as necessidades do corpo. “As prostitutas”, dirá pomposamente Schopenhauer, “são os sacrifícios humanos no altar da monogamia” (apud BEAUVOIR, 2009, p. 150).

Avançando na história, a mulher começa a ganhar mais notoriedade a partir da Revolução Industrial, que levou milhares de domésticas ao trabalho na indústria. A partir de então, a fêmea partilhava o mesmo trabalho que o homem, porém, após tantos anos de submissão e julgamento, eles não foram capazes de reconhecer nas companheiras outra coisa senão o Outro. A força de trabalho feminina em ascensão fez com que os patrões reduzissem seus salários, garantindo a própria autoridade e crueldade desse ato por meio da fome e do desespero que aquelas mães buscavam cessar com mais dinheiro. A mulher novamente tornou-se o inimigo, com isso não se apontava mais os patrões como injustos e, sim, as mulheres, pois havia uma tentativa de argumentar contra o trabalho feminino e obrigar as mulheres a não poder trabalhar. Todavia, a situação era demasiada horrenda para que esse grande grupo de trabalhadoras abandonassem o serviço, era preciso dinheiro para alimentar as bocas famintas da família e, com a crise, os homens não eram mais capazes de suprir essa necessidade sozinhos.

Com o surgimento das teorias feministas e a difusão de ideias igualitárias, já era esperado que a questão do gênero aparecesse, hora ou outra, como uma problemática que deveria ser discutida, em nosso caso, em sala de aula. Mesmo com a dedicação de teóricos e professores em difundir e destrinchar o tema, ocorreu, no Brasil, um movimento de boicote a essa área do conhecimento, em que se alegou existir uma “Ideologia de Gênero”, que em teoria buscava “confundir as crianças” e “subverter os jovens”. Mas, afinal, a área dos Estudos de Gênero faz jus a essa falácia?

3.2 Os Estudos de Gênero no Brasil

Antes de responder à questão, é preciso que façamos uma breve, porém primordial, diferenciação entre os campos conceituais presentes, tanto em Beauvoir, quanto na Ideologia

de Gênero. Enquanto essa última não se faz apoiada em pilares acadêmicos e científicos, sendo um campo puramente especulativo, informal e sem validade, Beauvoir busca, em seu estudo, desenvolvido a partir de bases acadêmicas e regulamentadas, explicar, constatar e avaliar porque a mulher é subjugada e tida como o Outro em nossa sociedade.

Por meio de pesquisas, a autora constata que em muitos, se não em quase todos os períodos da humanidade, a mulher foi (e ainda é) excluída de seu status humano, tomando a forma de um Outro, que é tido como um objeto ou, até mesmo, uma moeda de troca. Essa questão surge, inicialmente, de sua condição biológica enquanto fêmea, pois desde a era pré-agricultura a fêmea de nossa espécie, não tendo a possibilidade da maternidade intermitente, presente em outras espécies, tornava-se prisioneira de seu corpo, que sempre carregava consigo uma nova vida, fazendo com que fosse, em grande parte de seu tempo, fraca e vulnerável, restando ao macho a tarefa da caça e também da proteção do bando. Antes da era da agricultura, não é possível saber com exatidão se as mulheres não tinham a mesma capacidade que o homem. Como a própria autora coloca:

Não é dando a vida, é arriscando-a que o homem se ergue acima do animal; eis por que, na humanidade, a superioridade é outorgada não ao sexo que engendra, e sim ao que mata (BEAUVOIR, 2009, p. 103).

Na evolução de seu estudo, Beauvoir constata que o macho, sendo portador do poder, lavrou as leis e os costumes para que esses dessem-lhe essa confirmação: “A humanidade é masculina, o homem define a mulher não em si, mas relativamente a ele; ela não é considerada um ser autônomo” (BEAUVOIR, 2009, p. 16). Basicamente, o que ocorre nesse estudo é um grande apanhado das razões que desencadearam a visão que temos hoje sobre o que é ser mulher, antes mesmo de sabermos o que é ser fêmea, ou seja, a única indicação que a nossa biologia nos dá é o nosso sexo. As classificações que tomamos posse ademais de isso, são uma construção cultural e social, portanto, não originária. Todo conceito que temos hoje sobre o que é ser mulher nasceu da própria sociedade, como as características carinhosa, meiga, medrosa, mãe... Nada é realmente inato à mulher, é ensinado a ela desde o momento de seu nascimento.

Nenhum destino biológico, psíquico, econômico define a forma que a fêmea humana assume no seio da sociedade; é o conjunto da civilização que elabora esse produto intermediário entre o macho e o castrado, que qualificam de feminino. Somente a mediação de outrem pode constituir um indivíduo como um Outro (BEAUVOIR, 2009, p. 361).

Uma pequena busca no site *Google* já evidencia muitas diferenças entre os dois termos, ficando definido como estudo e ideologia:

Estudo: ato, processo de estudar; aplicação da inteligência para compreender algo que se desconhece ou de que se tem pouco conhecimento (ESTUDO. Wikipédia, 2011)

Ideologia: Possui duas concepções: a neutra e a crítica, contendo o sentido neutro de conjunto de ideias, de pensamentos, de doutrinas ou de visões de mundo de um indivíduo ou de um grupo, orientado para suas ações sociais e, principalmente, políticas. Para autores que utilizam o termo sob uma concepção crítica, ideologia pode ser considerado um instrumento de dominação que age por meio de convencimento (persuasão ou dissuasão, mas não por meio da força física) de forma prescritiva, alienando a consciência humana (IDEOLOGIA. Wikipédia, 2020)

A Ideologia de Gênero aparece como forma de resistência de um grupo conservador, que não busca compreender o teor das pesquisas desenvolvidas sobre o gênero, mas fazendo, deliberadamente e intencionalmente, uma má avaliação dos conceitos apresentados, sem embasamento teórico, metodologia ou pacto com a verdade. O termo foi inaugurado pela Igreja Católica, na Conferência Episcopal do Peru, em 1998.

É no livro *Ideologia de Gênero: o neototalitarismo e a morte da família* (SCALA, 2015) que a confusão sobre o campo teórico e a histeria coletiva desabrocham. Temos, aqui, duas opções: ou o autor não entende daquilo que fala ou age deliberadamente de má fé. Em um dos capítulos, intitulado *A ideologia de gênero: Pseudo antropologia feminista, com pretensões à “reengenharia social” planetária* (SCALA, 2015, p. 46), observamos que ele se propõe a explicar o que é Ideologia de Gênero, porém, o mesmo inverte os valores da equação, colocando falácias sobre o Estudo de Gênero, sem nenhum comprometimento com a verdade, no lugar de outro conceito, o de Ideologia.

A principal característica da Ideologia de Gênero é negar a historicidade contida na ideia que temos hoje sobre homem e mulher. Adorno já mencionava, há muito tempo, em *Educação e Emancipação*, sobre a importância de uma sociedade conhecer e avaliar seu próprio passado:

A elaboração do passado como esclarecimento é essencialmente uma tal inflexão em direção ao sujeito, reforçando sua autoconsciência e, por outra via, também o seu eu. (ADORNO, 1995, p. 48)

Negando a possibilidade de reavaliarmos nossa história enquanto homens e mulheres, a Ideologia de Gênero busca, também, retirar das escolas uma reeducação da população. Essa

reeducação visaria nossa evolução enquanto sociedade, para que pudéssemos respeitar uns aos outros, reconhecendo as imprecisões terminológicas e até os padrões incorretos que adotamos no passado. É, portanto, no campo da educação que essa batalha acontece, enquanto a comunidade acadêmica tenta alavancar os conhecimentos de sua comunidade:

Todo ser humano tem direito à instrução [...] orientada no sentido do pleno desenvolvimento da personalidade humana e do fortalecimento do respeito pelos direitos humanos e pelas liberdades fundamentais. (Assembleia Geral da ONU, 1948)

Se todos temos o direito de compartilhar e aprender os conhecimentos adquiridos pela pesquisa e curiosidade do ser humano, por que os Estudos de Gênero ficariam de fora? Uma das explicações para isso está no fato de a ciência ser campo de especialistas, pessoas que dedicam anos de suas vidas estudando tal assunto. Por mais absurdo que isso possa soar, toda uma população que despreza o estudo se sente individualmente ofendida por não ter sido perguntada sobre as concepções que temos hoje em vários campos da ciência. Em uma sociedade em que o coletivo toma conta do individual a empresa é mais importante que o trabalhador, o conceito de família é mais importante do que os familiares é compreensível que o sentimento seja de abandono e, até mesmo, uma certa falta de auto estima, que pode ser renovada pelo simples ato de participar de um grupo que contesta aquilo que foi concebido dentro de uma ciência e passando para um sistema mais informal, no qual o que importa não são os dados, a pesquisa, os fatos, mas, sim, a própria opinião. Outra questão que também surge é o poder. Aqueles que são estudados tem, como comumente conhecemos, “autoridade no assunto”, ou seja, subjetivamente, algumas pessoas têm mais autoridade do que outras pelo fato de terem estudado, se especializado e se aprofundado em um dado conhecimento, que, para os leigos, poderia ser simplesmente uma questão de opinião. O desgosto com inúmeros acontecimentos na vida em sociedade faz com que essas pessoas tenham vontade de desafiar autoridades, quebrar a hierarquia dos poderes, porém, como são desprovidos de qualquer consciência mais aprofundada sobre sua própria condição, atacam aquilo que idealizam ser o “mal”.

Esse descontentamento com os estudiosos não é de hoje, apenas tomou forma e se avolumou nos dias atuais; contudo, Adorno já trazia esse fato à tona:

Movidos por rancor, os analfabetos consideram como sendo inferiores todas as pessoas estudadas que se apresentam dotadas de alguma autoridade, desde

que não sejam providas de alta posição social ou do exercício do poder, como acontece por exemplo no alto clero. (ADORNO, 1995, p. 102)

Não é por acaso que muitas pessoas se sintam livres, atualmente, para afirmar absurdos. A história que temos foi escrita por um grupo seletivo de sujeitos, em sua maioria homens, brancos, poderosos e heterossexuais.

Os Estudos de Gênero não são exceção quando pensamos nesses mesmos homens privilegiados, que pretendem, a todo custo, apagar da sociedade qualquer outro ser que não tenha as características que lhes agrada. Quando utilizamos Beauvoir para contar o outro lado da história e discutir os padrões impostos pela sociedade, estamos, conseqüentemente, quebrando com a “verdade” canonizada por esses sujeitos no poder.

3.3 Os Estudos de Gênero e O Papel da Escola e do Professor

A Educação liberta, traz vida ao que definha. Quase nada é tão cruel quanto retirar de um povo a sua capacidade de compreender o mundo a sua volta e, conseqüentemente, de se defender de falsos salvadores. É nesse contexto de importância que os professores trabalham dia-a-dia, mesmo com salários baixos, condições precárias e desvalorização profissional, permanecendo firmes e lutando pela capacitação da sociedade. Ainda que façamos uma crítica ao desconhecimento metodológico dos professores para atuar no campo dos jogos eletrônicos e de gênero e sexualidade, essa crítica nada mais é do que construtiva, buscando, não apenas melhorar a qualidade geral do ensino, como, também, melhorar as possibilidades de atuação desses agentes educacionais.

O papel do professor nunca residiu apenas na transmissão de conhecimento, pois o processo de ensino-aprendizagem traz consigo a tarefa árdua de ensinar ao discente como traduzir o mundo a sua volta, como organizar seus pensamentos e como intervir como um cidadão crítico e participativo em sociedade. Assim afirma Tozetto, em *Docência e Formação Continuada*:

O desafio de ensinar, acompanhar e avaliar na escola solicita um trabalho docente consciente, que possa contribuir cada vez mais com a construção de uma sociedade justa. Nesse contexto, é necessário um professor comprometido em fazer leituras da realidade, organizando situações de ensino em que as interações com o conhecimento proporcionem a transformação da informação do senso comum em uma abordagem científica. Para isso, o professor não poderá limitar-se a simples transmissão de conteúdo; faz-se necessária uma formação continuada que considere a

ação docente em sua amplitude e complexidade e de maneira concreta e contínua. (TOZETTO, 2012, p. 2)

No trabalho aqui apresentado voltamo-nos para a formação de professores pelo fato de a preparação inicial universitária não promover o estudo das questões de gênero, sendo que a maioria dos cursos de graduação voltados para a docência não oferecem em seu currículo aparatos para que os futuros profissionais da área se desenvolvam dentro dessas temáticas, ficando limitados apenas aos aspectos instrumentais das áreas do conhecimento nas quais irão exercer a docência. Enquanto a problemática dos videogames fica posta no âmbito da capacitação tecnológica, afirmamos, aqui, que a formação de professores no campo da sexualidade e gênero é bem mais urgente, pois, não se tratam apenas de conteúdos de trabalho, mas, sim, de um divisor de águas entre uma educação humanizada e uma educação excludente.

Uma vez que os indivíduos passam a maior parte de seu tempo na escola, até por volta dos dezoito anos, ela é o espaço onde muitas dúvidas irão florescer, como, por exemplo, as relacionadas à sexualidade. A pergunta que se estabelece, portanto, é: Como os professores pretendem lidar com os problemas dos alunos se eles mesmos não estão aptos para transmitir as informações corretamente? Gênero e sexualidade são assuntos atuais que perpassam as mentes agitadas dos estudantes, principalmente na adolescência, seja por meio de dúvidas sobre a própria identidade, ou por meio de preconceitos transmitidos pelos adultos. Sempre haverá momentos nos quais uma conscientização histórica e social será necessária, como, por exemplo, nos casos de *bullying* contra alunos homossexuais.

Se nos preocupássemos com a capacitação dos professores para esse tipo de ocorrência, uma sugestão poderia ser o desenvolvimento de uma aula a respeito da sexualidade da sociedade romana na época do Império Romano, na qual os alunos teriam a possibilidade de compreender que os conceitos que temos hoje de homossexualidade e heterossexualidade são extremamente contemporâneos, sendo, naquela época, pouquíssimo importante o par com o qual um homem decidisse ter relações. A maior importância residia nas questões sociais e de posição (física) no ato sexual. O homem livre não poderia adotar a posição passiva na relação e essa só poderia ser estabelecida entre ele e alguém (homem ou mulher) de classe social mais baixa, ou seja, escravos, concubinas ou infantes. A mulher não podia se deleitar desse privilégio, já que havia uma crença comum de que caso a moça tivesse relações com a baixa casta, ela sairia dela impura para sempre, amaldiçoando as futuras gerações daquele ventre.

Somente com esse exemplo é possível perceber que os mitos e impedimentos criados sobre o gênero e a sexualidade humana se alteram com o passar das eras, assim como apontam Gonini e Ribeiro:

Sendo a significação da sexualidade construída culturalmente, assim como a prática do sexo, é justamente esta dimensão sociocultural, alicerçada por normas e padrões em sua maioria repressores e negativistas que subsidiará, nos dias de hoje, a manifestação da sexualidade na escola e tudo o que dela é decorrente: as vivências e experiências sexuais; a curiosidade, a ansiedade e a angústia do aluno; a segregação e o controle por parte da escola; a falta de preparo e o preconceito do professor, elementos que precisarão ser trabalhados em um programa de educação sexual. (GONINI E RIBEIRO, 2015, p. 265)

O estudo de gênero precisa, não apenas chegar aos alunos, mas às escolas como um todo, passando por professores e outros funcionários, para que esse conhecimento tão importante não fique apenas na teoria, mas que tenha a possibilidade, também, de melhorar o ambiente escolar, tornando-o mais aberto à diversidade e à pluralidade.

Nesse sentido, se quisermos fazer uma real defesa dos estudos de gênero e sexualidade, talvez devêssemos por começar a reivindicar o seu espaço no campo da Educação, nas escolas de ensino básico, pois é necessário preparo, avaliação, estudo minucioso para que os alunos tenham condições de se emanciparem de algumas situações de abuso que vivenciam até hoje. A importância e a amplitude do tema são parte da fala dos professores Ana Cláudia Bortolozzi Maia e Paulo Rennes Marçal Ribeiro, em *Educação Sexual: Princípios para a ação*:

A educação sexual nas escolas deve abranger, portanto, além das temáticas preventivas como saúde sexual e reprodutiva, discussões que incluam os relacionamentos sociais, a cidadania e os direitos humanos, incluindo o respeito à diversidade sexual. O direito à informação e à educação sexual é um dos Direitos sexuais que fazem parte dos Direitos Humanos. A Assembleia Geral da WAS – World Association for Sexology, aprovou as emendas para a Declaração de Direitos Sexuais, decidida em Valência, no XIII Congresso Mundial de Sexologia, em 1997. (MAIA e RIBEIRO, 2011 p. 81)

Para discutirmos os arquétipos construídos a respeito do corpo e do comportamento feminino, necessitamos que nossos olhares se voltem para as questões tratadas dentro de ambos os campos de estudo citados acima. Com uma importância tão grande, precisamos também de um preparo idêntico, conforme expõem Maia e Ribeiro a respeito das metas para “garantir uma educação sexual crítica e emancipatória nas escolas”:

- 1) a formação continuada de professores e professoras e agentes escolares dispostos a trabalhar com educação sexual em suas disciplinas. Esses cursos de formação não devem ser pontuais, mas sim amplos, formativos e com continuidade;
- 2) a parceria das escolas com a universidade e com os estudiosos em sexualidade e educação sexual buscando a formação especializada e a cooperação mútua das pesquisas com a extensão;
- 3) a incorporação e reconhecimento por parte das escolas de que a educação sexual se integra ao projeto político e pedagógico reduzindo a vulnerabilidade de crianças e jovens e promovendo a saúde sexual e a convivência, com respeito à diversidade sexual;
- 4) a reflexão crítica sobre os materiais pedagógicos utilizados nas escolas, como livros, cartilhas, figuras e textos de modo que esses instrumentos pedagógicos não reproduzam a discriminação, os preconceitos sexuais, e a imposição de valores morais conservadores
- 5) a garantia de que as escolas públicas são laicas e crenças religiosas não devem ser atreladas ao trabalho educativo do professor e da professora; ao mesmo tempo, uma vez se trabalhando com a educação sexual intencional, a garantia de respeito aos valores da família, religiosos e morais, ensinando e promovendo a autonomia do aluno e da aluna no que se refere ao acesso à informação reflexiva;
- 6) ações pedagógicas que incentivem para que as escolas reconheçam a sexualidade como um aspecto essencial do ser humano e promovam o debate constante entre os alunos e alunas, seus familiares, agentes escolares e a comunidade. (MAIA e RIBEIRO, 2011, p. 81-82)

A pergunta que recai sobre nós agora é: como executar tal empreitada diante de tamanho desafio? Ou, assim como é apresentado no artigo *Psicologia Escolar e formação continuada de professores em gênero e sexualidade*:

Como esperar que o educador, que se constituiu sujeito a partir de valores morais, religiosos e/ou biomédicos, faça um trabalho de educação sexual problematizador e voltado à desconstrução de preconceitos de gênero? (GESSER, 2012, p. 231)

No mesmo artigo podemos encontrar um compilado de várias pesquisas que demonstram o quanto a formação nos estudos de gênero é negligenciada. As pesquisas em questão são do período de 2004 até 2011 e apresentam de forma sincronizada um total desconhecimento, descaso e desmotivação por parte dos professores. Depreende-se, então, que muitos docentes acabam se utilizando do próprio “conhecimento” baseado, seja na religião, seja na moral que lhes foi ensinada dentro de sua estrutura familiar, para discutir e abordar o tema. Para além de fato dado, isso também se torna uma denúncia, pois já se sabe que é na escola que muitos dos preconceitos são expostos, muitas vezes de forma violenta e sem precedentes. Sobre o tema, encontramos no mesmo artigo:

Borges e Meyer (2008) afirmam que é na escola que podem surgir as piores situações de violência e exclusão a quem não pertence à sexualidade hegemônica. Diante disso, é fundamental que a escola tenha como projeto coletivo o respeito às diferenças e o rompimento com a segregação e com o preconceito no cotidiano escolar, e que isso seja pauta no processo de formação de professores, uma vez que lidar com as diferenças. (GESSER, 2012, p. 231)

Após a família, o professor encontra-se na linha de frente no combate ao preconceito e às violências. Quando a escola e os docentes não trabalham ativamente no combate às diferenças, essa, enquanto instituição, se torna uma produtora de vulnerabilidade, reafirmando o *status quo* e servindo de mantenedora de um poder higienista. Não é por acaso que uma das maiores contribuições de Paulo Freire reside em seu ensinamento de que o professor precisa estar atento à realidade de seus alunos e da comunidade em que ele está inserida, pois não se pode fazer uma educação de qualidade sem levar em conta os problemas do mundo a nossa volta.

4 METODOLOGIA

Este estudo, de natureza qualitativa, foi construído de acordo com a metodologia da *pesquisa baseada em design*, que tem como precursores Brown e Collins (1992).

A *Design Based Research* é caracterizada por ser intervencionista, ou seja, nessa metodologia específica o pesquisador participa ativamente da mesma, fazendo alterações no campo de pesquisa, em conjunto com os participantes. A escolha dessa abordagem metodológica se justifica por ela apresentar a possibilidade de aplicação em ambientes reais de sala de aula, tornando a investigação um meio de avaliar a eficácia das práticas propostas.

Esta é uma pesquisa de intervenção projetada para informar a prática. Para que isso seja verdade, devemos sempre operar sob a restrição de que uma intervenção eficaz deve ser capaz de migrar de nossa sala de aula experimental para salas de aula operadas por e para alunos e professores, apoiadas por tecnologias reais e suporte pessoal. (BROWN, 1992, p. 143).

A metodologia de pesquisa elucidada por Brown e Collins é, portanto, de grande valia para o presente trabalho, em vista de o estudo ter o objetivo de qualificar professores em formação inicial para o uso de novas práticas em sala de aula. Com isso, executamos uma capacitação de professores pré-serviço para utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta didática, em conjunto com os estudos de gênero e a sexualidade. Para este estudo, foram escolhidos 60 alunos graduandos em Letras pela Faculdade de Ciências e Letras da UNESP, Campus de Araraquara, que cursavam a disciplina Prática de Ensino e Estágio Supervisionado em Língua Portuguesa I no primeiro semestre letivo do ano de 2019, pelo fato de a pesquisadora já ter atuado como monitora junto à turma.

Esse público específico também foi escolhido por se tratar de alunos que cursavam o quarto ou quinto ano de sua graduação e por estarem em processo de formação como professores na área de Letras, o que facilmente os tornava conhecedores da literatura brasileira e das várias representações das mulheres ao longo da história. O fato de os licenciandos estarem, naquele momento, cursando uma disciplina prática voltada ao ensino escolar da Língua Portuguesa também foi considerado, de forma que pudessem estabelecer um diálogo entre esta pesquisa de Mestrado e a execução de seus estágios obrigatórios, podendo utilizá-los como meio de colocar em prática os conceitos apresentados pela pesquisadora.

Quanto à abordagem utilizada no presente trabalho, foi utilizada a pesquisa qualitativa, visto que não nos preocupamos com a quantificação, mas, sim, com a qualidade que o

processo de formação de professores acarretará. Sobre o tema, encontramos no texto de Silveira, Córdova e Bueno (2009): “A pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais.”

A abordagem qualitativa foi o amparo principal para a construção da coleta de dados da pesquisa, pois, ao envolver as questões de gênero e de sexualidade dentro da sala de aula, era esperado que alguns participantes se sentissem pressionados, tanto pelo viés religioso, quanto o moral advindo da família. Nesse sentido, pensou-se na utilização de questionários dissertativos (discursivos), nos quais a única identificação seria a do sexo (masculino ou feminino). Nesse caso, não utilizamos questionários objetivos, pois, assim, colocaríamos em risco a originalidade do pensamento dos participantes. Como as aulas teóricas seriam construídas com base nas respostas dadas, era importante que os participantes se sentissem livres para responder da forma que mais pensavam ser adequadas. Ainda sobre as questões, Gerhardt, Ramos, Riquino e Santos (2009) afirmam o seguinte sobre a utilização do questionário:

É um instrumento de coleta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas que devem ser respondidas por escrito pelo informante, sem a presença do pesquisador. Objetiva levantar opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas. A linguagem utilizada no questionário deve ser simples e direta, para que quem vá responder compreenda com clareza o que está sendo perguntado. (p. 69)

Uma vez demarcadas as teorias que seriam a base do projeto, foi possível construir a organização do mesmo. Em um primeiro momento, o estudo iniciou-se com a aplicação de dois questionários de cunho exploratório com os participantes (vide apêndice), para que fosse possível fazer uma análise do conhecimento prévio sobre o que seria trabalhado durante a capacitação, mostrando para a pesquisadora as lacunas de conhecimento da turma. Esse primeiro momento foi de suma importância, tendo em vista que, embora tenhamos trabalhado com um público de docentes em formação consideravelmente jovens, era esperado que nem todos tivessem o conhecimento prévio, o qual necessitávamos para a execução do projeto.

Uma vez analisado o conteúdo dos questionários respondidos, foi executada a primeira parte da formação dos participantes, na qual os mesmos tiveram uma aula, com duração de duas horas, voltada para a introdução dos estudos de gênero e sexualidade, tendo como base o livro *O Segundo Sexo*, de Simone de Beauvoir, seguindo para a diferenciação de estudos de

gênero versus ideologia de gênero, o papel do professor em sala de aula e as representações das personagens femininas na literatura canônica.

Na segunda aula ministrada os alunos foram instruídos sobre os jogos eletrônicos, iniciando-se pela forma como essa tecnologia funciona, como encontrá-la, utilizá-la e manuseá-la. Após essa introdução, seguiu-se para a exemplificação da representação feminina dentro dos jogos.

O conteúdo de ambas as aulas será descrito no presente trabalho na próxima seção, uma vez que não apenas ampararam a pesquisa, como também serviram de pontos norteadores para as aulas que se seguiram.

Na terceira aula foi pedido aos docentes em formação que elaborassem o planejamento de uma aula, visando a junção dos conhecimentos adquiridos durante o processo de capacitação. Os alunos não apenas contaram com as informações teóricas disponibilizadas nas duas primeiras aulas acerca do tema, como também tiveram amparo durante conversas informais após cada um dos encontros desenvolvidos, uma vez que atuávamos como monitora na disciplina.

Para o encerramento da pesquisa, foi feita uma análise de todos os planos de aula apresentados pelos participantes, que nos permitiram compreender a complexidade de se trabalhar tais temas, sua receptividade e a aptidão de cada futuro docente em tratar os assuntos explorados, conforme passaremos a apresentar na seção seguinte: Apresentação, análise e discussão dos resultados.

5 APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Para iniciarmos a pesquisa qualitativa em si, foi necessário, em um primeiro momento, a aplicação de dois questionários separadamente, a fim de observar o conhecimento prévio, assim como as dificuldades que os professores em formação tinham sobre os assuntos a serem tratados, ou seja, a aplicação de jogos eletrônicos em sala de aula e o desenvolvimento do conhecimento e da criticidade acerca das questões de gênero e de sexualidade.

As perguntas foram feitas de modo que os alunos pudessem colocar de forma sucinta suas ideias em torno do tema que estava sendo perguntado. Optou-se pela esquematização em dissertativas, assim não prenderíamos os participantes em respostas pré-alocadas, dando liberdade para que as mais diversas opiniões pudessem tomar forma. Com isso, buscamos um parâmetro para que as aulas que seriam construídas em volta dos temas fossem as mais elucidativas o possível, fazendo com que as dúvidas e os desentendimentos sobre o tema fossem sanadas de forma concreta. Um episódio curioso ocorrido durante a coleta de dados inicial foi o fato de alguns alunos, mesmo sabendo que a coleta visava reconhecer seus conhecimentos prévios sobre o assunto e que o questionário não teria nenhum tipo de identificação (além da sexual), tentaram sorrateiramente pesquisar as respostas mais adequadas na *Internet*. Ao perceber o ato, solicitamos a eles que não tivessem medo de responderem com suas palavras e utilizando o seu conhecimento, afinal, o questionário não era uma avaliação para nota, mas uma pesquisa. Já no final desse primeiro encontro com as turmas selecionadas, muitos estudantes se agruparam tanto entre si como com a pesquisadora para retirar dúvidas e trocar informações sobre as respostas dadas no questionário. Logo, percebeu-se que os assuntos introduzidos pelo questionário eram complexos e desconhecidos para aquele grupo.

Após a análise dos dados obtidos, as aulas foram então preparadas, sendo elas separadamente lecionadas entre seis encontros, nos quais os três primeiros trataram das questões de gênero e sexualidade, suas implicações históricas, sociais e econômicas em conjunto com as obras *Dom Casmurro*, *Lolita* e *Senhora*. Nos últimos três encontros foram abordados os jogos eletrônicos e seu potencial educativo, nos quais foram utilizados os jogos *The Last Of Us*, *Horizon Zero Dawn*, *Lollipop Chainsaw* e *Resident Evil 4*.

As aulas apresentadas tiveram seu conteúdo baseado nas maiores dificuldades dos participantes e buscaram informar e capacitar esses alunos-professores para se tornarem aptos a colocar em prática em suas futuras turmas os conhecimentos aqui trabalhados e sugeridos. A utilização das obras literárias e dos jogos eletrônicos serviram de exemplo para os

participantes, uma vez que todos eram alunos do curso de Letras e, conseqüentemente, trabalharão em algum momento de sua carreira com a literatura dentro de sala de aula. A escolha das obras literárias se deu pela exemplificação de como a literatura em geral apresenta a personagem feminina.

Em *Dom Casmurro*, temos a personagem Capitu e a história, narrada por Bentinho (o próprio Dom Casmurro), que a apresenta como uma mulher faceira, gatuna, a cigana que corrompe o coração do bom moço, que se torna amargo pela dúvida de ter sido traído. Essa dúvida que Bentinho carrega é baseada apenas na sua observação e desconfiança da esposa, pois, sabendo que Capitu era linda e irresistível, Casmurro crê que essa mulher não seria capaz de manter-se fiel, ou seja, a beleza da mulher está diretamente ligada à sua honra. Com isso Bentinho acredita que o único modo possível de resolver a situação é desconfiar, controlar e acusar tudo e a todos. Nessa obra, os participantes puderam compreender os conceitos de propriedade privada (que o homem crê ter sob a mulher), de relações de poder e também a representação da *femme fatale*.

Já na obra de Nabokov, *Lolita*, foi trabalhado, principalmente, a questão da hipersexualização da infância (principalmente a feminina). A importância desse texto se ampara no fato de que cada vez mais homens mais velhos procuram relacionar-se com meninas mais novas, com menos de dezoito anos, sendo que esse comportamento existe há muito tempo e, apesar de atualmente ser proibido o casamento com menores de idade, é bem comum a procura por meninas jovens, no dito popular “novinhas”. Esse comportamento, além de ser considerado crime, causa muito sofrimento a crianças e adolescentes em fase escolar, que muitas vezes sofrem abusos e provocações diariamente, até mesmo a caminho da escola.

No terceiro encontro foi apresentada a obra *Senhora*, de José de Alencar, que trouxe para as aulas ministradas o exemplo da mulher recatada, fiel ao homem que escolheu para si, sendo essa mulher capaz de qualquer coisa para conseguir conquistar esse homem. A protagonista, Aurélia, teve, no decorrer da história, todas as possibilidades de tornar-se mais do que uma simples dona de casa, mais do que uma mera serviçal de um marido, porém, mesmo com todo o dinheiro e a capacidade, a personagem escolhe conquistar Fernando, que já a tinha recusado. A obra evidencia que para uma mulher “decente”, nada é mais importante do que o casamento e um homem ao lado. A lição de moral que Aurélia planejou para o amante poderia ter transcorrido de forma diferente, mostrando que o dinheiro não é tudo, nem mesmo o casamento deveria ser um ato tão significativo na vida da mulher.

Após as três primeiras aulas expositivas dialogadas sobre sexualidade e gênero utilizando as obras acima mencionadas, foram desenvolvidas as últimas três intervenções, nas

quais o objetivo foi apresentar aos participantes os jogos eletrônicos como ferramenta didática, dentro e fora da sala de aula. Durante as aulas, não apenas levou-se em conta as dúvidas previamente apresentadas nos questionários, mas, também, considerou-se uma suposta falta de acesso a essa ferramenta, tanto por parte dos professores/escola quanto por parte dos alunos. Por conta disso, foram utilizados vídeos contendo partes importantes que seriam tratadas dentro do contexto dos jogos. Deixamos posto que, por mais que a realidade em que se trabalha não permita que os professores utilizem essa ferramenta diretamente em sala de aula, ela ainda é efetiva, tanto em vídeo, quanto em descrição e imagens, visto que os jogos eletrônicos têm o poder de cativar e manter a atenção dos alunos e sua curiosidade, fazendo com que os mesmos procurem jogá-los com os equipamentos que possuem em casa.

Para a conclusão do projeto pediu-se que os participantes elaborassem um plano de aula que interligasse os jogos eletrônicos com a literatura, visando a problemática da representação feminina. A execução dessa atividade por parte dos alunos viabilizou a análise da efetividade da capacitação oferecida durante esta pesquisa e gerou os resultados que serão discutidos a seguir.

5.1 Análise dos dados

Passamos, agora, à discussão do conteúdo e dos dados levantados nos questionários aplicados. Intitulado *A Construção da Alegoria “Mulher”*, o primeiro teve como objetivo coletar informações sobre o conhecimento prévio dos alunos a respeito dos assuntos estudos de gênero e sexualidade e teve 6 questões de característica exploratória desses conhecimentos prévios. A opção por utilizar respostas dissertativas foi feita visando uma liberdade de expressão maior para os participantes, assim os mesmos poderiam utilizar suas palavras e, em casos extremos, não serem capazes de “chutar” uma resposta “correta”.

As respostas ao primeiro questionário, voltado à discussão sobre gênero e sexualidade, foram demasiado esperadas. Os alunos formandos em Licenciatura em Letras demonstraram aquilo que já faz parte da hipótese desta pesquisa, ou seja, acreditamos, como pressuposto, que a formação docente no país negligencia esse tipo de assunto/tema. Ainda assim, boas surpresas surgiram de alguns voluntários, com os quais tivemos, de um modo ou de outro, algumas tentativas mais efetivas de aprofundar as respostas, porém, ainda em um nível de conhecimento extremamente raso. Vejamos, então, algumas respostas dadas à primeira pergunta “O que é ser mulher?”

Não sei responder exatamente, mas penso que ser mulher é ter a capacidade de racionalizar as próprias emoções e, dessa forma, equilibrar o mundo. (A 1)

A primeira resposta aqui apresentada foi dada por uma voluntária que se identificou no questionário como sendo do sexo feminino. Com sua argumentação acerca da pergunta, podemos analisar alguns pontos já discutidos de forma teórica neste trabalho.

Assim como já argumentamos anteriormente, existe, dentro de nossa sociedade, uma ideia geral de que a mulher seria mais emocional, enquanto o homem seria a racionalidade. O fato de uma mulher colocar essa ideia como afirmação biológica é preocupante, não apenas para uma interpretação profunda de sua visão de si mesma, como, também, daquilo que ela passará adiante na carreira docente.

Conforme Beauvoir (2009) já coloca em seu livro, a resposta para essa pergunta pode ser rápida e concisa, desde que seja de conhecimento do indivíduo essa problemática. Lembrando: “Nenhum destino biológico, psíquico, econômico define a forma que a fêmea humana assume no seio da sociedade [...]” (BEAUVOIR, 2009, p. 361). Em poucas palavras, a partir do momento em que existe uma conscientização, partindo principalmente da educação sexual, a resposta se torna simples, como, por exemplo, ser mulher é tornar-se aquilo que é socialmente entendido como tal. Portanto, uma construção meramente social.

Em outro momento, vemos outra resposta de outro participante que apresenta os mesmos problemas:

Ser mulher é lidar com muitas responsabilidades, é ser mãe, pai e família ao mesmo tempo. (A 2)

Aqui temos a exemplificação da maturação excessiva da mulher, em contraponto à infantilização masculina. A mulher, portanto, é responsável. O homem, não. A prole torna-se, assim, uma carga apenas para a mulher.

Como falamos anteriormente, algumas respostas nos surpreenderam positivamente, como vemos a partir de agora:

Ser mulher é algo construído pela sociedade, muito antes do nascimento, o físico não é o que de fato acaba definindo. (A 3)

Ser mulher é uma construção social. Homens e mulheres nascem iguais, mas os papéis sociais, que são distintos, são construídos conforme a pessoa se desenvolve. (A 4)

Os ideais defendidos na sociedade patriarcal na qual vivemos defende que as características dos órgãos sexuais ditam os padrões de comportamento daqueles que são recém-chegados a ela. Com isso, na primeira pergunta, temos uma confusão sobre a teoria, o que não é incomum. Apenas aqueles que nascem com vagina e seios são aptos a serem escolhidos para expressar a feminilidade que se é esperado de uma mulher. Portanto, o aspecto físico, que aqui passamos a entender como biológico, importa.

Na segunda resposta podemos contar com uma visão um pouco mais iluminista, lembrando muito Rousseau em sua famosa afirmação: “*o homem nasce bom, mas a civilização o corrompe.*” (ROUSSEAU apud PEREIRA, 2001) Contudo, devemos lembrar que o gênero que será demarcado na criança já o é decidido antes mesmo de seu nascimento, sendo assim, a sociedade agirá ativamente em seu comportamento antes mesmo que o próprio infante interaja fisicamente com ela. Um caso curioso é pensarmos sobre a disputa de pais versus mães, na qual os pais querem um filho homem e a mãe o contrário. O filho homem sempre foi mais desejado e, assim, fazemos uma distinção em que, antes mesmo de nascer, o homem tem mais valia. Desde já temos uma amostra do quanto esse pensamento tradicionalista pode afetar a visão que até mesmo as mulheres (leia-se fêmeas) têm de si mesmas.

Mesmo com muitos participantes demonstrando desconhecimento do tema, foi possível obter respostas satisfatórias, porém, não se sabe se a resposta veio de um conhecimento advindo de estudos da área ou de algum modo não oficial. Uma das respostas foi dada por uma participante que se identificou como sendo do sexo feminino:

Ser uma mulher é uma construção social, ligada a feminilidade e comportamentos pré-determinados. (A 5)

O questionamento proposital utilizado na primeira pergunta é retomado na segunda questão, na qual temos: “Existem características *biológicas* que são apenas da mulher?”

Algumas características são mais comuns em mulheres, mas no quesito biológicas, penso que apenas o órgão genital é que traz essa diferença. (A 6) numerar os alunos

Sim, a mulher tem o hipotálamo um pouco maior. (A 7)

Gravidez e amamentação. (A 8)

Já era de se esperar que a pergunta causasse esse tipo de confusão, principalmente pelo

fato de os alunos terem pouco conhecimento teórico prévio sobre o assunto. Com isso, pode-se observar que ainda existe uma ideia enraizada de que o conceito socialmente criado de mulher pode ser justificado biologicamente. Não se pode considerar que um conceito social é amparado pelo biológico, assim como exemplificamos na resposta que segue:

Pensando na existência de mulheres trans, não. Afinal pode acontecer de a pessoa identificar-se como mulher mesmo sem ter nascido c/ o órgão sexual biologicamente feminino. (A 9)

Mesmo com os avanços no campo da Medicina que temos hoje, ainda não é possível que os assim denominados transexuais façam uma transformação completa de seus corpos. Não temos, por enquanto, a capacidade de alterar seus órgãos sexuais internamente, ainda que sejamos capazes de fazer uma readequação hormonal, ou seja, ainda não somos capazes de reproduzir neles órgãos sexuais que sejam funcionais no campo da reprodução. Até aqui as respostas demonstraram que os participantes desconheciam a existência da diferenciação entre sexo x gênero, muito menos sabiam das questões histórico-sociais por trás desses campos. Esse problema aparece muito claramente na terceira questão, na qual perguntou-se: “Ser mulher é o mesmo que ser fêmea? Justifique sua resposta.”

Não, essa é uma distinção no reino animal. (A 10)

Não, ser fêmea é uma característica da espécie enquanto ser mulher depende de como a pessoa se vê. (A 11)

Não, o termo fêmea é utilizado comumente para classificar a diferença entre espécies. (A 12)

O fator comum entre as respostas obtidas foi a confusão do termo “fêmea” com a biologia. O conceito de espécie oferecido por um site especializado em biologia (qual?) é: “Espécie pode ser definida como um grupo de organismos capazes de se reproduzir e originar descendentes férteis.” Ou seja, a espécie não define macho ou fêmea, porém essa subdivisão existe *dentro* das espécies. Para melhor entendimento, vejamos o exemplo:



Imagem 25: Pastor alemão

Fonte: Vetsmart, 2020. Disponível em: <https://www.vetsmart.com.br/cg/raca/17007/pastor-alemao>

O cão que vemos na imagem é da espécie *Canis familiaris* (assim como todos os cães que são domesticados) da raça pastor alemão, sendo esse *espécime* um exemplar feminino *ou* masculino (não é possível observar o *órgão reprodutor* na foto).

No reino animal as interações sociais entre não assumem a complexidade das interações humanas e, com isso, não se faz entre eles uma separação em gênero, mas, sim, no órgão sexual. O mesmo tipo de separação também existe nos seres humanos, porém, o conceito de gênero é tão obscuro para a maior parte da população que muitos acreditam que apenas animais são classificados dessa forma. O gênero não diferencia as genitais, mas é definido com base nelas, no nascimento.

Na quarta questão “Quais são os aspectos que diferenciam o homem da mulher?”, esperava-se que os participantes observassem os aspectos *sociais* que usamos para diferenciar os gêneros, como roupa, papéis sociais, divisão do trabalho doméstico, entre outros. Novamente, viu-se uma confusão entre o aspecto social e o biológico:

No aspecto cultural está vinculado as funções que exerce na sociedade. No biológico ao órgão sexual, mas é aquela coisa, existe mulher com pênis e homem com vagina. (A 13)

Em sociedade atual, o salário. A questão do ser forte é frequentemente atrelado ao homem. O homem é a razão e a mulher a emoção. Um ponto que tanto a literatura como a sociedade discutem com frequência. (A 14)

Há alguns aspectos físicos, a maioria deles construídos socialmente. (A 15)

A confusão permanece nessa questão, porém, como pôde-se observar, também foi

possível obter devolutivas relativamente satisfatórias, talvez a que mais chame a atenção seja a última, pois retoma uma questão complicada em que muitos acreditam que a mulher deva ter aspectos físicos frágeis e delicados, enquanto o homem deve demonstrar-se bruto e forte. A genitália, neste caso, por mais que seja uma característica física, não constrói a identidade de gênero, porém, outras características físicas, como porte, corte de cabelo e outros, sim. Portanto, não existem aspectos *biológicos* que diferenciam um do outro, pois o biológico servirá apenas para a classificação do infante em uma dessas duas categorias de gênero.

Quando perguntados na quinta questão “O que é gênero?”, muitos desses equívocos permaneceram, denunciando uma vez mais que existe um desconhecimento em torno do assunto:

Como nós nascemos. Um rótulo para diferenciar as pessoas. (A 16)

É o que diferencia biologicamente e socialmente o homem da mulher. (A17)

Gênero é aquilo que a pessoa se identifica a partir da consciência de seu papel do estar na sociedade. A definição do gênero não se restringe ao sexo da pessoa. (A 18)

Uma das respostas obtidas demonstrou que alguns voluntários vagamente apresentavam um conhecimento prévio do assunto, porém, pelas respostas, é possível observar que esse mesmo conhecimento ainda não está bem desenvolvido, sendo ainda muito raso. Em poucas palavras, gênero é uma construção social para diferenciar o sexo masculino do feminino. Sabe-se, hoje, que o gênero é bem mais complexo e plural, não se estabelecendo apenas no âmbito do feminino versus masculino, podendo ser nulo, duplo, etc.

Na última pergunta questionou-se se o gênero deveria ser um objeto de estudo dentro de sala de aula e, por mais que as respostas anteriores tivessem mostrado grande desconhecimento do assunto, nenhuma devolutiva a essa questão foi contra a implementação do tema:

Sim. Tudo aquilo que transforma e que gera conhecimento deve ser estudado na escola. Penso que estudar, criticar e construir conceitos é responsabilidade de um todo, mas que deve partir da escola. (A 19)

Sim, acredito que temos uma abordagem muito limitada sobre o assunto na escola. (A 20)

Com certeza. Adolescentes lidam o tempo todo com a insatisfação, dúvidas para com seu corpo. Se nem nós da faculdade sabemos introduzir o assunto, faz-se totalmente necessário que seja objeto de estudo. (A 21)

Com isso, podemos observar que mesmo sem compreender a complexidade de tal temática, os professores em formação conseguem perceber a importância que a mesma tem em sala de aula, não só para os professores, mas, principalmente, para os alunos.

O segundo questionário aplicado teve como objetivo versar sobre o papel da literatura na sociedade, em conjunto com os jogos eletrônicos. Tendo em vista que durante a primeira aplicação desta pesquisa todos os alunos afirmaram conhecer brevemente os jogos, optou-se pela adaptação do questionário dois, passando, então, a buscar informações sobre o conhecimento da representação feminina na literatura para, assim, evoluir a discussão para o campo dos jogos eletrônicos.

A primeira questão, “Como você vê a representação da mulher na literatura?” abordou a representação feminina na literatura e foi esperado que os alunos conhecessem uma vasta gama de obras, por se tratar de estudantes da área de Letras.

A representação da mulher na literatura é bem problemática, sobretudo quando escrita por homens. As mulheres são sempre colocadas em dois opostos: a mulher super feminina e submissa ou a subversiva taxada como louca, histérica e pecadora (diante dos parâmetros de “boa mulher”). (A 22)

Em uma perspectiva geral, a mulher é representada sempre associada a um caso romântico. Ela geralmente está frustrada com o amor ou está à procura de um. Além disso, é também representada como alguém a ser conquistada. (A 23)

A mulher é representada por um ser mistificado, frágil, muitas vezes, em poemas, tratam o feminino como uma flor, como algo pequeno. (A 24)

Na literatura a mulher está sempre relacionada à homens, e são poucas as personagens femininas fortes. (A 25)

Observou-se, pelas respostas, o fato de que ainda que os participantes não conhecessem a fundo os estudos de gênero e sexualidade, os mesmos eram capazes de perceber o problema das representações femininas dentro da literatura e que, por consequência, essas representações se espalhavam para outras mídias, como, por exemplo, os jogos eletrônicos, os quais os alunos têm mais contato no dia-a-dia.

Com isso, reiteramos a problemática principal do presente trabalho: Como iremos lutar por uma sociedade mais justa e igualitária por meio da educação quando na mesma não é trabalhado um dos problemas mais recorrentes de nossa sociedade? Uma obra jamais deixará de ser importante, canônica, se ao lado do seu estudo estético também fizermos uma crítica ao

seu conteúdo e a forma como os personagens, lugares e épocas são representados.

A segunda questão “Como você vê a representação do homem na literatura?” retoma essa problemática, tendo como base a visão contrária. Sobre como é a representação do homem na literatura, viu-se:

O homem é representado pelo ser valente, forte que luta e que possui garras, sendo comparado com um leão, por exemplo. (A 26)

O homem sempre foi retratado como forte, inteligente e outras qualidades totalmente falsas; como se o homem fosse sempre um herói. (A 27)

Normalmente são quem conta a história. Como traz uma perspectiva forte da cultura, retrata fielmente o homem como herói, como centro, o mais forte... Além de ser o autor, sendo menor a representatividade feminina. (A 28)

Com base nas respostas, observamos que aquilo que foi discutido neste trabalho nos capítulos anteriores aparece de forma singela, porém importante aqui.

Não apenas a maioria dos escritos que vemos na escola são de homens, como esses mesmos homens trazem para suas obras essa carga moral em volta do gênero e da sexualidade. Se ainda não foi convincente, até este ponto, a importância de se discutir tais temas, insistimos para que haja essa compreensão, pois o que é buscado aqui é a libertação das amarras do poder pela educação, pelo conhecimento. Sempre que pensamos no papel da literatura como formadora e educadora dentro da sociedade moderna, lembramo-nos da apresentação feita em 2009 por Chimamanda Ngozi Adichie na plataforma TED (*Tecnologia Entretenimento e Design*), na qual a escritora conta sobre os perigos de uma história única, ou seja, uma história que é contada por apenas um ponto de vista. No decorrer do texto, falando sobre sua paixão por ler e seu contato com literatura estrangeira (fora do continente africano), a autora discorre:

A meu ver, o que isso demonstra é como nós somos impressionáveis e vulneráveis face a uma história, principalmente quando somos crianças. Porque tudo que eu havia lido eram livros nos quais as personagens eram estrangeiras, eu convenci-me de que os livros, por sua própria natureza, tinham que ter estrangeiros e tinham que ser sobre coisas com as quais eu não podia me identificar. Bem, as coisas mudaram quando eu descobri os livros africanos. Não havia muitos disponíveis e eles não eram tão fáceis de encontrar quanto os livros estrangeiros, mas, devido a escritores como Chinua Achebe e Camara Laye, eu passei por uma mudança mental em minha percepção da literatura. Eu percebi que pessoas como eu, meninas com a pele da cor de chocolate, cujos cabelos crespos não poderiam formar rabos de cavalo, também podiam existir na literatura. [...] Histórias

importam. Muitas histórias importam. Histórias têm sido usadas para expropriar e ressaltar o mal. Mas histórias podem também ser usadas para capacitar e humanizar. (ADICHIE, 2009, p. 1-5)

Aproveitamos as belas palavras de Adichie para introduzir a terceira pergunta: “A literatura executa um papel “educativo” na sociedade?” Como vemos no trecho utilizado anteriormente, a literatura educa das formas mais plurais possíveis, não se atendo apenas à forma escrita e à leitura em si. A literatura tem a capacidade de educar a alma. Sobre isso, muitos dos alunos concordaram, como vemos a seguir.

Sim, sem dúvidas. Como Cândido coloca em “O direito à literatura”, a literatura fornece estruturas/ferramentas que muito auxiliam no processo de desenvolvimento cognitivo e humanístico. (A 30)

Toda arte executa um papel educativo, inclusive a literatura. (A 31)

Sempre, pois é na literatura que se compõem o emaranhado das agonias e expressões humanas, das mais diversas. (A 32)

Apesar das boas respostas obtidas, ainda existiu um grupo pequeno de participantes que não compreendiam a literatura como educativa dentro da sociedade, ponto que foi elucidado durante a aula temática sobre os jogos eletrônicos dentro da sala de aula. Entendeu-se que as negativas em torno dessa pergunta ocorreram por falta de conhecimento por parte dos voluntários no campo da literatura como um todo, e, não apenas, como um aparato de estudo estilístico da Língua Portuguesa. Esse problema não é exclusivo dos estudantes do ensino superior, pois, como já citado anteriormente, nas aulas de literatura os jovens compreendem esse segmento da arte como um mero compilado de “livros didáticos difíceis de ler”, sem que exista nenhuma correlação entre o que leem e sua realidade vivida.

Partindo do pressuposto que a literatura tem um papel educativo e é uma ferramenta na área da educação, na quarta questão “Você acredita ser possível trabalhar os videogames com a literatura dentro de sala de aula? Justifique.” pediu-se uma reflexão acerca da possibilidade de se utilizar os jogos eletrônicos em conjunto com a literatura em sala de aula. Pelo fato de os alunos já conhecerem os videogames, o questionário teve de ser moldado para compreendermos até que ponto os participantes entendiam do assunto e se saberiam utilizá-lo em sala.

Sim. Acho que os videogames são, atualmente, muito conhecidos pelos jovens e também ajudam na cognição, como muitas pessoas dizem que aprenderam inglês, por exemplo. Existem jogos (RPGs) que podem

ser facilmente comparados a obras literárias, por exemplo. (A 33)

Sim, outros meios para o ensino da literatura são importantes para abranger a intertextualidade e para uma melhor compreensão através de um objeto em comum entre os jovens. (A 34)

Sim, inclusive acho que o uso de videogames despertaria um interesse nos jovens, trazendo, possivelmente, um resultado positivo. (A 35)

Sim, pois a literatura deve se aproximar cada vez mais da realidade das pessoas, para que essas entendam que a literatura é um direito e não uma obrigação. A literatura deve se valer de todos os meios possíveis para se aproximar da sociedade. (A 36)

Alguns voluntários demonstraram conhecimento sobre jogos eletrônicos, porém, viram-se bloqueados durante a resposta a essa pergunta, pois não conseguiam organizar de forma elucidativa uma maneira pela qual a junção seria possível. As respostas da questão trouxeram à tona a importância que as ferramentas didáticas têm durante o processo de ensino-aprendizagem dentro e fora de sala de aula e sobre isso foi abordado na questão de número cinco: “Qual a importância de trazer novas ferramentas didáticas para o ensino?”

Importância indescritível, importância tal que se equipara com as bases, os pilares do ensino. Aquilo que foi origem e base é tão importante quanto repensar, atualizar e diversificar/adequar o ensino e suas ferramentas. “O animal satisfeito dorme” já dizia Guimarães, então jamais nos dar por satisfeitos, nem dormir, parar. (A 37)

Trazendo novas ferramentas é possível aproximar o aluno e a sua realidade com o conteúdo. (A 38)

Fundamental. Sem isso, o ensino fica engessado e não acompanha as novas gerações e as transformações da sociedade. (A 39)

As ferramentas didáticas, ao contrário do que muitos pensam, não são de serventia apenas para o professor, mas, também, aos alunos. Já faz um tempo que as escolas inseriram algumas mídias digitais no ensino como recursos didáticos, porém, esse impulso em direção ao futuro não pode se estagnar, é preciso continuar a inserir novas tecnologias em sala de aula. Foi-se o tempo em que filmes e vídeos eram novidade e cativavam os alunos, esses já desdenham de tais mídias, pois oferecem pouca ou nenhuma interação por parte deles.

Na última questão buscou-se observar se os participantes conseguiam enxergar nas novas mídias os mesmos problemas que foram colocados nas primeiras questões. Esse processo de análise daquilo que consumimos é extremamente importante para os alunos-

professores, uma vez que fornece material a ser trabalhado em sala de aula. Com isso, temos a pergunta: “Como a representação da mulher, nas velhas e novas mídias, afetam nosso olhar sobre o mundo?”

Ao mesmo tempo que a literatura conserva costumes culturais e dessa forma passa para novas gerações, as marcas patriarcais também são passadas. As novas mídias têm a função de ajudar a desconstruir isso. (A 40)

Completamente, tendemos a reproduzir os comportamentos daquilo que observamos. (A 41)

Influencia nossa visão, pois muitos acham que aquele tipo de representação é uma “generalização” do que seja na realidade. Por isso, se não há uma reflexão sobre o que vemos, ouvimos e lemos, acreditamos que aquilo é o “certo” quando na verdade não é. (A 42)

Sabendo que tanto as “velhas” mídias quanto as atuais tem o poder de influenciar nossa visão de mundo e que as representações femininas contidas nelas não são satisfatórias, como resolvemos esse dilema? Os próprios participantes ofereceram a solução: análise e pensamento crítico a respeito dessas mídias. Com isso, as aulas apresentadas após a análise inicial dos questionários buscou elucidar os participantes sobre as teorias que envolvem este estudo e também buscou capacitá-los para utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta didática, de forma a analisar seu conteúdo em conjunto com obras literárias e, assim, não só criar aulas mais interativas e interessantes, mas igualmente formar os alunos cidadãos bem informados e humanizados para a vida.

Nesse sentido, após a intervenção por meio das aulas ministradas, era importante, para o desenrolar da pesquisa, que os alunos fossem novamente analisados quanto as suas capacidades perante os desafios apresentados. Para tal, pediu-se uma atividade na qual eles deveriam preparar um plano de aula contendo pelo menos um jogo e um livro, para que fosse feita uma discussão acerca da representação feminina em ambas as mídias.

Com essa proposta buscou-se observar o quanto os participantes da pesquisa seriam capazes de adquirir os conhecimentos trabalhados e, ainda mais importante, se estariam aptos a pesquisar, identificar, criticar e lecionar sobre o assunto do tema. Sobre o plano de aula em si, já era esperado que os participantes fossem capazes de executá-lo, uma vez que se tratavam de estudantes de Licenciatura do último ano do Curso de Letras e a pesquisa ocorreu durante as aulas de Estágio Supervisionado de Língua Portuguesa.

Neste momento da capacitação foi fornecido aos voluntários um documento guia para o plano de aula (vide apêndice) que poderia ser usado como exemplo, contudo, como cada

professor desenvolve e programa suas atividades de forma diferente, foi permitido que, caso necessitassem, se utilizassem de outros modelos de plano de aula, desde que o mesmo tivesse em seu esquema os objetivos, os conteúdos, a metodologia, os recursos didáticos utilizados e a avaliação proposta.

Após a execução do trabalho, muitos alunos relataram ter usado o conteúdo do plano de aula durante seus respectivos estágios e que, nesse processo obteve-se uma maior interação entre aluno-estagiário. A dificuldade que os voluntários apresentaram ao aplicar os planos de aula foi a de algumas escolas não contarem com nenhum tipo de aparato eletrônico, ficando por conta do estagiário a organização da aula pelo próprio dispositivo móvel (para a apresentação dos vídeos, imagens e etc.), porém, mesmo com os problemas, as aulas foram ministradas sem maiores inconveniências.

As atividades entregues demonstraram que após a capacitação os participantes demonstraram-se capazes de pesquisar e desenvolver aulas que envolvessem os jogos eletrônicos e os estudos de gênero e sexualidade. Alguns participantes foram além do que foi proposto, trabalhando também a identidade e saúde mental da mulher. Com isso, fica claro que os alunos assimilaram aquilo que foi proposto de forma a explorarem novas subáreas dentro das temáticas.

A seguir, discutiremos os planos de aula que foram utilizados na prática, os quais podem ser encontrados na sessão de anexos do presente trabalho.

A primeira aula a ser discutida tem como tema “*Child of Light e A Bela Adormecida: A figura feminina nos contos infantis*”, cujo objetivo da aula foi trabalhar com os alunos a dualidade da representação de personagens femininas, tendo como enfoque a personagem Aurora, presente tanto no jogo *Child of Light* quanto no conto de *A Bela Adormecida*, dos Irmãos Grimm.

O conteúdo das aulas passou pela análise do que são os contos de fadas e suas principais características, que os alunos deveriam reconhecer no conto e no jogo utilizados. Posteriormente, a aluna-professora introduziu o tema da representatividade feminina, tendo como exemplo a personagem Aurora. Diferente da narrativa contada em *A Bela Adormecida*, em *Child of Light* Aurora é uma princesa guerreira que parte em uma aventura a fim de salvar o reino da feiticeira má. No decorrer da história presente no game, a personagem principal recebe auxílio de amigos que encontra pelo caminho, porém sua posição como heroína não é de modo algum deixada de lado. Enquanto isso, na história de *A Bela Adormecida*, Aurora carrega consigo um tom passivo, a princesa que não tem autonomia alguma e, sendo assim, precisa ser salva, não por qualquer um, mas por um homem que lhe trará o beijo da salvação.

Esse primeiro plano de aula apresentado mostra como uma pequena mudança pode ser significativa, a ponto de alterar todo um modo de representação feminina. Demonstra-se, aqui, não só a capacidade de adaptar outras narrativas que os jogos têm, mas, também, a quebra de paradigma oferecida. Talvez não fosse tão interessante aos olhos dos jogadores um jogo no qual Aurora fosse passiva, esperando para ser salva e, talvez por questões de representatividade feminina, também não fosse tão interessante contar a história da princesa pelos olhos do príncipe que sai em busca de salvá-la. Nesse contexto, tanto a narrativa quando a jogabilidade presentes no jogo fortificam a ideia de uma mulher independente, forte, que pode e deve batalhar por aquilo que acredita. A mensagem que este plano de aula visa passar para os alunos é a de que a velha narrativa de que toda princesa precisa, necessariamente, ter um príncipe para curar suas dores e resolver seus problemas não é tão verdadeira, tão válida.

O segundo projeto teve como foco a divisão do trabalho entre homens e mulheres, utilizando-se da obra *Grande Sertão: Veredas*, de Guimarães Rosa e o jogo *Metroid*. Intitulada “*Samus Aran e Diadorim: Desconstruções do feminino em Metroid e Grande Sertão: Veredas*”, a aula teve como objeto de estudo as personagens Diadorim (livro) e Samus (jogo) e com base nessas personagens os alunos puderam discutir as atividades socialmente aceitas para homens e para mulheres, pois nas obras utilizadas ambas as personagens femininas são confundidas com homens por executar tarefas não ligadas à feminilidade.

No caso de Diadorim, impulsionada por um desejo de vingança, uma mulher se traveste de roupas e atitudes masculinas para conseguir alcançar seu objetivo, sendo que na época em que se passa a narrativa do livro, seria impossível que uma mulher obtivesse o respeito e a força social necessária para levar outros homens à batalha. Assim, Diadorim opta por figurar-se de homem com esses objetivos em mente. Já com Samus, essa visão da performatização recai sobre o fato de, por muitos anos, os jogadores terem a convicção de que Samus se tratava de um herói, sem nunca pensar na possibilidade de ser uma personagem feminina. Quando a grande revelação foi feita, muitos foram pegos de surpresa e outros chegaram a criticar a escolha dos produtores em inserir uma mulher. Assim como Diadorim, a verdadeira identidade de Samus é revelada ao final da trama, causando estranhamento no jogador/leitor da possibilidade de uma mulher não apenas ter força e astúcia para chegar aos seus objetivos, mas também a coragem.

Dentre outros aspectos que puderam ser discutidos dentro de ambas as narrativas, o tema central delas retoma a problemática de que as mulheres, enquanto feminilizadas, não tem em sociedade força ou respeito para tomarem atitudes diferentes daquelas esperadas, tendo

muitas das vezes que travestir-se para que homens ou as convenções sociais não sejam um empecilho durante sua jornada.

O último plano de aula que gostaríamos de analisar aqui, devido a sua relevância, foi o trabalho que mais demonstrou aproveitamento da capacitação, pois o participante conseguiu trabalhar uma temática já exigida pela escola em conjunto com os jogos eletrônicos (vide anexo). A proposta partiu do próprio voluntário, que buscou inserir um assunto novo, não trabalhado nos encontros, dentro de seus conhecimentos recém-adquiridos. O tema da aula foi *“Marginalização e saúde mental: a construção da loucura nas personagens principais do livro Ponciá Vicêncio e do jogo Hellblade: Senua’s Sacrifice”*. Sobre o conteúdo pragmático, é perceptível a maestria com que várias características do livro puderam ser discutidas e inseridas dentro do jogo, como, por exemplo, a loucura, a ancestralidade, os traumas, a negritude e os períodos históricos.

A personagem Ponciá é representada como a mulher que enlouquece por um vazio e por uma sina, herdada de seu avô. Essa tal loucura acompanha a personagem desde seus tempos de infante e jamais é totalmente compreendida por ela ou por aqueles que acompanham sua jornada. Já a personagem do jogo, Senua, apesar de ao fim de sua jornada compreender a própria loucura, também passa por provações significativas por conta desse mal que carrega, sendo que aqui ela também herda de um parente essa sina. As duas narrativas são fortes em demonstrar os problemas e sofrimentos que uma mulher carrega quando tem algum problema psicológico e, apesar de nenhuma delas apresentar um desfecho feliz, são fontes importantes para que se possa discutir em sala de aula temas como a histeria feminina e o conceito de mulher louca.

Essa atividade foi a que mais se destacou durante essa última coleta de dados e também foi a mais elogiada, tanto pelos alunos do participante que ministrou a aula, quanto pelos colegas de sala que participaram da capacitação.

Em conversas informais, foi declarado que não houve a possibilidade dos voluntários jogarem por si mesmos os jogos trabalhados, porém, por meio de vídeos ao estilo *walkthrough*⁴ foi possível que eles acompanhassem as histórias e, assim, elaborar os planos de aula.

⁴ Passo a passo

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante toda a execução da pesquisa uma quantidade significativa de variáveis se mostrou desafiadora. A proposta de utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta no ensino de literatura na escola, tendo como foco a representação feminina dentro das narrativas, não é, de modo algum, uma tarefa fácil. Ao englobar essa tríade de conhecimento, fez-se necessário que, tanto a pesquisadora quanto os participantes tivessem de se adaptar às condições materiais e temporais do projeto. Contudo, após a análise das produções dos alunos foi possível reconhecer que onde antes não havia uma desenvoltura para trabalhar temas como o gênero, surgiram centelhas de entendimento sobre o tema, pois agora os voluntários já eram capazes de, por si mesmos, pesquisar jogos que tivessem as características nas quais seria possível fazer, a partir dele, uma discussão sobre a representatividade feminina nas narrativas.

A utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta didática, desde o início dos estudos sobre essa possibilidade de integração, tem se mostrado positiva, não apenas para o campo da narratologia, mas, também, da educação como um todo. O ato de aprender, por muitas vezes, é visto como algo totalmente desligado das atividades do cotidiano, considerando-se, até mesmo, o fato de os alunos não carregarem, por exemplo, livros para dentro de suas casas, com o objetivo de não só utilizá-los para o estudo, mas, também, para entretenimento. Com a junção das novas tecnologias e a escola, é possível, tanto para o aluno quanto para o professor reaproximarem essa atividade de aprender com as ações mais básicas e fundamentais da vida cotidiana.

Assim, partindo da ideia de utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta didática no ensino escolar, buscou-se, durante todo o processo da pesquisa, encontrar um modo pelo qual pudessemos capacitar os professores em formação para utilizar a ferramenta em conjunto com uma matéria específica. Na proposta deste trabalho, a matéria escolhida foi a literatura, sendo essa ainda mais restrita no campo da representatividade de gênero dentro das narrativas.

Uma vez postuladas as hipóteses da pesquisa e os temas os quais iríamos abordar, restava moldar a forma com a qual essa capacitação ocorreria. Pela escolha feita acima, de trabalhar a representatividade de gênero, foi necessário que fizéssemos uma dupla capacitação, tendo em vista que os sujeitos da pesquisa demonstraram não ter o conhecimento necessário sobre o tema. Apenas após essa primeira capacitação, a de compreensão das teorias que discutem o gênero, foi-se possível adentrar na utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta didática dentro de sala de aula.

É importante lembrar, também, que ambas as capacitações contaram com uma

pesquisa prévia de conhecimento dos participantes, portanto, durante as aulas os dados previamente coletados foram de grande valia para ajustar o curso, de acordo com os conhecimentos que se mostraram faltantes aos sujeitos. Durante essas mesmas aulas, para além do conhecimento teórico exposto, também nos utilizamos de exemplos práticos para fins de análise comparativa entre o que encontrávamos dentro da narrativa canônica (inserida no campo literário) e a narrativa moderna em *cyber* texto (inserida nos jogos eletrônicos).

Após a execução das aulas exploratórias e expositivas, foi necessário, para a conclusão da pesquisa, que os participantes demonstrassem de algum modo a efetividade (ou a falta dela) do processo de capacitação. Para tal, escolhemos a realização de um plano de aula contendo os campos abrangidos pela pesquisa, as narrativas e os jogos eletrônicos. Para além da forma mais prática que poderíamos abordar a avaliação, a ideia do plano de aula se sobressaiu pelo fato de ser um modo pelo qual não se apoiaria na habilidade didática dentro de sala de aula de cada participante, mas na capacidade de pesquisar e analisar as possibilidades de uso dos jogos eletrônicos dentro do tema escolhido na pesquisa.

Com as atividades em mãos, foi possível observar que os participantes do curso de capacitação estavam aptos a escolher jogos eletrônicos de acordo com a necessidade temática, bem como analisar comparativamente narrativas nas quais a representação imagética da mulher era de grande valia. Mesmo aqueles que escolheram jogos mais escassos em narrativa escrita, contando apenas com uma teatralidade visual, foram capazes de fazer uma correlação entre a representação da mulher e narrativas literárias canônicas, dando, assim, uma forma mais conhecida e aproximada da realidade dos alunos os quais os planos de aula foram direcionados.

Portanto, a pesquisa aqui apresentada passa a ser de grande valia para observarmos que é possível capacitar professores em formação a utilizarem novas tecnologias, como os jogos eletrônicos, dentro de sala de aula, mesmo que o tema a ser tratado nas aulas seja amplo e diverso como os Estudos de Gênero. Contudo, observe-se que essa capacitação precisa ser adaptada, de acordo com os conhecimentos prévios dos participantes, para que não seja extensa, a ponto de ser incompreensível, ou rasa, a ponto de não ser suficiente para ser realmente funcional.

Com isso, esperamos que esta pesquisa contribua, não só para o cenário acadêmico de pesquisa em Educação, mas, também, para professores que buscam novas ferramentas didáticas para que a formação escolar esteja cada vez mais conectada ao dia-a-dia do aluno, aproximando, pouco a pouco, a escola da sua vida cotidiana para que, assim, o conhecimento seja explorado, não apenas em sala de aula, como, também, em outras áreas da vida.

Para futuras pesquisas no campo de estudo dos jogos eletrônicos, sugerimos, aqui, a continuidade da procura por diferentes utilizações dos jogos como ferramenta didática, utilizando-se tanto do aspecto lúdico intrínseco aos jogos, quanto do aspecto narrativo e, portanto, educativo dos mesmos.

REFERÊNCIAS

- ADICHIE, C. N. **O perigo de uma história única**. Tradução de Julia Romeu Companhia das Letras, 2019
- ADORNO, T. W. **Educação e Emancipação**, trad. W. Leo Maar, SP: Ed. Paz e Terra, 1995.
- ALENCAR, J. de. **Senhora**. In ALENCAR, José de. *Obra Completa*. Rio de Janeiro: Editora José Aguilar, 1959a, vol. I.
- AMIEL, T. REEVES, T. C. Design-based research and educational technology: rethinking technology and the research agenda. **Educ Techno Soc**. 2008; 11(4):29-40.
- ARANHA, G. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento**. *Cien. & Cogn.*, 03, 21-62. 2004
Disponível no World Wide Web: www.cienciasecognicao.org.
- ASSIS, M. de. **Dom Casmurro**. 28. ed. São Paulo: Ática, 1994.
- BEAUVOIR, S. **O segundo sexo: fatos e mitos**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1960a.
- BROWN, A. **Design experiments: theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings**. *The Journal of the Learning Science*, 2(2), 141-178. 1992
- CANDIDO, A. **O direito à literatura**. In: _____. *Vários Escritos*. 5 ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul/ São Paulo: Duas Cidades, 2011.
- COLLINS, A. **Toward a design science of education**. In Scanlon, E., & O'Shea, T. (Orgs.). *New directions in educational technology*. Berlin: Springer-Verlag, 1992.

CLUA, E., BITTENCOURT, J. **Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação**. Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, pp. 1313-1356, São Leopoldo, Brazil, Julho de 2005.

Design-Based Research Collective (DBRC). **Design-based research: an emerging paradigm for educational inquiry**. Educ Res. 2003.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, B; DOLZ, J. **Gêneros Oraís e escritos na escola**. Trad. e org. ROJO, R.; CORDEIRO, G. S. São Paulo: Mercado das Letras, 2004, p. 95-128.

DÖRNYEI, Z; USHIODA, E. **Teaching and researching motivation**. 2 ed. Harlow: Longman, 2011.

ECO, H. **Obra Aberta**. São Paulo, Editora Perspectiva, 1968.

FRASCA, Gonzalo. **Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place**, 2003. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf: Acesso em 05/01/2021.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____. **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. Apresentação de Ana Maria Araújo Freire. Carta-prefácio de Balduino A. Andreola. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

GEE, J. P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

GADOTTI, M. Educação para e pela cidadania. Em: Rattner, H. (Org.). **Brasil no limiar do século XXI: alternativas para a construção de uma sociedade sustentável**. (pp. 289-308). São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2000.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (org.) **Métodos de pesquisa** / coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GESSER, M. et al . Psicologia escolar e formação continuada de professores em gênero e sexualidade. **Psicol. Esc. Educ.**, Maringá , v. 16, n. 2, p. 229-236, Dec. 2012 . Available from http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572012000200005&lng=en&nrm=iso>. access on 19 Oct. 2020.

GONINI, F. A. C.; RIBEIRO, P. R. M. A sexualidade e sua construção histórica: alguns apontamentos para educadores que trabalham com educação sexual. In: JABONERO, M. B.; BRIS, M. M.; ARIAS, A. M.; BIZELLI, J. L. **Miradas diversas de la educación en Iberoamérica**. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá, 2015.

HERÓDOTO. **História**, Brasília, Editora Universidade de Brasília. Tradução de Mário da Gama Kury, 1988.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1993.

ISER, W. O Jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa. **A Literatura e o leitor**: textos de estéticas da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JAUSS, H. R. A estética da recepção: colocações gerais. In: LIMA, Luiz Costa. **A Literatura e o leitor**: textos de estéticas da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

Karmaa. 2020. Disponível em: <https://www.goodfon.com/wallpaper/the-last-of-us-part-ii-ellie-dina-naughty-dog-ps4.html>

LEMKE, J. L. **Travels in Hypermodality**. **Visual Communication**, London, v. 1(3), 2002a,

LIMA, L. C. **A literatura e o leitor**: textos de Estética da Recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

MAIA, A. C. B.; RIBEIRO, P. R. M. Educação sexual: princípios para ação. *Doxa. Revista Paulista de Psicologia e Educação*, v. 15, n. 1, p. 41-51, 2011.

NABOKOV, V. **Lolita**. Tradução de Jorio Dauster. São Paulo: Folha de S. Paulo, 2003 [1955].

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. Tradução Pedro Cesar de Conti; revisão técnica Paulo Marcos Figueiredo de Andrade. São Paulo: Cengage Learning, 2010.7

ONU - Organização das Nações Unidas. **Declaração Universal dos Direitos Humanos da ONU**. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos>.

PEREIRA, C. A. Notas sobre Rousseau. Unicamp, 2001. Disponível em: <https://www.unicamp.br/~jmarques/cursos/2001rousseau/cap.htm>

QUEIRÓS, E. de. **O primo Basílio**. In: *Obra completa*. v. 3. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1997.

RYAN, Marie-Laure. **From narrative games to playable stories: Towards a poetics of interactive narrative**, 2009. Disponível em <<https://muse.jhu.edu/article/382826/pdf>> Acesso em 28/01/2021.

SCALA, J. **Ideologia de Gênero: O neototalitarismo e a morte da família**. Tradução de Lyège Carvalho. São Paulo: Katechesis, 2015.

SOUZA, M. V. O., ROCHA, V. M. **Um estudo sobre o desenvolvimento de jogos eletrônicos**. Unipê, João Pessoa. Dezembro/2005.

TODOROV, T. **A literatura em perigo**. Tradução Caio Meira. 2ª edição, Rio de Janeiro: DIFEL, 2009.

TOZETOO, S. S. Docência e formação continuada. In: Congresso Nacional de Educação Educere, XII. 2012, Caxias do Sul, Universidade de Caxias do Sul.

VINHA, F. **Os 10 melhores jogos mais vendidos do PlayStation 2 de todos os tempos.** Techtudo, 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/04/os-10-melhores-jogos-mais-vendidos-do-playstation-2-de-todos-os-tempos.ghtml>

ZAPPONE, M. H. Y. Estética da Recepção. In: BONNICI, Thomas & ZOLIN, Lúcia Osana. (Orgs.) **Teoria Literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas.** Maringá: EDUEM, 2003.

APÊNDICES**APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO 1**

A heroína em ação: a mulher na narrativa e na interação imagética de jogos eletrônicos.

A Construção da Alegoria “Mulher”.

Questionário 1.

Informe o seu sexo: M () | F () | Outro (Qual):

Com base nas suas próprias opiniões, responda as questões abaixo:

1. O que é ser mulher?

2. Existem características biológicas que são apenas da mulher?

3. Ser mulher é o mesmo que ser fêmea? Justifique sua resposta.

4. Quais são os aspectos que diferenciam o homem da mulher?

5. O que é Gênero?

6. O Gênero deveria ser colocado como objeto de estudo na escola? Justifique sua resposta.

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO 2

A heroína em ação: a mulher na narrativa e na interação imagética de jogos eletrônicos.

OS VIDEOGAMES E A LITERATURA

Questionário 2.

Identificação: M () | F () | Outro (Qual):

Com base nas suas próprias opiniões, responda as questões abaixo:

1. Como você vê a representação da mulher na literatura?

2. Como você vê a representação do homem na literatura?

3. A literatura executa um papel “educativo” na sociedade?

4. Você acredita ser possível trabalhar os videogames com a literatura dentro de sala de aula? Justifique.

5. Qual a importância de trazer novas ferramentas didáticas para o ensino?

6. Como a representação da mulher, nas velhas e novas mídias, afetam nosso olhar sobre o mundo?

APÊNDICE C – MODELO DE PLANO DE AULA

PLANO DE AULA - MODELO

1. IDENTIFICAÇÃO

Escola:
Curso:
Disciplina:
Carga horária:
Série:
Ano: 2011
Professor (a):

2. Objetivo geral

É um objetivo amplo sobre o conteúdo que será abordado e o que espera ser alcançado em termos de aprendizagem pelos alunos.

3. Objetivos específicos

Escrever pontualmente aquilo que você quer e entende ser importante que seus alunos aprendam, habilidades que devem ser desenvolvidas.

4. Conteúdo programático

Listar os conteúdos.

5. Metodologia

Como fazer?

Descrever os métodos que serão utilizados nas aulas para trabalhar os conteúdos de forma a atingir os objetivos propostos. Use como suporte o professor na escola-campo e os professores de estágio.

6. Avaliação

Descrever a forma que você irá avaliar os alunos para saber se eles compreenderam os conteúdos trabalhados. Quais instrumentos avaliativos você irá utilizar? Quantas avaliações serão aplicadas?

7. Bibliografias

Listar as fontes bibliográficas que você consultou para preparar suas aulas.

ANEXOS

ANEXO A – Produção dos alunos

ALUNA: ANA CLAUDIA DE OLIVEIRA BRUGNOLLE

PERÍODO: NOTURNO

PLANO DE AULA

“SAMUS ARAN E DIADORIM: DESCONSTRUÇÕES DO FEMININO EM *METROID* E *GRANDE SERTÃO: VEREDAS*”

1. Identificação

Escola: Escola Estadual ou Particular

Curso: Ensino Médio

Disciplina: Língua Portuguesa/ Literatura

Carga horária: 2 aulas de 50 minutos (1h40m)

Série: 3º Ensino Médio

Ano: 2019

Professor (a): Ana Claudia de Oliveira Brugnolle

2. Objetivo geral

O intuito da aula é mostrar aos alunos como a personagem Samus Aran, do jogo *Metroid* lançado pela Nintendo em 1986, apresenta semelhanças com a personagem Diadorim, da obra *Grande Sertão: Veredas* (1956), de Guimarães Rosa. Isso porque, ambas as personagens, não apresentam o estereótipo de gênero feminino, sendo representadas de maneira não convencional em ambas as obras.

Com isso, portanto, fazer com que os alunos reflitam sobre os papéis de gênero e o modo como as personagens são representadas, sendo capazes de aproximá-las e se tornando conscientes dessa problemática.

3. Objetivos específicos

Tendo início em 1986, a série de jogos *Metroid* tem como personagem principal e protagonista Samus Aran, uma caçadora de recompensas que usa uma armadura desenvolvida por uma antiga raça alienígena

Tendo seu primeiro jogo lançado em 1986, *Metroid* é uma das maiores séries da Nintendo. Inspirado na franquia de filmes Alien, trata-se de um jogo de plataforma e ação do gênero ficção científica. A história se passa em um universo onde os líderes de vários planetas, incluindo a Terra, uniram-se e formaram uma Federação Galáctica com o

objetivo de construir um universo justo mais justo para todos. Devido a esse contado, a avançada tecnologia de outros mundos pôde ser compartilhada com os seres humanos no planeta Terra.

Tudo ocorria bem até que os Space Pirates começaram a atacar e saquear as pessoas. Para combatê-los, criou-se a Federal Police. Porém, esses criminosos eram muito difíceis de serem encontrados, uma vez que conseguiam se esconder nas profundezas do espaço. Assim, a Federal Police recrutou os Space Hunters, um grupo de indivíduos corajosos equipados com as melhores armas disponíveis.

Anos depois, tem-se relatos de que uma nave viajava contendo uma força vital desconhecida de um planeta recentemente visitado pelos Space Pirates. Os Chozo (uma raça alienígena) chamam esse ser de Metroid. Forças especiais são enviadas e descobrem a localização dos vilões no planeta Zebes, mas não são capazes de detê-los.

Para derrotar o inimigo, a Federação decide que é necessário infiltrar em Zebes e destruir o líder dos Space Pirates. Então, Samus Aran é recrutada. A personagem, embora humana, veste uma armadura cibernética desenvolvida pelos Chozo, sendo extremamente poderosa e capaz de resistir a ataques letais.

O jogo consiste em conduzir Samus pela fortaleza em Zebes, destruindo todos os Metroids e conseguindo melhorias para sua arma e para sua saúde.

A grande sacada do criador do jogo, é não revelar logo no início de que se trata de uma personagem mulher. Assim, o jogador pensa estar com um personagem masculino durante todo o jogo, uma vez que a armadura não evidencia partes do corpo feminino e cobre toda a pele da protagonista. Ao final, quem está atrás da tela se surpreende quando vê Samus sem a armadura que a acompanhou durante todo o jogo.

Semelhante a Samus, há Diadorim, personagem da obra *Grande Serão: Veredas*, de Guimarães Rosa. O romance de 1956 é narrado em primeira pessoa por Riobaldo, narrador personagem que conta sua história de vida e tudo o que passou em seus anos de jagunço a um interlocutor que não se manifesta na narrativa.

Os dois personagens se encontram pela primeira vez ainda na juventude às margens do rio São Francisco. Já nessa época, Diadorim chama a atenção de Riobaldo por ser um menino franzino e delicado, diferente dos outros meninos. Anos depois, já adultos, encontram-se na vida de jagunço e se tornam amigos e grandes companheiros.

Diadorim é descrito como um valente, forte e duro guerreiro, de coragem invejada por Riobaldo, mas que também possui olhos doces, mais observa do que fala, o silêncio o acompanha. Entrou para a vida de jagunço para vingar a morte do pai, Joca Ramiro.

O foco do romance é a história de Riobaldo, e Diadorim é responsável por grande parte da carga dramática do romance, pois o narrador conta sua angústia diante do amor forte e profundo que nutre pelo amigo e apresenta indícios de que esse sentimento seja recíproco. Esse amor é negado por ambos devido a homossexualidade ser impensável no contexto em que estavam inseridos, ainda mais por tratar-se de dois jagunços em combate.

Embora se apresente como homem, Diadorim possui características consideradas femininas, como a ternura dos olhos, olhar observador e, às vezes, curioso; sentimentalismo e ciúme da noiva de Riobaldo. É apenas quando Diadorim morre e suas vestes de jagunço são retiradas que se descobre a verdade: Diadorim era mulher.

É no silêncio que o ser feminino se esconde, no entanto, é no silêncio que ele significa. Diadorim silencia a mulher para legitimar a violência. Mas a violência não é masculina: apesar de se travestir, é fruto do ódio, que não tem sexo. A mulher silenciada não desaparece. Ela se movimenta no silêncio. (DOVAL, p. 1)

As questões que se colocam aqui para serem discutidas em sala são: por que há surpresa em saber que se trata de uma personagem mulher? Seriam coragem e bravura características normalmente atribuídas a uma personagem mulher nos jogos e na literatura? Qual seriam as características femininas mais comumente atribuídas às mulheres nos jogos e livros na época? Por que não há desconfiança de que se está jogando com uma personagem mulher mesmo o jogo não dizendo que se trata de um homem?

4. Conteúdo programático

- Enredo do jogo *Metroid*;
- Caracterização da personagem Samus Aran;
- Enredo de *Grande Sertão: Veredas*;
- Caracterização da personagem Diadorim;
- Discussão sobre a representação das personagens, sobre papel de gênero e a desconstrução do estereótipo feminino nas obras;
- Proposta de atividade.

5. Metodologia

A aula é programada para ser dada em sala de multimídias ou onde haja computador e projetor para auxiliar a professora. Os conteúdos serão trabalhados de

maneira expositiva e por meio de exibição de partes da *gameplay* de *Metroid*, (inclusive a cena final em que a personagem se revela mulher), de exibição de representações mais recentes da personagem, vídeos de trechos de *Grande Sertão: Veredas* sendo lidos e leitura de outros trechos do romance.

6. Avaliação

Além de avaliar os alunos durante as discussões feitas em sala, será proposto a eles, de tarefa, que façam uma dissertação sobre o tema “a imagem da mulher e papel social de gênero”, tendo como base as questões discutidas em sala de aula.

7. Bibliografias

DOVAL, C. C. “Diadorim: sereia silenciosa e silenciada do sertão.” (Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/XISemanaDeLetras/pdf/camiladoval.pdf>> Acesso em 11 de junho de 2019, às 11:57).

Maria Bethânia | Grande Sertão Veredas [Diadorim] (Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oOdGvuzQjbA>> Acesso em 11 de junho de 2019, às 12:03).

METROID (NES) – Full Game (Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BEgpO595Z1s>> Acesso em 11 de junho de 2019, às 12:00).

METROID GAMES – Evolução (Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=B4_JG914otE> Acesso em 11 de junho de 2019, às 12:02).

ROSA, João Guimarães. Grande Sertão: Veredas. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

Plano de Aula - Child of Light e Bela Adormecida: A figura feminina

Por Julia de Aguiar Alberto - Diurno
Pamela Giovana Augusto

1. Objetivo(s) da aula

Trabalhar as mudanças da representação da mulher no clássico “A bela adormecida” dos *Irmãos Grimm* e no jogo lançado pela *Ubisoft* em 2014 “*Child of Light*”.

2. Conteúdo(s) desenvolvido(s)

- Contos de fadas
- A figura da mulher
- A mulher na modernidade e antigamente
- Formas modernas de enredo literário

3. Atividade(s) proposta(s) para os alunos

Todas as atividades propostas:

Participação

Exposição de vídeos

Brainstorming

Pesquisa

Roda de conversa e debate

4. Metodologia de ensino (procedimentos e técnicas)

- Conversa inicial com os alunos realizando um *Brainstorming* sobre contos de fadas e suas características, o que os diferencia ou os afasta entre si.
- Realizar uma aula expositiva dialogando com os alunos sobre a história da Bela Adormecida e uma breve apresentação de slides sobre a história da *Sleeping Beauty* dos *Irmãos Grimm*, afinando o foco para a figura da Aurora.
- Logo após expor dois vídeos sobre *Child of Light*. O primeiro é um *teaser* lançado pela *Ubisoft*. O segundo com o começo do jogo narrado por um *Storytelling* de poesia explanando a história

- Conversar sobre a inclusão da mulher nos jogos e em como esta mudança é refletida em ambas as Auroras. Baseado na pesquisa de J. P. Gee "*If our modern, global, high-tech, and science-driven world does anything, it certainly gives rise to new semiotic domains and transforms old ones at an even faster rate*" (GEE, *Teenagers in new times: A new literacy perspective*, p.19).
- Discutir sobre as diferentes atitudes e impressões de ambas Auroras e como isso projeta na figura da mulher moderna.
- Mostrar os diferentes arquétipos da mulher na ficção.
- Uma exposição das diferenças narrativas nas duas plataformas.
- O empoderamento de Aurora na mulher moderna: como e porque.
- Instrumento de avaliação: uma roda de conversa para a próxima aula onde os alunos pesquisem, em até três pessoas, figuras femininas na ficção e façam uma breve exposição sobre elas no debate, para conhecerem retratos da mulher e o quanto elas se aproximam ou se distanciam de ambas as personagens apresentadas na aula.

5. Recursos didáticos

Exemplos: lousa, caneta esferográfica, computador, projetor de slides, exposição do livro: "*Grimm's Complete Fairy Tales*" (Inglês); por *Jacob Ludwig Carl Grimm* (Autor), *Wilhelm Grimm* (Autor), *Ken Mondschein* (Introdução); Editora: *Canterbury Classics*; Edição: Lea, 24 de novembro de 2011

6. Critérios de Avaliação

Observação da participação dos alunos durante a realização das atividades e na pesquisa para o debate em sala.

Questões que resumem o conteúdo passado em sala de aula:

- Aurora era uma menina que possuía apenas o pai pois a mãe faleceu quando ainda era um bebê. E o Rei como é característico dos contos de fadas, se apaixona por uma madrasta cruel que a assassina em seu sono. Nascera na Áustria, reino que dominava os outros cinco.

Aurora então aparentando estar morta, acorda logo em seguida no altar de uma terra chamada Lemuria. Ela conhece sua melhor amiga fada, chamada Igniculus, que a dá uma espada e uma charada de onde a Senhora da floresta está presa e o reino, uma vez governado pela Rainha da Luz, na qual também desapareceu, enviou suas filhas, as Luzes de Lemuria: o sol, as estrelas e a lua.

A Dama também revela que ambos os reinos são conectados por um espelho que foi roubado pela madrasta, Umbra, e para ser capaz de acordar de seu sono, atravessá-lo e voltar para casa, Aurora deve recuperar a Luz de Lemuria; mal sabe ela que irá crescer e se tornar, com a ajuda de sua coragem e amigos, a grande rainha dos dois reinos.

- História dos Irmãos Grimm: Na festa do primeiro aniversário da filha dos soberanos de um reino encantado, foram convidadas sete fadas madrinhas, presenteando a criança com dádivas como a beleza, a inteligência, a riqueza, a bondade, etc.. No entanto, um fada malvada que fora negligenciada porque o rei tinha apenas sete pratos de ouro, interrompeu o evento e lançou-lhe como vingança uma maldição, cujo resultado seria a morte ao tocar do dedo num fuso de uma roca, quando a princesa atingisse a idade adulta. Porém, ainda restava o presente da sétima fada, que havia chegado atrasada. Assim sendo, esta transformou a maldição mortal da fada má num sono profundo, até o dia em que seria despertada pelo primeiro beijo de amor.

O rei proibiu imediatamente qualquer tipo de fiação em todo o reino, mas tudo foi em vão. Quando a princesa completou 16 anos, descobriu uma sala escondida numa torre do castelo onde encontrou uma velha a fiar, picando-se nesse mesmo instante com o fuso. Sentiu então o grande sono que lhe foi destinado e, ao adormecer, todas as criaturas presentes no castelo adormeceram junto, sob um novo feitiço da sétima fada piedosa.

Com o passar do tempo, cresce uma floresta de espinhos em torno do castelo, isolando-o do mundo exterior e causando dor e morte a quem tentasse entrar, devido aos seus inúmeros espinhos.

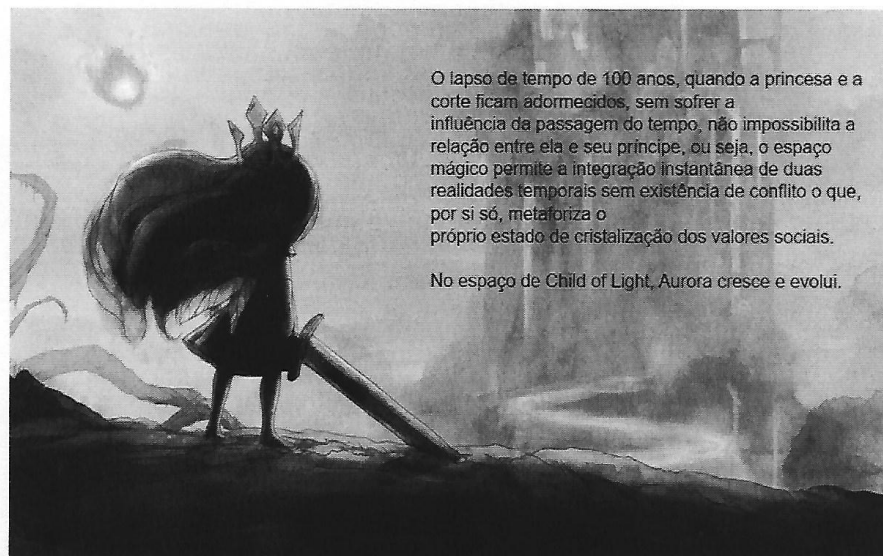
Após cem anos decorridos, um destemido príncipe enfrentou a floresta, mesmo sabendo do perigo mortal, e finalmente conseguiu entrar no castelo. Quando encontrou a torre onde a princesa dormia, viu que era tão grande a sua beleza que se apaixonou e, não resistindo à tentação, deu-lhe um beijo que a despertou para a vida e, seguindo-se ao dela, o despertar de todos os habitantes do reino que continuaram suas vidas e afazeres de onde haviam parado há cem anos

- A figura feminina é construída em contexto apropriado à época e as noções do papel da mulher, onde tudo é uma questão de tempo e cenário.
- Também a questão do sono: ambas as personagens são submetidas à magia do sono, mas no caso da Bela Adormecida ela se torna passiva de seus atos e incapaz de salvar-se. Aurora se torna uma princesa forte e destemida e que possui toda a evolução de uma mulher para uma rainha guerreira.
- A figura da roca e a figura da espada. Uma mulher enquanto guerreira na narrativa contemporânea.

Como mesmo aponta Robert W. Sweeny em sua pesquisa:

Videogames offer the player numerous opportunities for interaction, from simple choices that alter storyline and plot to the ability to design characters and environments or moments where individuals compete and collaborate. However, as Manovich (1999) suggests, the "Myth of Interactivity" related to new media art should be acknowledged, particularly in those cases where interactivity is equated with empowerment. The ability to shift visual arrangements may simply point to the power that the designer holds to allow for certain choices to be made while leaving that which is not possible unquestioned. Nakamura (2008) also questions interactivity and new media, doing so by raising issues of cultural difference and engagement. If models of competitive interaction were folded into engagement with the visual arts, a new appreciation for the complexities of viewership might result. (SWEENY, p. 15)

SLIDES:





7. Referências. (Bibliografia que foi utilizada na elaboração/preparação dos materiais da aula)

GRIMM, Jacob Ludwing Carl and Wilhelm. *Grimm's Complete Fairy Tales*. Editora: *Canterbury Classics*; Edição: Lea, 24 de novembro de 2011.

SANFORD AND MADILL, Kathy and Leanna. *Resistance through Video Game Play: It's a Boy Thing*. Editor: *Canadian Society for the Study of Education*; Vol. 29, No. 1.

SWEENEY, ROBERT W. "Practical and Theoretical Issues Regarding Videogames in Art Education". Editor: *National Art Education Association*; Vol. 51, No. 3 (SPRING 2010), pp. 262-274.

REYNOLDS, Daniel. *Letters and the unseen woman: Epistolary Architecture in three recent video games*. Editor: *University of California Press*; Vol. 68, No. 1 (Fall 2014), pp. 48-60.

GAMESPORT. ***Child of Light - Teaser Trailer***. 2013.(1m35s) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aY_MWO-QRI>. Acesso em: 26 jun. 2019.

UBISOFT BRASIL. ***Child of Light - Trailer de Lançamento [Dublado]***. 2014. (2m34s). Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=ev5TdyaTGuw>>. Acesso em 26 jun. 2019.

RAMALHO, Christina. **Mulheres, princesas e fadas: A hora da desconstrução**. Rio de Janeiro, Ed: Elo; 2000 (p. 47-56).

PLANO DE AULA

Lilian Reina Peres

TEMA: Marginalização e saúde mental: a construção da loucura nas personagens principais do livro Ponciá Vivêncio e do jogo “Hellblade: Senua’s Sacrifice”

1. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Falar sobre os aspectos principais das obras (Como é a narração, número de capítulos/comprimento do jogo, apresentar uma breve sinopse do livro e do jogo e seus objetivos, já comparando-os).

Conceitualizarão da construção do estereótipo: qual é o estereótipo da “mulher louca” e abordar como a “loucura” é construída de forma mais sensível e poética nas obras:

Explorar o período histórico em que Ponciá Vivêncio se passa e compará-lo ao período histórico do jogo: discutir sobre a violência presente em ambos os contextos e os traumas das personagens principais (Abordar a questão do racismo e marginalização da população negra brasileira, comparando e distanciando dos desafios enfrentados pelo povo de Senua).

Os desafios enfrentados ao longo da jornada das personagens: a procura pelos entes queridos e a insegurança da solidão; o papel dos traumas adquiridos ao longo da jornada na construção da “loucura” das personagens.

Abordar a questão da ancestralidade: “The darkness” e a “herança”, o papel da ancestralidade na construção das personagens (Aqui, também explorar o papel que o tema “ancestralidade” possui na literatura negra – resgate do passado para entender o presente, valorização de África.)

2. OBJETIVOS

- Compreender os aspectos fundamentais do livro Ponciá Vivêncio, comparando-os aos aspectos fundamentais do jogo “Hellblade: Senua’s Sacrifice. Elaborar e inserir debates sobre as semelhanças e diferenças entre as personagens principais do livro e do jogo (sua construção, contextos históricos os quais estão inseridas e particularidades de cada obra); incentivar os alunos a fazerem uma análise comparativa crítica entre o jogo e a obra. Inserir debates sobre racismo e literatura negra, relacionando-os ao jogo de forma didática. Fornecer aos estudantes ferramentas críticas e bagagem cultural e teórica para que possam executar as propostas de atividades.

3. METODOLOGIA

1. Conversa inicial com o objetivo de detectar o conhecimento prévio do grupo sobre os temas opressão e saúde mental.
2. Expor uma breve sinopse do livro e do jogo – Primeiro o livro, com trechos essenciais para se entender a obra, e depois o jogo e seus objetivos.

3. Discussão em sala de aula sobre o estereótipo da “loucura”, e, mais especificamente, o que é uma mulher louca: causas biológicas (gênero, pré-disposição genética) e sociais (sociabilidade, marginalização)
4. Retomar as obras e seus contextos históricos: aula expositiva sobre o ponto de vista feminino, dificuldades enfrentadas pelas protagonistas e o efeito destas na saúde mental de ambas.
5. Afro diáspora e a ancestralidade na construção da “loucura” na personagem Ponciá Vivêncio e “The darkness”, a procura por seu companheiro e as vozes ouvidas por Senua na construção de sua “loucura”: comparações possíveis na construção das duas personagens para se entender como suas ancestralidades afetam sua saúde mental.
6. Aplicação da atividade: discutir em sala de aula sobre o conteúdo exposto até então e propor que os alunos se dividam em grupos de até 6 pessoas para que produzam um seminário de até 30 minutos ou trabalho escrito de até 10 páginas.
7. Acompanhamento da aprendizagem dos estudantes por meio do instrumento de avaliação.

4. MATERIAL NECESSÁRIO

- Computador ou equipamento com caixa de som para reproduzir os slides com os trechos literários e gameplays escolhidos.

5. PROPOSTA DE ATIVIDADE

1. Conta como proposta de atividade a participação dos alunos na análise dos trechos e gameplays das obras escolhidas, que deve ser feita em conjunto com o/a professor(a).
2. Em grupos de até 6 estudantes, partindo das reflexões sociais e literárias realizadas em sala, os alunos devem produzir um seminário comparando uma personagem feminina de uma obra literária em que saúde mental seja um tema proeminente a outra personagem feminina de qualquer outra produção cultural (peça teatral, filme, vídeo game, outra obra literária não-negra, graphic novel, etc) que discuta o tema saúde mental; aproximar ou distanciar as personagens e suas principais características, analisar a construção da temática de cada uma das obras e, de forma crítica, trabalhar a questão da saúde mental nas obras de forma didática. Os estudantes deveram ter cerca de um mês para montar os seminários antes de apresentá-los.

6. INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

1. Observação da participação dos alunos durante a aula e discussões propostas
2. Avaliar a qualidade teórica e crítica do seminário.

BIBLIOGRAFIA:

CONCEIÇÃO, Evaristo. Ponciá Vivência. 4a edição. Rio de Janeiro: Pallas Editora e Distribuidora Ltda, 2017.

DUARTE, Eduardo de Assis. Literatura Afro-Brasileira: elementos para uma conceituação. Revista Acervo, Rio de Janeiro, Arquivo Nacional, V. 22, NÚMERO2, JULHO/ DEZEMBRO, 2009

ARRUDA, Alves Aline. Aspectos da memória em Ponciá Vicência, de Conceição Evaristo. In. XI Congresso Internacional da ABRALIC Tessituras, 'Interações, Convergências, 13 a 17 de julho de 2008, USP, São Paulo.

SCHWANTES, Cíntia. A voz da louca, a voz da outra. Labrys. Estudos Feministas, Brasília, v. 8, 2005.

FIRMINO, José Guilherme Abrão. Hellblade: Loucura e Performance em vídeo games. FRAGMENTOS DE CULTURA, Goiânia, v. 28, n. 3, p. 335-348, jul./set. 2018.