

t

ACTIVIDADE

# Ultrapassar os Estereótipos de Género das Personagens dos Jogos de Computador

## Objectivos

**Identificar** as características femininas e masculinas dos estereótipos de género.  
(Re)Conhecer que muitas das pessoas de que gostamos não possuem as características determinadas pelos estereótipos de género.

**(Re)Conhecer** que as imagens da publicidade e dos jogos vídeo são quase sempre estereotipadas em relação ao género.

**Criar** personagens para um jogo de computador que ultrapassem os estereótipos de género.

## Considerações prévias

É do conhecimento geral que, tradicionalmente, a maioria dos jogos para computador com sucesso comercial não só têm os rapazes, e homens jovens, como único público-alvo, como estão repletos de personagens estereotipadas relativamente ao género. As personagens masculinas estão associadas ao poder, à violência, à coragem, enquanto as personagens femininas são representadas como fracas, submissas e conformadas. Observa-se, ainda, que as figuras femininas são desenhadas exagerando as formas físicas que supostamente as tornam desejáveis ao olhar masculino. Nos últimos dez anos, foram aparecendo jogos para computador dirigidos ao público feminino.

## Sugestões

**DURAÇÃO:** 4 aulas de 45'. A duração foi estabelecida para o desenvolvimento da ideia geral do jogo e não dos seus detalhes.

### RECURSOS E MATERIAL

1. Quadro e giz. Outro material utilizável: Computador com projector multimédia.

Exemplos de outros recursos utilizáveis são:

a) o “Sexpresan”, um produto multimédia para a educação afectivo-sexual desenvolvido e disponibilizado pelo projecto Harimaguada. Neste produto, a actividade interactiva, denominada “Ser homem, ser mulher”, pode ser especialmente útil (disponível em <http://www.harimaguada.org>).

b) O guia didáctico “Multimedia para el análisis de los videojuegos”, que inclui uma actividade denominada “Frente a frente” (actividade 16) que também pode apoiar a tarefa em causa (disponível em <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Documento/guiadidactica.pdf>).

2. Quadro e giz. Outro material utilizável:

Computador com projector multimédia; Quadro ou placard para expor os resultados dos trabalhos dos grupos.

3. Quadro ou placard para expor os resultados dos trabalhos dos grupos.

Computador e projector multimédia  
Outro material utilizável: Computador e Quadro Interactivo; um computador por grupo.

4. Quadro ou placard para expor os resultados dos trabalhos dos grupos ou um computador para cada grupo e um projector multimédia.

No entanto, a maioria destes jogos representa universos femininos que, de alguma forma, são também estereotipados.

Ao longo do tempo, as raparigas puderam jogar com os jogos desenhados para os rapazes, como puderam utilizar muitas outros utensílios desenhados para o “mundo masculino”. A tolerância social a estas utilizações não é simétrica para os rapazes, ou seja, os rapazes não devem jogar com os jogos das raparigas.

A criação de jogos que possam ser considerados “para os rapazes e para as raparigas”, sem estigmatizações nem estereótipos de género, é um objectivo que ainda não foi atingido de forma generalizada. Tem sido evidenciado por vários estudos que a nova Web 2.0, ou Web social, tem contribuído para a criação de espaços utilizados com equidade por rapazes e raparigas. Exemplos destes espaços são o *Myspace* e o *hi5*.

## Estratégias Metodológicas

- » Chuva de ideias (*brainstorming*)
- » Trabalho em grupo
- » Discussão em grupo-turma

## Desenvolvimento da actividade<sup>1</sup>

**1** A primeira tarefa da actividade consiste na identificação, através da técnica de chuva de ideias, das características estereotipadas de mulheres e homens. Para tal, o/a docente solicita às/aos alunas/os que sugiram quais as características tradicionalmente atribuídas às mulheres e aos homens, registando as

ideias no quadro.

No caso de ser possível utilizar um computador e um projector multimédia, a/o docente pode utilizar alguns recursos informáticos para apoiar a chuva de ideias.

No final desta tarefa, o/a docente deverá encontrar um consenso relativamente a este assunto e sistematizar as ideias principais do mesmo.

**2** Nesta segunda tarefa, as/os alunas/os organizam-se em grupos de quatro elementos. Todos os grupos deverão ter a lista das características utilizadas na tarefa anterior. Esta lista não deve estar dividida em características “femininas” e “masculinas”, podendo ser ordenadas por ordem alfabética, por exemplo. Para tal, e no caso de ser possível utilizar um computador e um projector multimédia, a/o docente pode ordenar a lista alfabeticamente e projectá-la. Poderá, em alternativa, utilizar um quadro e giz para, em colaboração com toda a turma, realizar a mesma tarefa.

Cada grupo escolhe uma pessoa que todos os elementos do grupo conheçam e de que todos gostem. Deve, então, caracterizar essa pessoa, utilizando as características da lista que considerar adequadas e sem ter em consideração se essas características são tradicionalmente femininas ou masculinas. Cada grupo apresenta à turma as características das pessoas que escolheram (não precisam de identificar as pessoas). A turma, em conjunto, poderá, então, analisar se as pessoas escolhidas correspondem, ou não, aos estereótipos de género, ou se, pelo contrário, integram características tradicionalmente consideradas femininas e características tradicionalmente consideradas masculinas. A/O docente fará uma síntese conclusiva desta tarefa.

<sup>1</sup> No caso dos/as alunos/as já terem trabalhado os conceitos de estereótipos de género, esta actividade poderá não incluir as tarefas 1 e 2, e iniciar-se na tarefa 3

**3** Nesta tarefa, é solicitado a cada grupo de quatro alunos/as que seleccione dois anúncios, de preferência a automóveis ou a brinquedos, e dois jogos de computador que todos os elementos do grupo conheçam. Para garantir que todos os grupos podem desenvolver a tarefa, o/a docente poderá utilizar um computador e projector multimédia para apresentar exemplos de anúncios e de jogos de computador (que podem ser previamente pedidos aos/às alunos/as).

Cada grupo deve, em seguida, caracterizar a personagem principal de cada anúncio e de cada jogo vídeo, a partir das seguintes expressões. A personagem é: cuidadora; empreendedora; líder; forte; terna; sedutora; capaz de chorar; sensual; criativa; corajosa; aventureira; emotiva; segura; insegura; preocupada com a justiça.

Em conjunto, a turma analisa os resultados dos diferentes grupos. Será importante discutir os diferentes tipos de homens e mulheres, rapazes e raparigas, apresentados pelos anúncios e pelos jogos de computador e analisar as suas consequências para os comportamentos, atitudes e valores dos jovens.

**4** É pedido a cada grupo que imagine que o Ministério da Educação está a promover um concurso de criação de jogos de computador que não apresentem estereótipos de género. Cada grupo deverá começar a desenvolver uma proposta de jogo para este concurso. Em primeiro lugar, deverá definir o cenário do jogo, a actividade principal do/a jogador/a e uma ou duas personagens principais.

Os trabalhos dos diversos grupos são apresentados à turma e comentados.

## *Produto final*

Concepção de uma proposta de jogo de computador que não veicule estereótipos de género.

## *Efeitos possíveis*

Esta actividade pretende sensibilizar para o problema da transmissão de estereótipos de género através dos jogos de computador e de outros produtos “mediáticos”.

Para a avaliação das aprendizagens realizadas ao longo desta actividade, é importante promover, observar e sistematizar as constatações, argumentos e comentários das/os alunas/os, no que se refere: 1) aos impactes dos estereótipos de género na qualidade de vida das/os jovens; 2) às vantagens, para o desenvolvimento de qualquer pessoa, quando os estereótipos de género são ultrapassados.

Outros critérios possíveis de avaliação da presente actividade: colaboração dentro dos grupos de trabalho na realização de produções; criação de produtos com representações múltiplas (desenhos, textos, esquemas ...).

Se os grupos puderem utilizar um computador para a realização das suas tarefas, torna-se relevante o seguinte critério de avaliação: mobilização das potencialidades das TIC para a realização de produções de grupo, nomeadamente com representações múltiplas.

## *Continuação ...*

Esta actividade pode ser continuada de várias formas:

» Aprofundando a dimensão cultural dos estereótipos de género, equacionando as diferenças existentes em diferentes culturas;

- » Alargando os contextos de análise da presença de estereótipos de género a diferentes sítios Web (por exemplo, sítios com produtos didácticos, com publicidade aos jogos de computador...);
- » Continuando o desafio de criação de um jogo de computador, nomeadamente nas tarefas de especificação dos acontecimentos e de potenciais diálogos. Ou ainda na criação de um anúncio para o jogo imaginado.

## + informação

Exemplo de jogo de computador cujas personagens não se encontram marcadas pelos estereótipos de género: *Ways of Knowing Trail*, (2005), [em linha], disponível em [http://www.brookfieldzoo.org/pagegen/wok/index\\_f4.html](http://www.brookfieldzoo.org/pagegen/wok/index_f4.html), [consultado em Janeiro 2009].

Guia com actividades didácticas para análise de jogos para computador: *Multimedia para el análisis de los videojuegos*, (2004), [em linha], disponível em <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Documento/guaididactica.pdf>, [consultado em Janeiro 2009].

Exemplo de produto multimédia para a educação afectivo-sexual que examina os estereótipos de género: *Sexpresan*, (2008), [em linha], disponível em <http://www.harimaguada.org>, [consultado em Janeiro 2009].

Para aprofundamento consultar os capítulos 1.1. e 1.3.4..

## *Ecos de aplicação*

ESTA ACTIVIDADE FOI APLICADA, NO ÂMBITO DE UMA OFICINA DE FORMAÇÃO SOBRE GÉNERO E CIDADANIA NA EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR E NOS ENSINOS BÁSICO E SECUNDÁRIO REALIZADA NA ESCOLA SECUNDÁRIA EB 2/3 PROF. REYNALDO DOS SANTOS (V. F. XIRA):

Aplicação a uma turma dos Cursos de Educação e Formação no âmbito da actividade de Direcção de Turma: “a maioria dos grupos escolheu o Jogo (...) como exemplo de um jogo dirigido ao sexo masculino por ser violento e o Jogo (...) que é divertido, aventureiro, etc., para ambos os sexos; (...) criaram em grupo jogos de computador em que o cenário e respectivas personagens fictícias não apresentavam estereótipos de género; a turma concluiu que ao pensarem em jogos deste tipo, só podem ser jogos em que as personagens sejam mistas ou então animais” (docente: Daniela Santos).

Aplicação a uma turma de 11º ano em Português: “foram escolhidos 3 jogos e apenas um grupo, só de raparigas, escolheu um com uma imagem de mulher guerreira; todas as outras e todos os rapazes escolheram dois jogos de guerra; todas as opiniões apontam para a ideia de força, de violência, de liderança, de vitória; também se referem a estes conceitos quando se trata do jogo com a imagem da mulher, pois pensam que transmite e desperta no possível jogador/a os mesmos sentimentos ou desejos; (...) os estereótipos de sexo estão presentes na concepção dos jogos, na imagem que vendem e no entendimento dos inquiridos, deles e delas” (docente: Isabel Paulo).