

UM GAME COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM SOBRE NARRATIVAS DE GÊNERO EM DISPUTA[1]

Janaíne Kronbauer[2]

Elaine Schmitt[3]

RESUMO: Com o objetivo de registrar o momento histórico em transcurso associado à necessidade de socializar conhecimentos sobre conceitos em disputa no campo social, o Laboratório de Estudos de Gênero e História (LEGH-UFSC) participa da criação de um jogo digital voltado a adolescentes e jovens adultos. O game, de acesso e uso gratuitos, tem uma personagem central, Lelê, que enfrenta vilões ao longo de quatro arcos narrativos e interage com diferentes *non-playable characters* (NPCs). A proposta, inserida no Projeto "Internet segura com perspectiva crítica de gênero", inaugura novas formas de produzir conhecimento e materiais didáticos pelo LEGH. Também extrapola o âmbito da Universidade ao firmar parceria com uma Organização Não Governamental.

PALAVRAS-CHAVE: Socialização de conhecimentos; Estudos de Gênero; Jogo digital; Aprendizagens contextuais; Interdisciplinaridade.

Tendo como questão central a compreensão das disputas narrativas sobre gênero, feminismos, direitos humanos e história das mulheres e da comunidade LGBTQIAPN+ no ambiente digital, o projeto intitulado **"A internet como campo de disputas pela igualdade de gênero",** realizado entre 2020 e 2024 sob a coordenação da Professora e Historiadora Cristina Scheibe Wolff, inaugurou as discussões sobre gênero e internet no Laboratório de Estudos de Gênero e História da Universidade Federal de Santa Catarina (LEGH-UFSC). Esta primeira experiência testemunhou transformações no ambiente digital, principalmente nas redes e mídias sociais, que passaram a ser espaços públicos de constante interação social, passíveis de análises tanto quantitativas quanto qualitativas e que revelam um *continuum* no que

[1] Este resumo foi desenvolvido a partir dos projetos "Internet segura com perspectiva crítica de gênero", processo no 2023TR285 e "Misoginia: gênero emoções e política nas redes de mídias sociais no Brasil contemporâneo", 2024TR002221, com financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação de Santa Catarina (FAPESC).

[2] Doutora em Jornalismo pela UFSC. Bolsista de pós-doutorado júnior (FAPESC/CNPq) no Programa Interdisciplinar em Ciências Humanas (UFSC). É professora colaboradora no curso de Jornalismo da UEPG. E-mail: ksjanaine@gmail.com | Orcid: 0000-0001-6024-4128.

[3] Doutora e Pós-doutora em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e Mestra em Jornalismo pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). E-mail: elaine.schmitt@posgrad.ufsc.br | Orcid: 0000-0003-2197-320X.

diz respeito às violências de gênero historicamente existentes no off-line (Valente, 2023).

Para além de investigações conduzidas por equipes distribuídas em diferentes regiões do Brasil, a iniciativa resultou na publicação do livro **A internet como campo de disputas de gênero** (Wolff; Schmitt, 2024) e na produção de materiais didáticos voltados à difusão de direitos no espaço digital e ao letramento midiático[4]. Nesse processo, a interdisciplinaridade demonstrou-se fundamental para a construção do diálogo entre as áreas da história, comunicação, educação e ciência da computação, possibilitando abordagens que reconhecem a complexidade das dinâmicas sociopolíticas contemporâneas.

A partir dessas reflexões, um novo projeto foi iniciado, intitulado "**Internet Segura com perspectiva crítica de gênero**", o qual estabeleceu uma parceria com o Prototipando a Quebrada, Organização não Governamental da Grande Florianópolis[5] voltada à formação de jovens periféricos entre 16 e 21 anos e à sua inserção no ecossistema de tecnologia e inovação do Estado. Desde o início, a organização demonstrou interesse em contribuir para ações que combinassem pesquisa e intervenção educativa, especialmente por meio da produção de materiais didáticos.

Dessa colaboração, surgiu o projeto de extensão **"Jogando com a Quebrada"**, que aborda questões relacionadas à educação e à cidadania digital (Brasil, 2023), com ênfase na opressão de gênero, desinformação e violências facilitadas pela tecnologia (Bailey; Henry; Flynn, 2021). Até o momento, um resultado prático alcançado foi o desenvolvimento de um jogo digital sobre segurança na internet a partir de uma perspectiva crítica de gênero.

Se a educação é um potencial agente catalizador de mudanças no meio social (Libâneo, 2010; Freire; Guimarães, 2003), uma ferramenta como o jogo pode servir a fins educativos e de transformação. No caso do game, o que se visualiza é a busca por aprendizagens contextuais (Braga; Calazans, 2001), as quais estão presentes no cotidiano da vida em sociedade e não se restringem ao contexto formal de ensino (Kronbauer, 2021). Por meio delas, como o próprio termo indica, as aprendizagens ocorrem dentro de contextos situacionais variados. O conceito não significa, contudo,

[4] Todos os materiais podem ser acessados no site oficial https://internetlegh.ufsc.br/, que foi desenvolvido a partir do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI/CNPq) entre 2023 e 2024.
[5] Site oficial: https://prototipandoaquebrada.org/ Acessado em 04 de março de 2025.

que todas as aprendizagens sejam positivas, pelo contrário: quando se trata da internet, há espaços diversos e com intencionalidades que podem ser tipificadas como danosas, prejudiciais ao convívio social e contrárias à empatia.

No caso da ferramenta que estamos propondo, a tônica é dar a conhecer e elucidar informações a respeito das quais o público-alvo do jogo talvez tenha um entendimento equivocado ou, mesmo, marcado por posturas ideológicas retrógradas e socialmente estigmatizantes e estigmatizadoras. Abordar questões profundas e igualmente sensíveis, como as que tratam de gênero, feminismos, direitos humanos, mulheres e comunidade LGBTQIAPN+ no ambiente digital é uma forma de enfrentamento a questões inúmeras vezes invisibilizadas ou, mesmo, apagadas intencionalmente do debate público. Esse movimento significa não compactuar com essas violências e encontrar mecanismos de enfrentamento, por meio de uma ação crítica e reflexiva.

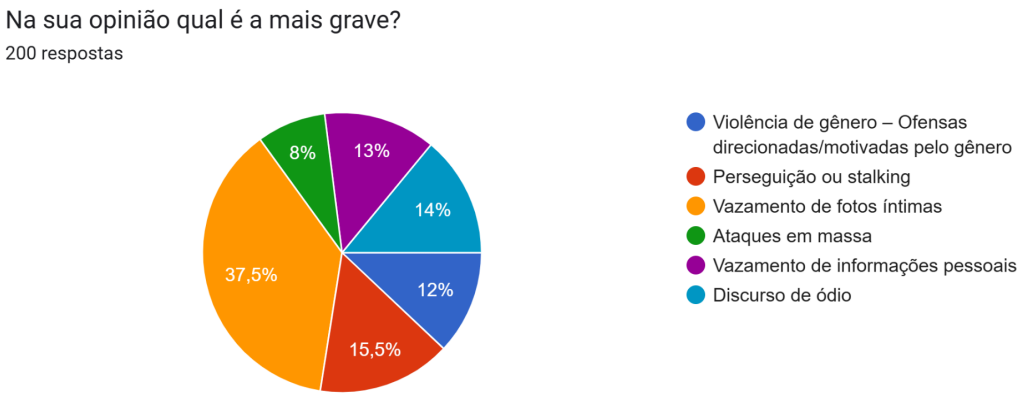
O jogo será disponibilizado para tornar visíveis novas possibilidades de arranjos sociais e relacionais, com diversidade, acolhimento, saúde emocional e busca por equidade de direitos. A utilização de uma ferramenta digital, e que mobiliza o lúdico, se revela como uma ação estratégica na busca por desmistificar ideias preconcebidas acerca desses grupos sociais. Compreende-se, ainda, que, mesmo sendo uma ação pontual, e talvez com resultados comedidos em um primeiro momento, é fundamental que o tipo de movimento proporcionado pelo projeto por meio do jogo desenvolvido em parceria com o PAQ encontre espaço de difusão.

Com base na Cartilha Educativa **Violência Digital de Gênero: um guia de conhecimento e boas práticas** (Wolff; Schmitt, 2024b) foi criada uma história fictícia capaz de contemplar termos e definições presentes nos ambientes on-line e off-line. Na sequência, uma ação coletiva que envolveu os diferentes tipos de conhecimentos das pessoas que integram o LEGH deu origem à trama do game, que foi construída de modo interdisciplinar, reunindo experiências diversas e com foco na socialização de informações e conhecimentos de variadas ordens (Berger; Luckmann, 2014). Desde o início, o foco da proposta foi a desestigmatização e ressignificação de conceitos e ideias preconcebidas e em disputa no on-line, principalmente por e junto a integrantes do “Prototipando a Quebrada” que era, ao mesmo tempo, um dos grupos-alvo da proposta.



Um recurso fundamental utilizado na discussão e ajustes da proposta do jogo foram os dados coletados por meio de um survey, aplicado pelo Laboratório, em novembro de 2024, a 200 visitantes da 21ª Semana de Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação da UFSC. As informações, obtidas por meio de 11 questões estruturadas, serviram de base para adaptações na proposta inicial do jogo, de acordo com o perfil do público-alvo alcançado, bem como seus potenciais impactos desejados. Dentre as respostas, destacamos uma que diz respeito às violências digitais, considerando relações de gênero, e que foram classificadas de acordo com a compreensão de sua gravidade:

Gráfico 1: Questão sobre experiência de violência digital:



Fonte: Projeto Internet LEGH

Levando em consideração dados sobre experiências e percepções sobre violência on-line, mas também sobre dispositivos mais utilizados e tempo destinado para jogos, a trama começou a ser desenvolvida. Nela, a personagem central chama-se Lelê e, depois de sofrer uma violência de gênero on-line, vai buscar reverter uma situação-problema. Ao mesmo tempo, Lelê começa a elucidar, a partir de diálogos, definições de conceitos-chave – como misoginia, stalking, desinformação, disseminação não consentida de imagens íntimas, identidade de gênero, homofobia, etc. – presentes em uma disputa de narrativa que extrapola o contexto virtual.

A personagem foi imaginada como alguém introvertida e focada nos estudos, com uma vida tranquila que é marcada pela rotina de estudos para o vestibular e a

troca de mensagens com seu web namorado. Sua vida, no entanto, vira de cabeça para baixo quando, após uma conversa on-line, ela decide confiar em seu namorado e enviar fotos íntimas, algo que nunca havia feito antes. Dois dias depois, a protagonista chega à escola e percebe que algo está errado: olhares estranhos e cochichos cercam a personagem. Sua amiga Pepa revela a terrível verdade: suas fotos foram vazadas. Com desespero, Lelê corre para casa, se tranca no quarto e, quando acha que o pior já passou, recebe uma mensagem misteriosa de um contato desconhecido, com um link que promete “uma nova chance de mudar o passado”. Ao clicar, a protagonista é sugada para um mundo virtual onde começa um jogo e ela se torna um personagem jogável dentro desse ambiente, onde tudo o que conhecia até então parece desmoronar. Em uma espiral de insegurança e mistério, a protagonista terá que enfrentar seus medos, descobrir até onde vai a manipulação digital e o impacto de suas escolhas.

Após adentrar o mundo do metaverso, Lelê tem a oportunidade de mostrar mais sua história e sentimentos. É também sua personagem quem protagoniza todos os arcos, com liberdade de explorar o cenário e descobrir coisas novas. Por mais que tenha sido abalada no começo e não conheça bem os conceitos de violência que são expostos no metaverso, ao longo do primeiro arco Lelê consegue aprender formas de lidar com tais agressões e desenvolver mais sua persona.

Considerações finais

A internet, compreendida como espaço público de disputas de sentidos simbólicos e políticos, apresenta desafios e possibilidades para a construção da igualdade de gênero e a ampliação do pensamento crítico (Valente, 2023). Como ferramenta de aprendizagem que aciona o lúdico, o game – ainda em desenvolvimento – evidencia a importância estratégica de investir de modo contínuo em ações práticas de socialização e aquisição de conhecimentos. Nesse sentido, a perspectiva crítica que embasa as ações do projeto é elementar para que preconceitos e narrativas estigmatizantes sejam enfrentados e ressignificados, especialmente quando se trata de um público-alvo como o definido para esta iniciativa.

Dessa forma, as atividades desenvolvidas no âmbito deste projeto, em articulação com diferentes atores e atrizes sociais, como criadores de conteúdo on-line, reafirmam a necessidade de ações que integrem pesquisa, extensão e

educação midiática. Movimentos deste tipo contribuem para o fortalecimento de práticas emancipatórias e democráticas no ambiente digital.

Referências

Bailey, Jane, Henry, Nicola. and Flynn, Ascher. "Technology-Facilitated Violence and Abuse: International Perspectives and Experiences". In: Bailey, Jane, Henry, Nicola. and Flynn, Ascher. (Ed.) **The Emerald International Handbook of Technology-Facilitated Violence and Abuse (Emerald Studies In Digital Crime, Technology and Social Harms)**, Emerald Publishing Limited: Leeds, 2021. P. 1-17. https://doi.org/10.1108/978-1-83982-848-520211001. Acesso em: 05 mar. 2025.

Berger, Peter; Luckmann, Thomas. **A construção social da realidade:** tratado de sociologia do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 2014.

Braga, José Luiz; Calazans, Maria Regina Zamith. **Comunicação e educação:** questões delicadas na interface. São Paulo: Hacker, 2001.

Brasil. **Estratégia Brasileira de Educação Midiática**. Brasília: Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República, 2023.Disponível em;: https://www.gov.br/secom/pt-br/arquivos/2023_secom-spdigi_estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica.pdf. Acesso em: 05 mar. 2025

Freire, Paulo; Guimarães, Sérgio. **Sobre Educação** – diálogos. Vol. 2. 3 ed. ver. e ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

Libâneo, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** São Paulo: Cortez, 2010.

Kronbauer, Janaíne. **A socialização de conhecimentos pelo jornalismo:** afinidades e diferenças com as práticas pedagógicas do ensino formal. 2021. 285 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/231043/PJOR0169-T.pdf?sequence=-1&isAllowed=y. Acesso em: 05 mar. 2025.

Valente, Mariana. **Misoginia na Internet:** Uma Década de Disputas por Direitos. Editora Fósforo: São Paulo, 2023.

Wolff, Cristina Scheibe; Schmitt, Elaine (orgs). **A internet como campo de disputas de gênero**. Cultura e Barbárie: Florianópolis, 2024. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/259838. Acesso em 04 mar. 2025.

Wolff, Cristina Scheibe; Schmitt, Elaine (orgs). **Cartilha educativa sobre violência digital de gênero:** guia de conhecimento e boas práticas na internet. Florianópolis, 2024. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/259837. Acesso em 04 mar. 2025.